

LETÍCIA GOMES DA ROSA

**DOS CONTOS DE FADAS AOS DESENHOS ANIMADOS:  
A COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DO PROCESSO CÍCLICO DAS NARRATIVAS.**

Dissertação apresentada como pré-requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUCRS.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cristiane Freitas Gutfreind

Porto Alegre

Agosto de 2007

### **Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

R788d Rosa, Letícia Gomes da

Dos contos de fadas aos desenhos animados : a comunicação através do processo cíclico das narrativas / Letícia Gomes da Rosa. — Porto Alegre, 2007.

139 f.

Diss. (Mestrado) – Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. PUCRS, 2007.

Orientador: Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind

1. Desenho Animado. 2. Imaginário. 3. Ciclicidade. 4. Cinema – Análise Crítica. 5. Linguagem Cinematográfica. I. Título.

CDD : 791.4302

**Bibliotecário Responsável**  
Ginamara Lima Jacques Pinto  
CRB 10/1204

LETÍCIA GOMES DA ROSA

**DOS CONTOS DE FADAS AOS DESENHOS ANIMADOS:  
A COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DO PROCESSO CÍCLICO DAS NARRATIVAS.**

Dissertação apresentada como pré-requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUCRS.

BANCA EXAMINADORA:

---

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cristiane Freitas Gutfreind - PUCRS

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Beatriz Furtado Rahde - PUCRS

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sandra Montardo - Feevale

## **AGRADECIMENTOS**

À minha orientadora, Cristiane, pelo incentivo, pela amizade e principalmente pela contribuição intelectual a esta pesquisa;

Ao Fernando Silveira, pela compreensão e valorização deste projeto;

Aos amigos e familiares pela troca de idéias e pela paz proporcionada nos momentos mais difíceis;

Aos colegas e professores do PPGCom da PUCRS, pela troca de experiência e pelas amizades que se formaram;

Ao meu marido Carlos Henrique, pelo amor, pelos DVDs, pelas pesquisas rápidas, pela contribuição imprescindível, enfim, pela assistência permanente em todos os momentos deste trabalho.

Dedico aos meus  
pais Joel e Zélia,  
por acreditarem sempre.

*Com licença pessoal,  
até as estrelas mais brilhantes  
enfraquecem, e eu não sou exceção.  
Mas vou brilhar de novo após um breve  
intervalo em meus aposentos.  
Fiquem à vontade!*

Bob Esponja  
(Ep. *Como na TV*, Hillenburg, 2001)

## RESUMO

O presente trabalho procura compreender a ciclicidade das narrativas dos desenhos animados sob o enfoque do imaginário simbólico que constrói enredos, que contemplam o dualismo e a figura do herói, tendo como exemplo os desenhos do Pato Donald, de Walt Disney e Bob Esponja Calça Quadrada, da *Nickelodeon*. Como requisito básico para esta análise, entende-se que os objetos de pesquisa apresentam o simbólico "diagnosticado" por Gilbert Durand, na obra *As estruturas antropológicas do imaginário*.

O principal pressuposto desta pesquisa refere-se à ciclicidade dos desenhos animados, em momentos históricos diferentes e por isso ela é dividida em três partes. A primeira aborda a história dos desenhos animados, a fim de compreender o contexto histórico e cultural da época em que os desenhos observados foram criados. A segunda é dedicada aos aspectos teóricos que norteiam este trabalho e estabelecem aquilo que entendemos por ciclicidade e imaginário. E a terceira é voltada para a análise de quatro episódios, a fim de relacionarmos o simbólico preestabelecido e as narrativas dos desenhos animados.

Neste trabalho a narrativa fílmica é compreendida como a articulação entre o conteúdo e os seus componentes expressivos, assim como também é a formadora da história, dando razão para a sua existência, conforme Francis Vanoye e Gérard Genette. Este é o enfoque que trouxe o aporte para a análise fílmica, que demonstrou que a ciclicidade pressuposta ficou distante dos parâmetros preestabelecidos, mas próxima da relação da moral, com os aspectos sociais encontrados nos diferentes momentos da história humana.

Palavras-chave: desenho animado, ciclicidade, cinema, televisão, imaginário.

## ABSTRACT

The purpose of the present work is to understand the cyclicity in cartoon stories in the light of symbolic imagination, which builds up plots that contemplate dualism and the hero character, such as in Donald Duck, by Walt Disney, and SpongeBob SquarePants, by *Nickelodeon*. As basic requirement for this analysis, we understand that the research subjects present the symbolic “diagnosed” by Gilbert Durand’ work *Anthropological structures of the imaginary*.

The main assumption of this research refers to the cyclicity present in cartoons in different historical moments, and therefore it is divided into three different parts. The first part addresses the history of cartoons in order to comprehend the historical and cultural context of the time when the before-mentioned cartoons were created. The second part is dedicated to theoretical aspects that guide this work and establish what we understand for cyclicity and imaginary. And the third and last part focuses on the analysis of four episodes, in order to determine the relationship between the pre-established symbolic and cartoon stories.

In this work, film narrative is understood as the articulation between its content and expressive components, as well as the story builder, providing the reason for its existence, according to Francis Vanoye and Gérard Genette. This is the perspective that provided the support for the film analysis, and which has shown that the assumed cyclicity was far from the pre-established parameters, but close to the moral relationship with the social aspects found throughout different phases of human history.

Key-words: cartoon, cyclicity, film, television, imaginary

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>1 UMA HISTÓRIA ANIMADA</b> .....	15
<b>1.1 Como surgiram os desenhos animados</b> .....	18
<b>1.2 Walt Disney, uma história a parte no cinema de animação</b> .....	23
1.2.1 <i>Walt Disney, imaginário de fábula e fantasia</i> .....	30
1.2.2 <i>Walt Disney, magia e cinema</i> .....	37
<b>1.3 Bob Esponja e a televisão</b> .....	42
<b>2 CICLICIDADE, IMAGINÁRIO E SÍMBOLOS</b> .....	48
<b>2.1 Ciclicidade</b> .....	51
2.1.1 <i>Ciclicidade e desenhos animados</i> .....	65
<b>2.2 Imaginário e símbolos</b> .....	71
2.2.1 <i>Símbolos, fábulas e contos de fadas</i> .....	79
2.2.2 <i>Tecnologias do imaginário</i> .....	80
2.2.2.1 <i>Cinema e televisão</i> .....	85
<b>3 DESENHOS ANIMADOS E NARRATIVAS</b> .....	91
<b>3.1 A análise narrativa</b> .....	91
<b>3.2 O Pato Donald em dois episódios</b> .....	93
3.2.1 <i>A Galinha Sábia</i> .....	93
3.2.2 <i>Os Sobrinhos de Donald</i> .....	102
<b>3.3 Bob Esponja em dois episódios</b> .....	108
3.3.1 <i>Bolhas de Sabão</i> .....	108
3.3.2 <i>Pickles?</i> .....	115
<b>4 NARRATIVAS DE UM FINAL FELIZ</b> .....	121
<b>4.1 Considerações finais</b> .....	129
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	133
<b>ANEXOS</b> .....	139

## INTRODUÇÃO

Com a quantidade de canais de televisão e meios de comunicação, é praticamente impossível conhecer alguém que não tenha algum referencial a respeito dos desenhos animados. Para alguns é o programa predileto dos seus filhos, para outros uma lembrança feliz da infância. Independente do significado atribuído é como objeto de diversão e entretenimento que eles se destacam. A alegria, o deboche, a ingenuidade, o encanto e principalmente a falta de compromisso com a seriedade tornam os desenhos animados frívolos e superficiais. Exatamente como um objeto ligado à frivolidade, sua presença não remete à necessidade, mas a sua existência preenche um espaço reservado à emoção, sentimento e prazer, e que transcende qualquer olhar ranzinza. Os desenhos animados estão presentes na vida dos indivíduos sem precisar. Estão atrelados à idéia de consumo e bem-estar, pois além das funções já citadas, geram lucro com a venda de lembranças, brinquedos e roupas, que estampam a figura dos personagens das histórias.

Esse conjunto de características e atribuições vai conduzir a humanidade, que é a grande criadora de tudo isso. Desde que a história humana passou a ser contada ela demonstra que não é só de fatos históricos que a vida é alimentada e percebida. O homem, como ser racional, é também social e por isso cria elementos que contribuem para uma vida melhor em grupo, para o estar junto, enfim, para o bem-estar coletivo. Isso é parte da nossa cultura, do nosso modo de ser e de conduzir o cotidiano. Cada época criou e desenvolveu a sua, de tal forma que é impossível considerá-la irrelevante para a percepção e compressão dos valores dos momentos históricos já vividos. As idéias e a cultura de um povo não são transmitidas apenas pela história como disciplina, de acordo com Michel Maffesoli, há de se observar também os contos populares, os livros, as peças teatrais, os ritos, assim como os meios de comunicação, como o cinema e a televisão.

[...] pode-se dizer que o interesse culinário, o jogo de aparência, os pequenos momentos festivos, as perambulações diárias e o lazer não podem ser mais vistos como elementos sem importância ou frívolos da vida social. Como expressão das emoções coletivas, constituem uma verdadeira

*centralidade subterrânea*, um querer viver irreprimível que deve ser analisado. (MAFFESOLI, 2005, p. 12)

Nossa pesquisa inicia na hipótese de que os desenhos animados fazem parte da perspectiva de lazer, pois estão ligados ao frívolo e ao lúdico e que por isso geram expressão das emoções coletivas. Isso pode ser observado no número de objetos licenciados com a marca de alguns desenhos animados, nas lojas direcionadas ao público juvenil. Um exemplo é a marca Bob Esponja Calça Quadrada, que movimentou 3,5 bilhões de dólares no planeta no ano de 2004, em licenciamento de produtos<sup>1</sup>. Mas muito mais do que números e marcas, há um fluxo social inteiro desenvolvido pelos espectadores deste tipo de programa, e só por isso as animações já merecem algum tipo de destaque.

Observando os movimentos do mercado de animação, percebemos que a técnica vem ganhando espaço entre os meios de comunicação, não só pelo número de canais a cabo, mas também pelo desenvolvimento de longas-metragens em duas e três dimensões que vem animando as salas de cinema. É justamente através da sala escura que surge a inquietação deste trabalho, ao assistirmos ao filme *Bob Esponja Calça Quadrada - o filme (The SpongeBob SquarePants Movie*, Hillenburg, 2004), notamos que de algum modo aquela narrativa era mais familiar do que esperávamos. A idéia do herói ingênuo, que sai em combate contra o mal vigente, parece ser tão comum ao nosso imaginário quanto alguns clássicos dos contos de fadas, eternizados em animações por Disney. É então que percebemos uma semelhança entre as narrativas dos desenhos animados, feitas no passado e no presente, com histórias que abordam temáticas dicotômicas, focadas na rivalidade entre a figura do bem contra o mal, resultando no surgimento do herói e do anti-herói. De forma linear é como se o enredo fosse sempre o mesmo, mas com personagens diferentes.

Enquanto pesquisávamos a história dos desenhos animados, observamos que a linearidade não é a expressão correta para descrevermos as narrativas, pois vamos descobrir que ocorreu um período de rompimento com esse estilo heróico, onde o deboche e a paródia vão ocupar o lugar do lúdico e do onírico propagados anteriormente. O que há é uma substituição do dualismo do bem contra o mal para o

---

<sup>1</sup> Conforme reportagem de Darcio Oliveira para a Revista Isto é/Dinheiro nº. 390, de março de 2005.

eu contra você, configurando um estilo narrativo novo e irreverente. Logo, se a narrativa do filme *Bob Esponja Calça Quadrada* parece semelhante àquelas do passado, e ao longo da evolução do gênero é notória uma mudança, o pressuposto correto seria uma ciclicidade das narrativas ao invés da linearidade.

O presente trabalho, portanto, tem como objetivo compreender a ciclicidade narrativa dos desenhos animados, através do imaginário que constrói o dualismo e a figura do herói. Acreditamos que tal investigação nos possibilitará entender uma proximidade entre o nosso objeto de pesquisa, a fábula e o conto de fadas. Percebemos que o movimento cíclico não parte apenas das narrativas dos desenhos animados, na realidade notamos que vem de movimentos anteriores relacionados à cultura e à vida cotidiana. Sem crermos na figura eterna, vamos observar que o herói profanado no passado, e substituído pela irreverência, ressurgiu nas histórias animadas, na figura de personagens como Bob Esponja. Compreendemos que este processo não inicia com os desenhos animados, mas sim com gêneros literários como as fábulas e contos de fadas. Entendemos que esses foram os precursores nos quesitos que inquietam nosso objeto de estudo, e, por isso, serão referenciais para nossa investigação.

Narrar é contar uma história, é desenvolver um conto, é enunciar um romance ou uma crônica. É reviver o vivido, ou viver algo totalmente novo. É fantasiar e fazer parte da fantasia de alguém. É compartilhar conteúdo enquanto se observa a expressão. É "o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou uma série de acontecimentos", mas poderia ser também "a sucessão de acontecimentos reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso", ou ainda, "um acontecimento, (...) o ato de narrar em si mesmo." (GENETTE, 1972, p.23 e 24). Três perspectivas distintas, de compreender o ato de contar histórias como narrativas. Logo narrar é contar uma história que tenha um enunciado significativo associado a um conjunto de situações que formam um lugar, o significado. Verdadeiro, falso, real ou fictício, não importa, absorver o ouvinte é a intenção da narrativa.

Um desenho animado é a ilusão de movimento que proporciona o contar de uma história. Através da construção de cenários e personagens, que mexem com a

fantasia e a imaginação, o espectador tem contato com um lugar repleto de significados que designam emoções e sentimentos, que são a história e a diegese. Quando contamos que o desenho *Bob Esponja Calça Quadrada* relata as aventuras de uma esponja do mar e seus três amigos: um esquilo, uma lula e uma estrela do mar; estamos nos referindo a uma parte do enredo, à qual entendemos como história. Por outro lado, quando relatamos o circuito próprio deste universo fictício que seria a história e o que lhe é associada, ou seja, que o desenho do Bob Esponja se passa no fundo do Oceano Pacífico, na Fenda do Bikini, estamos nos referindo à diegese. Na perspectiva compreendida por Vanoye (1994, p. 41), a associação entre história e diegese formará o conteúdo narrativo, ou "a parte da narrativa não especificamente fílmica." Em contrapartida à história e à diegese está tudo aquilo que é próprio do meio, imagens exclusivas, ruídos, palavras, músicas; em suma, a materialidade do filme. Continuando no exemplo do Bob Esponja, ela seria a música em estilo havaiano que serve de trilha sonora, as algas que figuram o cenário e os ruídos que acompanham os movimentos dos personagens. A todos os elementos fílmicos relacionados Vanoye chama de expressão. Portanto nesta perspectiva compreendida, o lugar de encontro sutil de conteúdo-expressão é a narrativa.

É a narrativa que permite que a história tome forma, pois a história enquanto tal não existe. É uma espécie de magma amorfo. Contá-la em palavras, oralmente ou por escrito, já é contá-la em narrativa. Uma sinopse é uma narrativa, um roteiro também, assim como um simples resumo. (...) Por isso só quando se articulam a um conteúdo os componentes expressivos do filme adquirem razão de existir. (VANOYE, 1994, p. 41).

Este conceito é muito semelhante à sugerida por Aumont (1993, p. 244), onde "a narrativa é definida muito estritamente pela narratologia recente como conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história." É nesta perspectiva de significados, gerados pelo conteúdo-expressão, que se forma a história que está sendo contada e é o que vamos entender, para este trabalho, como narrativa.

Esta pesquisa partirá de três pressupostos: o primeiro está relacionado com o nosso objetivo maior, ou seja, de que há uma ciclicidade narrativa dos desenhos animados; o segundo refere-se às narrativas dos desenhos do passado, pois entendemos que estes sofriam influência da fábula e dos contos de fadas, portanto influenciando os desenhos de hoje, configurando o ciclo do nosso primeiro

pressuposto; e o terceiro de que os desenhos também passam por um processo cíclico quanto aos meios que o veiculam, ou seja, a técnica de animação foi criada para o cinema, mas com o advento da televisão, ela migra para o novo meio, contudo quando um desenho torna-se conhecido na TV, costuma-se produzir um longa-metragem do mesmo.

Para realizar esta pesquisa, tomamos como objeto quatro desenhos animados, dois do passado, em alusão ao começo do cinema de animação e dois do presente. Nosso referencial será o desenho de Walt Disney, mais precisamente dois episódios do Pato Donald, considerado a grande estrela do estúdio, até década de 50<sup>2</sup>. Já o nosso referente será o desenho da *Nickelodeon*, Bob Esponja Calça Quadrada, que iniciou a sua produção em 1999 e é considerado um dos sucessos da atualidade<sup>3</sup>. Entendemos que é através de uma análise das narrativas dos respectivos desenhos que vamos encontrar semelhanças e dissonâncias que possam conduzir-nos à ciclicidade que propomos.

Para compreendermos esta ciclicidade vamos partir do pressuposto de Miranda, que diz que os desenhos tradicionais seguiam a linha narrativa da fábula (1971, p.42). Logo pretendemos encontrar tanto no Pato Donald como no Bob Esponja, o imaginário que cria a dicotomia, o dualismo e, portanto, a imagem do herói advinda da fábula e dos contos de fadas. Sabemos que, por mais talentoso que fosse, Disney não foi o criador deste ideal. Na realidade não há um criador, mas sim criadores, pessoas que acompanham, desenvolvem e alimentam idéias e imagens que nos levam a isso. É no diálogo com Gilbert Durand que pretendemos elucidar símbolos que marcam presença nas fábulas, nos contos de fadas e nos desenhos animados. Simbolismos relacionados com imagens de luz e trevas, ascensão e queda, animalesco e transcendência.

Para encontrarmos símbolos, significantes e significados, dividimos este trabalho em três capítulos. O primeiro refere-se ao contexto histórico dos desenhos animados, já que pressupomos uma ciclicidade, é preciso contextualizar nosso

---

<sup>2</sup> O Pato Donald foi o personagem dos estúdios Disney que mais estrelou desenhos animados, superando o ícone da casa, Mickey Mouse (ELIOT, 1995).

<sup>3</sup> Segundo texto publicado no site do canal a cabo Nickelodeon, Disponível em: <[www.nick.com](http://www.nick.com)>. Acesso em: 10 abr. 2006.

objeto de pesquisa no tempo e no espaço, pois conforme Vanoye: "analisar um filme é também situá-lo num contexto, numa história" (1994, p.23). Além de apresentarmos os profissionais responsáveis pelo desenvolvimento do mercado de animação, vamos nos aprofundar na obra de Walt Disney, já que esse é o nosso principal referente. Em seguida, para completarmos nosso contexto, iremos contar um pouco a história da *Nickelodeon*, bem como o surgimento do Bob Esponja Calça Quadrada.

No segundo capítulo vamos apresentar nossa reflexão a respeito das questões cíclicas que acompanham a humanidade através do olhar de três autores: Mircea Eliade, Gilbert Durand e Michel Maffesoli. Aqui iremos expor o que entendemos por ciclicidade, ao mesmo tempo em que refletimos sobre a figura do herói e os simbolismos que o acompanham. Vamos perceber que os desenhos são brilhantes neste quesito, mas são apenas sintomas de um imaginário que nos acompanha desde sempre. É através dos símbolos teriomórficos, catamórficos, ascensionais, espetaculares e diaréticos, propostos por Durand, que pretendemos diagnosticar a ciclicidade narrativa dos desenhos animados. É neste conjunto simbólico que vamos perceber as semelhanças e dissonâncias da fábula e do conto de fadas com os desenhos do Pato Donald e do Bob Esponja, pois entendemos que estes símbolos são diagnósticos para uma terapêutica a respeito do imaginário (DURAND, 2002). Para fecharmos este capítulo, faremos uma abordagem a respeito do cinema e da televisão com o intuito de compreendermos por que os desenhos animados feitos para cinema migram para a televisão e vice-versa.

O terceiro capítulo do trabalho é o relato de nossa análise sobre os episódios. Como já foi dito, esta investigação foi realizada sobre quatro desenhos animados, dois de Walt Disney e dois da *Nickelodeon*, a fim de encontrar o processo cíclico ao qual nos propomos. Por fim, apresentamos nossas impressões a respeito da existência ou não da ciclicidade narrativa dos respectivos desenhos.

## 1 UMA HISTÓRIA ANIMADA

Um desenho animado não é exatamente um filme, mas também não é estático como uma gravura, ele é movimento. A expressão "desenho animado" é praticamente auto-explicativa, são desenhos que têm movimento. A princípio, um desenho é algo estático. Mas muitos desenhos feitos sobre folhas de acetato ou celulose e filmados quadro por quadro, permitem, no intervalo entre cada tomada, o deslocamento do objeto ou figura filmada, trazendo como resultado a ilusão de um movimento rápido e sucessivo, com uma história sendo contada, formando um desenho animado. A origem da técnica é muito antiga, pois acredita-se que a animação tenha surgido por volta de 30 mil anos atrás, quando seqüências de pinturas nas pirâmides egípcias e gregas eram usadas para relatar histórias. Ali já encontrava-se um segmento, um enredo, uma história a ser contada.

Como magia ou ilusão, os desenhos são uma brincadeira que diverte e entretém, e por isso passam a freqüentar as poucas telas das salas de cinema do início do século. As produções tinham destinos variados, desde comerciais até pequenos curtas animados, escolhidos para distrair o público antes do espetáculo principal, de filmes produzidos na época, começar. Durante vinte anos o cinema foi o principal meio de veiculação, porém com a chegada da televisão, na década de cinqüenta, ela passa a ser o principal divulgador, cabendo ao cinema as produções de longa-metragem.

De tanto ver a vida alienada e de tanto querer uma existência perfeita ou autêntica, esquece-se que, de maneira obstinada, o cotidiano baseia-se numa série de liberdades intersticiais e relativas. Assim como na economia existe um 'mercado negro', há uma socialidade informal, clandestina, marginal, cujas marcas podem ser percebidas em diversas e minúsculas manifestações. (MAFFESOLI, 2005, p. 83 e 84).

Os desenhos animados são justamente essa socialidade informal fazendo parte do nosso cotidiano, pois acreditamos que em suas narrativas vamos encontrar muito daquilo que é presente e é real para o momento em que vivemos. O gênero que iniciou tímido nas salas de cinema transformou-se em uma forma de diversão, entretenimento, cultura e educação. E transcendendo meios, afinal além da exibição diária na televisão, há também os filmes longa-metragem e as páginas de internet

dedicadas ao mundo da animação. Hoje é possível citar estúdios como a Buena Vista de Walt Disney, da Warner Bros., da *Nickelodeon* e do *Cartoon Network* como exemplos de produtoras que investem em animação para TV, cinema e internet.

Assistindo estas produções, percebemos que de algum modo, os desenhos que hoje passam no cinema e na televisão tiveram poucas mudanças em conteúdo, se relacionados aos de antigamente. É como se a história fosse a mesma, porém com personagens e cenários diferentes. Parece que as produções são sempre iguais, abordando temáticas dicotômicas, de disputa e rivalidade entre a figura do bem contra o mal, resultando no surgimento do herói e do anti-herói. Contudo, ao iniciar a pesquisa notamos que este não seria um pressuposto correto, pois ao investigarmos a história dos desenhos animados, descobrimos que nem sempre o conteúdo foi o mesmo e que em certos momentos as produções romperam com o dualismo heróico. Só que de algum modo, encontramos uma volta daquelas narrativas do passado, dando a sensação, para aqueles que não as acompanharam, de que nada havia mudado. Percebemos, que o pressuposto adequado é exatamente o da mudança, pois as narrativas do passado não desapareceram, apenas mudaram-se para os dias de hoje. Esta troca de lugares vai demonstrar que há um ciclo entre os tipos narrativos, e que semelhante à figura da fênix desaparecem, para posteriormente renascerem.

Basicamente esta é a inquietação motora deste trabalho, e é a partir dela que vamos estabelecer hipóteses e pressupostos. Iniciamos partindo da implicação de que há uma ciclicidade narrativa dos desenhos animados. Entendemos que analisar este ciclo referente ao conteúdo e à história dos primeiros desenhos, e àqueles produzidos nos dias de hoje, parece ser um tanto ambicioso e por isso achamos necessário delimitarmos um pouco estes espaços de tempo, definindo criadores e criaturas. Na pesquisa histórica sobre o tema, percebemos que o nosso primeiro objeto de análise não poderia deixar de ser um dos desenhos de Walt Disney. Porque a sua trajetória empresarial confunde-se com a propagação do desenho animado de tal forma, que muitos acreditam que foi ele o verdadeiro criador do gênero. Um engano compreensível já que grande parte dos desenhos que estão na memória popular, de modo geral, são suas criações.

Bob Esponja Calça Quadrada será o nosso segundo referencial para entendermos a ciclicidade narrativa dos desenhos animados. É através da comparação entre dois episódios do Pato Donald e dois do Bob Esponja que pretendemos identificar o ciclo narrativo. A escolha de um desenho do passado e um do presente, com uma diferença de 72 anos de produção entre eles, vai representar o mesmo momento no processo cíclico, mas dispostos em tempos diferentes. A idéia do retorno é a base propulsora que estará conduzindo este trabalho. Esta situação é também aquela que alimenta o "museu de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas." (DURAND, 1994, p. 06). Este referencial que sustenta o processo cíclico das narrativas nos desenhos animados dentre outros é o imaginário.

Afinal, o imaginário não é mais que esse trajeto no qual a representação do objeto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito, e no qual reciprocamente, (...), as representações subjetivas se explicam 'pelas acomodações anteriores' do sujeito. (Id. 1997, p. 41).

É através do imaginário que vamos encontrar os referenciais que pressupomos estar presentes tanto nos desenhos de Disney, quanto nos desenhos do Bob Esponja. Pois é dentro do universo de imagens e do conhecimento que vamos encontrar alguns símbolos que estão nas duas produções e que configuram o conteúdo dicotômico. A nossa primeira suposição refere-se à presença de elementos da fábula e dos contos de fadas, nos dois objetos de análise. Esta representação nos desenhos animados será identificada pelo estudo do imaginário de Gilbert Durand. Vamos compreender o grande ciclo que envolve significações e percepções onde o autor estabelece símbolos que representam fases divididas em dois regimes, o diurno e o noturno, demonstrando que a humanidade evolui de forma cíclica e não linear. Observamos então que aqueles símbolos que um dia formaram as fábulas e os contos de fadas, como a dicotomia, também formaram os desenhos animados de Pato Donald e Bob Esponja. Para compreendermos essa questão, vamos descrever os símbolos teriomórficos, catamórficos, ascensionais, espetaculares e diaréticos, a fim de identificá-los com as narrativas duais e a figura do herói encontrados nas fábulas e nos contos de fadas. O esclarecimento destes pontos será importante, pois eles serão os critérios de comparação das semelhanças e dissonâncias das narrativas dos desenhos animados.

É muito provável que nesta busca, encontremos também um processo cíclico entre as fábulas, os contos de fadas e os desenhos animados. Por isso, em alguns momentos, iremos compreendê-los como meios de veiculação de determinadas mensagens. Isso é um pouco confuso, por isso vamos estabelecer o seguinte: os contos, as fábulas e os desenhos são gêneros de comunicação de mensagens, mas não de veiculação como a televisão, cinema e o rádio. Os primeiros são os modos e as maneiras com as quais os segundos, que são meios, utilizam para se comunicar. A relação da literatura com os contos de fadas e as fábulas é a mesma dos meios de comunicação, como televisão e cinema, com os desenhos animados. Logo, a literatura, era o meio de comunicação e os contos e as fábulas os gêneros; a televisão e o cinema são os meios de comunicação e os desenhos animados um gênero. Essas relações são necessárias para ficar claro o modo como entendemos o objeto de pesquisa desse trabalho.

### 1.1 Como surgiram os desenhos animados

O cinema de animação tem como precursor da técnica o jesuíta Athanasius Kircher, que desenvolveu uma espécie de projetor capaz de exibir imagens em paredes.

No século XVII um jesuíta chamado Athanasius Kircher criou a Lanterna Mágica, uma pequena caixa de metal com uma vela dentro, com uma lente num buraco. Era uma espécie de máquina fotográfica. A luz que vinha da lamparina passava por uma imagem pintada no vidro, feito um slide, que preso atrás da lente era projetado na parede. (TAVARES, 1990, p.42).

Os desenhos animados, como conhecemos hoje, começaram a aparecer aos olhos do público na França, em 1889, quando Émile Reynaud criou o *Théâtre Optique*<sup>4</sup>. Semelhante a um abajur esta traquitana giratória permitia que os desenhos feitos por ele fossem projetados sucessivamente, dando a idéia de movimento, enquanto a história estava sendo contada. Com essa técnica, Reynaud desenvolveu vários enredos, entre eles *Pauvre Pierrot* e *Un Bon Bock*, em 1891 e *Autour d'une Cabine*, em 1894. Contudo, é com a invenção do cinematógrafo dos irmãos Lumière, que a animação de objetos passa a ser testada à exaustão, assim

---

<sup>4</sup> Sistema próximo do moderno projetor de filme.

propiciando que outro francês, Émile Cohl, se destacasse nessa área com o desenho *Fantasmagoria*, em 1908, assim iniciando um desenvolvimento que em seguida se espalharia mundo afora.

O crescimento do mercado norte-americano foi mais rápido do que o europeu, tendo como precursores Stuart Blackton, que em 1906 realizou *The Haunted Hotel* e Winsor Mckay, que criou em 1914 *Gertie, um Dinossauro Treinado* (*Gertie the Dinosaur*), para um comercial feito à nanquim, atingindo cerca de 5 mil fotogramas pintados em papel-arroz e que existem até hoje. O trabalho desses animadores acabou influenciando outros, como John R. Bray que desenvolve o curta *O Sonho do Artista* (*The Artist's Dreams*, 1913), Sidney Smith com *O Velho Dr. Yak* (*Doc Yak and Santa Claus*, 1914), Gregory La Cava em *Os Sobrinhos do Capitão* (*Captain Goes a-Swimming*, 1916) e, finalmente, Pinto Colving em 1919, com um dos primeiros desenhos coloridos chamado *Pinto's Prisma Comedy Review*. Paralelamente ao trabalho desses animadores, passam a existir estúdios de animação com profissionais que desejam especializar-se nesta arte. Surgem representantes importantes e que vão fazer história através de personagens que logo agradariam ao público, como: *O Palhaço Koko* (1916), dos irmãos Fleischer e *O Gato Félix* (1917), de Pat Sullivan e Otto Messmer.

Os anos 20 e 30 foram marcados pela implantação da indústria dos desenhos animados nos Estados Unidos, que aos poucos se concentrou em quatro grandes grupos. O primeiro personagem que se tornou famoso foi o Gato Félix, com o objetivo de combater os filmes de Charlie Chaplin. Depois vieram os personagens Betty Boop e o Marinheiro Popeye, dos irmãos Fleischer, que desenvolveram a técnica de misturar personagens animados com atores reais; Walt Disney e Ub Iwerks, que despontaram com o coelho Oswald e *Flip the Frog*. Mais tarde, após a criação da série *Silly Symphonies* (1929), o coelho fica a cargo de Walter Lantz e, finalmente, Paul Terry, que cria a série *Terrytoons* (1930), cujos principais personagens seriam *Farmer Al Falfa*, no cinema mudo e *Gandy Goose*, no sonoro.

O momento mais marcante para a história da animação, até aqui, acontece em 1928, quando Walt Disney ultrapassa todas as barreiras e apresenta o primeiro desenho sonoro, *Steamboat Willie* (Disney/Iwerks, 1928), estrelado por Mickey

Mouse. Através desse trabalho, desponta uma indústria da animação que liderou o mercado por cerca de vinte anos. A linguagem de Disney ficou conhecida por mesclar poesia e infantilidade, com uma marcada preocupação da imitação do real. Os desenhos animados eram utilizados como veículo universal de conto de fadas e de fábulas (MIRANDA, 1971). As criações e a vida desse animador são um capítulo a parte na história da animação, pois foi ele, praticamente, o precursor e criador de algumas técnicas. Em 1937, isso fica claro quando é lançado o primeiro longa-metragem em desenho da história, *Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs, Hand, 1937)*, que contou com cerca de 477 mil desenhos. Em virtude disso, a sua obra contribuiu muito para aumentar a receptividade e a popularidade do gênero. Sua equipe foi responsável por desenvolver a *multiplane camera*<sup>5</sup>, um equipamento que permitia dar mais ação aos movimentos e melhor perspectiva aos desenhos.

Na mística disneyana os bons são invariavelmente pobres, enquanto os maus são invariavelmente ricos e poderosos, configurando, obviamente, uma acentuada ideologia do conformismo, dentro de uma proposição nitidamente dogmática (Ibid., p.42).

O sucesso de Disney não impediu que outras empresas também investissem em animação ao longo da década de 30. Muito, pelo contrário, incentivou o aparecimento delas, principalmente para rivalizar com ele. Mas, ao invés de seguirem o estilo fabuloso, preferem criar uma identidade própria e inovadora. É o caso do estúdio montado pela produtora cinematográfica Warner Bros., em 1930. Desenvolvendo um estilo mais solto e despreocupado com formas e fórmulas, este estúdio cria desenhos com personagens dualistas que, necessariamente, não estão ligados a situações como bem e mal, forte e fraco ou rico e pobre. Em sua maioria, a rivalidade entre dois ou mais personagens é motivo suficiente para que haja uma história. Destacam-se as séries *Looney Tunes* (1930) e *Merrie Melodies* (1931), desenvolvidas por Chuck Jones, Bob Clampett, Bob McKimson, Friz Freleng e Tex Avery.

---

<sup>5</sup> Um aparato tecnológico que confere às cenas animadas um aprimoramento das noções de perspectiva, proporção e tempo. (MALTIN, 1987).

Os anos 50 e 60 são simbolizados pelo surgimento do grupo U.P.A. - *United Productions of America* - que através de suas experiências deu um novo impulso aos desenhos animados; era uma trãnsfuga dos estúdios Disney. Nesse período é que nasce a maioria dos clássicos dos desenhos animados como *Os Flintstones (The Flintstones, 1960)* e *Os Jetsons (The Jetsons, 1962)* de Willian Hanna e Joseph Barbera, produzidos pela MGM. Até então os demais estúdios cinematográficos não haviam mostrado interesse pela arte da animação, mas com o advento de Walt Disney e sua produtora, passaram a ver esse mercado com outros olhos, principalmente por causa dos longas-metragens de Disney.

Na U.P.A., temos como principais nomes Stephen Bosustow, Robert Cannon e Pete Burness, e os personagens mais característicos são Gerald Mcboing (1950) e Mr. Magoo (1949). Apesar da pouca popularidade nos dias de hoje, esses desenhos trouxeram uma inovação importante para a indústria da animação da época. Uma nova linguagem mais humorada, irreal e que incentivou outros estúdios e animadores a mostrarem o seu trabalho. De acordo com Chuck Jones, a U.P.A. foi muito importante para o aparecimento de novos artistas, porque Disney costumava trabalhar com os desenhistas-fantasmas, assim chamados, pois desenhavam, mas nunca assinavam as histórias. Logo, a U.P.A. era um lugar para esses profissionais demonstrarem e assinarem o seu trabalho, tornando-se conhecidos no mercado.

Os anos 70 foram conhecidos pelo desenvolvimento do estúdio *Hanna & Barbera Productions*, dos animadores Willian Hanna e Joseph Barbera. A dupla foi responsável pela criação de várias séries animadas irreverentes e, principalmente, atualizadas com o seu tempo. Diferentemente dos demais, que criavam histórias atemporais, esses profissionais utilizavam pessoas como personagens ao invés de animais, além de elementos da moda e da cultura, para ambientar as narrativas. Os mais conhecidos são Scooby Doo e Salsicha, da série *Caçadores de Mistérios (Scooby-Doo, where are you!, 1969)*, Zé Colméia e Catatau, da série *A Turma do Zé Colméia (The Yogi Bear Show, 1961)*, Batatinha, Manda Chuva e o Guarda Belo da série *Manda Chuva (Top Cat, 1961)*.

Os anos 80 ficaram marcados pela criação de desenhos que retratavam a infância dos desenhos clássicos, como *Os Muppet Babies (Jim Henson's Muppet*

*Babies*, 1984), *Os Flintstones nos Anos Dourados (The Flintstone Kids*, 1986), por exemplo, ou com desenhos que vão buscar inspiração em referências como jogos de RPG, como *He-Man (He-Man and the Masters of the Universe*, 1983) e *Caverna do Dragão (Dungeons & Dragons*, 1983), e brinquedos infantis, *Comandos em Ação (G.I. Joe*, 1983) e *Os Ursinhos Carinhosos (Care Bears*, 1985). Os estúdios de Walt Disney passaram a se especializar cada vez mais em longas-metragens e na renovação dos velhos personagens como Mickey, Pato Donald e Pateta. A Warner Bros., que havia sido desativada no final dos anos 60, ficou cerca de 25 anos fora do mercado. Desde *Looney Tunes* o estúdio não investiu em novos desenhos. Com o advento da televisão e o grande número de desenhos animados produzidos, a Warner Bros. resolveu reabrir o seu departamento de animação, lançando novos desenhos que tivessem a cara dos anos 90. Através de uma parceria com Steven Spielberg nasce a série *Tiny Toons (Tiny Toons Adventures)*, em 1990 e *Animaniacs*, em 1992, como uma tentativa de retornar à animação.

Os anos 90 chegam para consolidar diversos estúdios alternativos que haviam surgido na década de 80. Com a popularização da televisão a cabo, segmentada, começam a aparecer canais de televisão totalmente direcionados para a exibição de desenhos animados. A maioria pertencente a empresas de *broadcasting* como a *Cartoon Networks*, lançada em 1º de outubro de 1992, a partir da compra dos direitos dos desenhos da *Hanna & Barbera Cartoons* pela *Turner Broadcasting*, e a *Nickelodeon*, lançada em 1995 pela *Viacom International*. Com a proposta de uma programação com vinte e quatro horas de desenhos animados, esses canais não tinham material próprio suficiente para preencher a grade de programação, assim foram obrigados a adquirir produções de estúdios menores, chamados de alternativos por não possuírem contratos com as grandes empresas de produção.

Atualmente, os conglomerados de comunicação obtêm das empresas criadoras e produtoras de desenhos animados seriados para televisão, bem como filmes de longa-metragem. Entre as mais importantes destacamos a *Viacom Internacional*, a *Fox Entertainment Group*, a *AOL Time Warner* e a *The Walt Disney Company*.

## 1.2 Walt Disney, uma história à parte no cinema de animação

Em 1901 nasceu o quarto filho de Elias e Flora Disney, Walter Elias Disney Jr., na cidade de Chicago, nos Estados Unidos da América. Desde pequeno ele demonstrara habilidade para o desenho e logo que alcançou maioridade passou a trabalhar em uma agência de propaganda chamada *Pressman-Rubin Studios*. Sua tarefa era desenhar a arte dos anúncios, que eram publicados nos jornais. O emprego não durou muito tempo, mas foi importante, pois marcou o encontro de Disney com aquele que viria a ser o criador do Mickey Mouse, Ub Iwerks.

Por volta de 1919, os *cartuns*<sup>6</sup> começaram a popularizar-se graças ao sucesso da série *O Gato Félix*. Assim, as agências de publicidade decidiram animar as propagandas que antecederiam as exhibições de filmes e um novo mercado cinematográfico começou a surgir. Walt Disney, então empregado da *Kansas City Ad*, passou a produzir nas horas vagas os seus primeiros personagens, juntamente com Iwerks, e vender para as poucas salas de cinema da cidade<sup>7</sup>. Aos poucos, este trabalho informal cresceu e se tornou a principal fonte de renda de Disney. Assim, em maio de 1922, surge o primeiro personagem da dupla Disney/Iwerks, chamado *Professor Whosis*. Com o sucesso do primeiro *cartum*, outros trabalhos apareceram, possibilitando assim, a produção de seu "verdadeiro" (ELIOT, 1995, p. 43) primeiro desenho animado, *Chapeuzinho Vermelho* (*Little Red Riding Hood*, Disney, 1922).

Percebendo a boa recepção do público frente às histórias de contos de fadas, Disney produz nestas mesmas condições mais dois *cartuns*, entre eles *Alice no País das Maravilhas* (*The Alice Comedies*, Disney, 1924), que tornou-se uma pequena série animada, que mesclava pessoas reais com desenho animado. O sucesso desses primeiros projetos possibilitou a Disney a busca de um trabalho mais autoral. É então no começo de 1927, através de um acordo com a Universal, que surge *O Coelho Sortudo* (*Oswald the Lucky Rabbit*). O personagem torna-se um sucesso popular, propiciando o surgimento do *Walt Disney Studio*.

---

<sup>6</sup> É como os desenhos animados de curta duração são chamados.

<sup>7</sup> No início das projeções, as salas tinham que comprar os filmes para poder exibi-los, dando aos proprietários o direito de fazer o que quisessem com os filmes, inclusive reeditá-los.

Quando tudo parecia estar indo muito bem, a Universal encerra o contrato com a dupla, e como *O Coelho Sortudo* não os pertencia, o estúdio Disney entra num período de muita dificuldade, pois a série era a principal fonte de renda. Disney fica derrotado com essa perda, mas seu irmão Roy lhe apresenta a solução para a situação: desenvolver um personagem próprio do estúdio Disney, como faziam na época Paul Terry e Pat Sullivan, em Nova Iorque.

Encantado com a idéia, Disney parte para o trabalho e nasce Mickey Mouse. Após desenhar alguns rascunhos, bastou mostrar para o único empregado do estúdio, Ub Iwerks, para que este, em algumas pinceladas, criasse o camundongo simpático, até aquele momento idealizado num rascunho. Nesta época o cinema estava passando por um período de inquietação, existia a vontade das produtoras e distribuidoras de ter um filme sonorizado, mas nenhuma havia conseguido realizar o feito. Contudo em 1927, a Warner Bros. lança o filme *O Cantor de Jazz (The Jazz Singer, Crosland)*, "com introdução de som em filmes apregoada aos quatro ventos." (ELIOT, 1995, p. 65). A revolução sonora estava iniciada e todos os demais estúdios na época começaram a desenvolver o processo sonoro. Disney, percebendo esta tendência do mercado cinematográfico, resolve produzir sonorizado o *cartum* do Mickey Mouse. É então no dia 18 de novembro de 1928 que *Steamboat Willie* (Disney/Iwerks) estreou no Cine Colony, como abertura para o filme falado *Gang War* (Glennon, 1928), assim consolidando o *Walt Disney Studio*.

O lançamento do desenho sonorizado trouxe reconhecimento para Disney, muito embora "os donos das principais distribuidoras o considerassem mais como um avanço da tecnologia do que um filme de qualidade realmente boa." (ELIOT, 1995, p. 89). Independentemente do que o mercado pensava e falava, as produções dos estúdios Disney ganharam sucesso e fama suficientes para tornarem o seu criador uma referência no gênero. Isso fica ainda mais evidente, quando o Oscar de melhor Curta-metragem é dado, em 1931 pela Academia das Artes e Ciências Cinematográficas, a *Steamboat Willie* (Disney/Iwerks, 1928). É a partir deste momento que começa um período onde o *Walt Disney Studio* passa a ser exemplo, para o mercado de animação.

As narrativas dos desenhos do estúdio de Disney, não se diferenciavam dos demais concorrentes da época. Quase todos tratavam de situações irreais, com personagens fantasiosas em roteiros que remetiam ao dualismo do herói contra o anti-herói e a dicotomia, proposta originalmente pela literatura das fábulas e dos contos de fadas. É na técnica que haverá uma distinção entre Disney e os demais concorrentes, embora todos utilizassem a mesma estrutura. É ele quem vai se destacar, sendo considerado o autor do gênero de desenhos de contos de fadas. Isso é evidenciado pela série *Silly Symphonies* (1929), onde se misturam poesia, ingenuidade e infantilidade. A idéia de utilizar os desenhos animados como veículo de conto de fadas e de fábulas é o que Miranda chama de "mística disneyana". Porém adverte que esse caráter fabular não era exclusivo de Disney, mas sim dos desenhos animados tradicionais. Para o autor, esse tipo de trabalho é diverso da idéia da animação com o intuito de arte, classificado por ele como desenhos experimentais.

[...] os desenhos animados tradicionais obedeceram à estrutura da fábula: a calma, no início, perturbada por uma entidade maléfica; em seguida, a intervenção do herói que, após dar todas as provas de coragem e de poder, vence o adversário em luta renhida; e, finalmente, o retorno à calma, sempre ameaçada no entanto pela possibilidade de uma nova ação maléfica. (MIRANDA, 1971, p.42).

Com o estúdio prosperando, Disney passa a buscar novos desafios. Sua idéia fixa de produzir um conto de fadas em longa-metragem era grande, mas como seria um projeto extremamente ousado, nasce a alternativa de um curta-metragem de dez minutos, também inspirado nos contos de fadas. "*Os Três Porquinhos* teve, assim como a inspiração para o Mickey Mouse, suas raízes nas lembranças de suas relações com a mãe e com Charlie Chaplin." (ELIOT, 1995, p. 104). O apreço de Disney pelos contos de fadas estava relacionado às boas memórias que ele tinha da infância, marcadas pelo momento que sua mãe parava suas tarefas para contar-lhe histórias do gênero. Já Charlie Chaplin é a referência cinematográfica direta, pois o estilo burlesco herdado dos espetáculos circenses atribuído a este realizador é sem dúvida a principal referência, não só para Disney, mas para o mercado de animação. A alegoria está nos objetos inanimados que ganham vida para atormentar o personagem principal, bem como nas palhaçadas, ou *gags*, que ilustram as histórias.

A produção de *Os Três Porquinhos* (*Three little pigs*, Gillett, 1934) foi considerada pelo mercado um passo à frente para o trabalho que Disney vinha desenvolvendo, muitos a consideravam como um avanço na linha narrativa utilizada até então.

A animação de Disney (havia inicialmente) definido os personagens por seu aspecto exterior - em filmes como *Steamboat Willie* o vilão era grandão e feio e o herói era o menorzinho - e esse era um conceito generalizado. Em *Os Três Porquinhos*, eles mais ou menos se assemelhavam fisicamente, mas cada um agia de modo diferente, cada um tinha uma personalidade diferente. (ELIOT apud JONES, 1995, p. 105).

O que muitos não haviam percebido é que, embora a história de *Os Três Porquinhos* apresente três protagonistas distintos, o Lobo Mau era o vilão da história e continuava sendo grande e forte, enquanto os porquinhos eram pequenos e frágeis, porém, capazes de vencer o adversário pela inteligência e astúcia, nunca pela força. Isso nada mais é do que uma das principais características das fábulas. Logo, Disney continuava a produzir aquilo que havia proposto desde o início.

A produção de *Os Três Porquinhos* rendeu relativo sucesso ao estúdio Disney, assim impulsionando a idéia de realizar um longa-metragem em desenho animado. Dentre as opções que surgiram a que melhor lhe ocorreu foi a de produzir a sua história favorita de infância, *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, Hand, 1937). Considerada a loucura de Disney, o filme entrou em cartaz após quatro anos de produção, no dia 21 de dezembro de 1937, no *Carthay Circle* de Hollywood, cinema que revelou ao mundo pela primeira vez o camundongo Mickey Mouse.

*Branca de Neve* foi um sucesso imediato, gerando seqüencialmente uma série de outros filmes de contos de fadas, ou baseado neles, como: *Pinóquio* (*Pinocchio*, Sharpsteen/Luske, 1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (Sharpsteen, 1941), *Bambi* (Hand, 1942), *Cinderela* (*Cinderella*/Geronimi/Jackson/Luske, 1950), *Alice no País das Maravilhas* (*Alice in Wonderland*, Geronimi/Jackson/Luske, 1951), *Peter Pan* (Geronimi/Jackson/Luske, 1953), *A Dama e o Vagabundo* (*Lady and the Tramp*, Geronimi/Jackson/Luske, 1955), *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, Geronimi, 1959) e *101 Dálmatas* (*101 Dalmatians*, Geronimi/Luske/Reitherman, 1961), entre outros. Durante a realização dos longas-metragens o estúdio continuava produzindo

histórias curtas em *cartuns* e novos personagens seriados para as chamadas *Silly Symphonies*, nome da série que trazia o desenho do Mickey Mouse juntamente com outros personagens.

O reino do camundongo não era exclusivo, constantemente os ilustradores do estúdio criavam novos personagens; ou como coadjuvantes nos desenhos do Mickey, ou como protagonistas em *cartuns* com tempo menor de duração. É exatamente nessa segunda circunstância que nasce, no dia 9 de junho de 1934, no desenho *A Galinha Sábia* (*The Wise Little Hen*, Jackson), o Pato Donald (*Donald Duck*). Com um temperamento nervoso, mas com um bom coração, Donald rapidamente torna-se o personagem mais popular do estúdio. Prova é que nos anos 40, chegou a ultrapassar em número de desenhos, o personagem símbolo da casa.

Donald não foi o primeiro a ganhar relevância após Mickey. Antes dele já haviam estrelado: Minnie Mouse em *Steamboat Willie* (Disney/Iwerks, 1928), Peg-Leg Pete e Pluto em *The Barn Dance* (Disney, 1930), *Goofy - Pateta* - em *Mickey's Revue* (Jackson, 1932). E depois, *Daisy Duck - Margarida* - em *Don Donald* (1937), Huey, Dewey, and Louie Duck - respectivamente Huguinho, Zézinho e Luizinho, em *Donald's Nephews* (1938), e *Chip n' Dale - Tico e Teco* - em *Private Pluto* (Geronimi, 1943). O estúdio Disney nunca deixou de criar novos personagens para os seus desenhos. Nessa lista estão presentes aqueles em que Walt Disney, de alguma maneira, intervia sobre o trabalho dos ilustradores, influenciando no aparecimento de cada um dos citados.

O sucesso empresarial de Disney estava vinculado a duas situações; a primeira é a localização de seu estúdio. O cinema norte-americano começou em Nova Iorque, contudo, por volta dos anos 20 alguns estúdios migraram para um novo local no estado da Califórnia: Hollywood. Quando Disney decidiu sair de Kansas para ir a Los Angeles, ele sabia que um novo mercado cinematográfico estava começando, portanto, havia chances de futuro, já que em Nova Iorque existiam produtoras demais, principalmente estúdios de desenhos animados. Aliás, nesta época todos os concorrentes estavam sediados em Nova Iorque. Portanto, Disney foi o precursor em Hollywood, estava sozinho, aumentando as chances de prosperar. A segunda situação, que dava razão ao seu sucesso empresarial, era a

sua perspicácia comercial em identificar oportunidades. Foi o comércio de balas para crianças com o nome do personagem Oswald, feito por uma indústria de doces, que o levou a notar que além de doces ele poderia expandir suas criações para roupas, brinquedos, sapatos e tudo que fosse possível ter estampado a figura do Mickey.

Ironicamente, a reputação de Disney como o mais famoso animador do mundo resultou muito mais de sua capacidade como *merchandiser* que como artista. Foi o acréscimo de som e cor em seus filmes, na hora certa, seguido pelo frutífero empenho na comercialização de Mickey Mouse, que salvaram o Estúdio Disney de uma iminente insolvência. (ELIOT, 1995, p. 97).

Já o sucesso cinematográfico está atrelado a diversos fatores, mas o principal deles é a inquietação que o mantinha à frente de seu tempo, criando técnicas que propiciaram a evolução do cinema de animação. Os desenhos animados, como conhecemos hoje, sonorizados, coloridos e com enredo narrativo foram as principais contribuições para que esse gênero deixasse de ser uma produção coadjuvante para se tornar o produto principal. Pode-se dizer que Disney definiu o mercado de animação, já que ele foi o responsável por dar continuidade à técnica do *cartum*, demonstrando com *Branca de Neve e os Sete Anões* que, além de pequenos curtas animados, também era possível produzir longas-metragens que encantassem e emocionassem o público, tanto quanto um filme com atores humanos. Isso mostrou um novo caminho mercadológico, que a maioria dos demais estúdios optou por abdicar, gerando assim uma série de desaparecimentos em termos de produtores deste gênero.

Através de Disney, as pessoas procuraram e tomaram conhecimento sobre os desenhos animados...ele preparou, lutou, deu sangue para que houvesse um espaço onde o artista pudesse florescer, ou melhor um lugar onde uma nova forma de arte pudesse se desenvolver - não necessariamente em seu estúdio, mas no mundo. (ADAMSON e JONES, 1990, p. 46, tradução nossa).

Paralelamente ao desenvolvimento do mercado cinematográfico, as empresas de radiodifusão buscavam inovações tecnológicas para melhorar o seu produto, portanto "desde que, em 1923, Vladimir Zworykin patenteou o iconoscópio e Philo Taylor Farnsworth, o tubo dissecador de imagem - dois aparelhos de varredura baseados no tubo de raios catódicos de Braun" (MACHADO, 1995, p. 13), as empresas de radiodifusão perceberam a possibilidade de fazer o que eles

chamavam de "rádio com imagem". A busca por este novo meio termina em abril de 1939, quando a NBC (*National Broadcasting Company*) coloca em exibição, na Feira Mundial de Nova Iorque, o primeiro protótipo comercial da televisão, tal como seria entendida nas décadas seguintes.

A nova descoberta tornou-se muito importante para o cinema de animação, pois muitos dos que optaram por não investir em longas-metragens, viram nesse novo meio que nascia, um modo de perpetuar o gênero. Disney era contrário a essa posição, por isso sua entrada na televisão foi tardia e vinculada a uma busca desesperada das "quatro redes de televisão do leste por programas que preenchessem o horário entre os comerciais." (ELIOT, 1995, p. 271). Diferentemente dos demais estúdios de animação, Disney tinha uma forte preocupação em preservar a obra do seu estúdio, para que não ficasse excessivamente exposta à grade de programação das redes de televisão. Portanto sua entrada ficou vinculada a pacotes com horários específicos destinados aos seus desenhos. Embora fazendo parte da grade televisiva, é oficialmente em 27 de outubro de 1954, quando o programa *Disneyland* estreou pela ABC, que o estúdio Disney efetivamente começa a fazer parte da televisão.

O sucesso de *Disneylândia*, literalmente mudou tanto a televisão quanto a indústria cinematográfica. Naquele mesmo ano, a Warner Bros. seguiu o exemplo de Disney e tornou-se o primeiro dos grandes a produzir uma série original para a televisão, também para a ABC, em troca do direito de encaixar um de seus filmes no final de um episódio, um precedente estabelecido por Walt (Ibid., p. 290).

A década de 50 ficou marcada pela migração dos desenhos animados do cinema para a televisão, e Disney foi tido como um dos precursores nesse caminho. Foi ele o primeiro a estabelecer um acordo financeiro com as grandes redes para a exibição dos trabalhos de seu estúdio. Além de ter um programa próprio, ele tornou os desenhos animados um produto competitivo e rentável na grade televisiva. No final dessa década começam a aparecer os problemas de saúde de Disney, obrigando-o a afastar-se de seus trabalhos. Lentamente seus herdeiros passaram a tomar conta do negócio até que em dezembro de 1966, Walter Elias Disney morre no hospital St. Joseph, em frente ao estúdio de Burbank, na Califórnia, deixando para trás a criação de um mundo fantástico chamado *Disneyland*.

Com o passar dos anos as empresas Disney seguiram a linha mercadológica, tornando-se mais um conglomerado de *broadcasting*, tendo investimento não apenas em desenhos animados, mas também em cinema, televisão e tecnologia, entre outros.

### 1.2.1 Walt Disney, imaginário de fábula e fantasia

Como podemos perceber, não é novidade o gosto de Disney pelos contos de fadas, de tal forma que ele buscou incessantemente transformar as suas histórias prediletas em longas-metragens. A influência da literatura, na infância e do cinema de Chaplin na juventude, acabaram aparecendo também na vida dos personagens criados e desenvolvidos pelo estúdio. O diferencial ficaria a cargo da inspiração na fábula, na questão do ensinamento e na moral que essas histórias procuram passar. Se há uma perspectiva de exemplo nas aventuras de Mickey Mouse e sua turma, não é só dos contos que isso é herdado, e por isso vamos diferenciar fábula e contos de fadas, revelando não só seus conceitos, mas o imaginário que os inspira.

A fábula, como gênero literário, caracteriza-se por ser uma mentira, ou seja, uma história que não retrata a realidade. Conto alegórico, geralmente em versos, tem como personagens quase sempre animais e como objetivo uma lição moral. A palavra deriva do latim *fabula*, que significa "relato, narrativa", e o seu primeiro sentido remete ao conteúdo narrativo. Posteriormente, na Idade Média, a palavra francesa *fable* (fábula) confunde-se com o vocábulo *fabliau* e é utilizada também para os relatos mitológicos. É a partir de "modelos emprestados à Antiguidade (ESOPO/FEDRO)", que a fábula especializa-se para passar a designar exclusivamente, "por volta da época clássica, um relato imaginário destinado a ilustrar uma moral." (STALLONI, 2001, p.125).

[...] um gênero relativamente codificado, supondo algumas leis: ser curta, utilizar personagens que podem ser animais de valor simbólico, basear-se numa narração (o apólogo) que prepara uma lição (a moral), tudo isso escrito em verso. No uso corrente, fora da acepção técnica, uma fábula é um relato fictício e até mesmo mentiroso. (STALLONI, loc. cit.).

Nos dias de hoje, a fábula ficou caracterizada pela questão moral que deseja ensinar. Costumam-se atribuir aos animais características psicológicas humanas

para deixar a história factível, gerando assim uma identificação entre aquele que ouve e a narrativa que está sendo contada. Usualmente a fábula provoca o entendimento através do raciocínio lógico. Ao longo da história é construída uma tensão dramática, que conduz a moral que procura transmitir. Na maioria dos casos são passagens que retratam a importância do raciocínio, o exercício da paciência, a busca pela sabedoria, entre outros atributos que contribuam para o crescimento intelectual do ouvinte.

A referência para fábula neste trabalho será a obra do poeta francês Jean de La Fontaine. Eleito em 1683, membro da Academia Francesa, tornou-se reconhecido aos 47 anos quando publicou, em 1668, seu projeto *Fábulas escolhidas postas em verso*. Essa obra apresenta pequenas histórias contadas em "versos de métrica livre e seqüência variada de rimas, ora sucessivas, ora alternadas, ora entremeadas" (LA FONTAINE, 1989 p. 16). É atribuído a La Fontaine o gênero literário de fábula, como conhecemos hoje, pois ele foi o responsável pela transcrição das histórias difundidas por Esopo desde a antigüidade grega, em versos literários, proporcionando a propagação do estilo. Embora sua obra não restrinja-se às fábulas, sendo conhecido como poeta e romancista, foi através delas que o autor alcançou reconhecimento, como um dos grandes poetas fabulistas franceses, segundo Léon-Paul Fargue, crítico literário. Em virtude da notoriedade e dos aspectos aqui expostos, é a fábula, desenvolvida e difundida por La Fontaine, que vamos considerar como referência para esta pesquisa.

O conto é um gênero literário onde o "termo designa inicialmente um relato que se inspira na realidade e conta coisas verdadeiras", e como tal designa a transposição do real. Na Idade Média, o conto sofre modificações, deixando de ser fiel ao que é factível, e logo o termo passa a ser utilizado para designar ditados e canções de gesta. No final da Renascença, "a parte imaginária tende a ocultar o fundamento realista, então obtendo a seguinte definição: narração, relato de alguma aventura, seja ela vivida, fabulosa, séria ou divertida." (STALLONI, 2001, p. 119). Como exemplo dessas definições temos: *Contos da mamãe ganso* (1697), de Charles Perrault, os *Contos de fadas* (1696 - 1698), de Madame d'Aulnoye e a tradução dos *Contos das mil e uma noites* (1704 - 1712) feitas por Galland. Nos contos há a incidência dos seres fantásticos, com poderes sobrenaturais, como

fadas, gnomos, bruxos e feiticeiros, que interferem na história para acentuar o dualismo típico deste gênero. Geralmente são histórias bonitas, que geram encantamento e emoção para quem as ouve, sua narrativa é repleta de ação, suspense e romance, deixando o ouvinte interessado do início ao fim.

Pressupomos que os desenhos animados de Disney buscam na fábula e nos contos de fadas o aporte para a construção de suas histórias e narrativas, principalmente no aspecto da utilização da moral, para dar bons exemplos aos espectadores e no dualismo, que cria a tensão para que se conduza a essa moral. Porém, é interessante registrar que essa não foi a intenção imediata do animador, tanto que no primeiro episódio estrelado por Mickey, há algumas referências ao dualismo entre o forte e o fraco e à superação do personagem principal para salvar a sua amada Minnie. Contudo, neste primeiro momento não é observada a característica do bom garoto dos dias de hoje. Em alguns instantes o personagem se apresenta sarcástico e irônico, atributos pouco utilizados na construção de heróis de contos de fadas. A mudança aconteceu gradativamente, sem que marcos ou momentos preestabelecidos registrassem o feito. De episódio em episódio, Mickey foi sendo moldado, de acordo com as expectativas da sua audiência.

Além do dualismo do bem *versus* o mal e do forte *versus* o fraco, os desenhos, aos poucos, passaram a contemplar o rico *versus* o pobre, havendo então a inclusão do apelo social. Em virtude das intenções do gênero, o caráter fabuloso pareceu ser o caminho natural para os desenhos de Disney. Através deste viés o fator diversão deixa de ser exclusivo, dando espaço também ao ensinamento. Em narrativas que ora lembram as fábulas e ora lembram os contos de fadas, o estilo do estúdio começa a ficar registrado no imaginário popular, fazendo história e tornando-se referência para o gênero. Logo não será apenas nos longa-metragens adaptados para o cinema, como *Cinderela*, *Branca de Neve e os Sete Anões* e *A Bela Adormecida*, que o trabalho do estúdio será reconhecido como divulgador dos contos de fadas. Pode-se dizer que nos curtas de animação também.

A "mística disneyana" presente em quase todos os trabalhos de Disney é influência da fábula, dos contos de fadas e também dos símbolos e representações existentes em nosso imaginário. Inclusive é provável que essa aproximação seja a

resposta para o sucesso conquistado por Walt Disney nestes anos. Acreditamos que ao assistir os desenhos, o público busca referenciais a partir de analogias, comparações e metáforas junto ao "museu de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas" (DURAND, 1994, p. 06), pois a mente humana interpreta aquilo que está sendo mostrado, de acordo com os referenciais que obtemos ao longo de nossa existência. "O imaginário é uma fonte racional e não-racional de impulsos para a ação, é também uma represa de sentidos, de emoções, de vestígios, de sentimentos, de afetos, de imagens, de símbolos e de valores." (SILVA, 2003, p. 14).

Observamos que o dualismo está presente no imaginário social desde sempre, é parte do meio ocidental do pensamento. Na obra *As estruturas antropológicas do imaginário*, Gilbert Durand (2002, p. 181) alerta que a questão da dicotomia está presente no imaginário como um todo, o pensamento e a cultura ocidental trazem isso desde os primeiros pensadores, a "filosofia é dicotômica", em Platão se observa que ou é bom ou é mal, ou há luz ou há trevas. Os contos de fadas e a fábula utilizavam deste viés para transmitirem a idéia daquilo que desejam passar, contudo esta relação de história e moral é muito mais antiga, vem do drama e da mitologia grega. E como estamos nos referindo ao imaginário como um "museu", um "trajeto" onde a representação se faz pelos estímulos impulsivos do sujeito, esta volta ao passado é necessária para compreendermos que a obra de Disney não foi exatamente precursora nessa questão, mas sim o fruto de algo que já se perpetuava ao longo de séculos na cultura ocidental. Vamos dedicar o segundo capítulo a esta volta ao passado, para registrarmos o quanto o "trajeto antropológico" é cíclico e como esse eterno retorno influencia os aspectos da socialidade, como as fábulas e os desenhos animados.

Percebemos que Durand (2002, p. 63) observa em sua obra "a existência de certos protocolos normativos das representações imaginárias, bem definidos e relativamente estáveis, agrupados em torno dos esquemas originais e a que chamaremos de estrutura" e que compõe o "isomorfismo dos esquemas, arquétipos e símbolos no seio dos sistemas míticos ou de constelação estáticas." Buscando uma forma de demonstrar que as imagens têm agrupamentos por "afinidades", que necessariamente não são fôrmas que moldam um imaginário, mas sim maneiras de

compreender melhor as imagens que surgem através de esquemas, arquétipos, símbolos ou sistemas míticos, produzidos e demonstrados nos aspectos da humanidade. Como são dinâmicas, estão sujeitas à transformação, as imagens podem fazer parte de um determinado grupo hoje, e futuramente trocar para outro, por isso a idéia de fôrma é descartada, e logo ele alerta "[...] esses 'modelos' não são quantitativos, mas sintomáticos; as estruturas tal como os sintomas na medicina, são modelos que permitem o diagnóstico e a terapêutica." (DURAND, 2002, p. 64).

Na questão dicotômica, que entendemos estar presente nas narrativas dos desenhos animados, observamos que os 'sintomas' estão ligados a símbolos como os ascensionais, espetaculares e diairéticos. No primeiro encontraremos a idéia de elevação, ascensão, mostrando a ligação entre a luz, o alto e elevado, como algo bom em oposição ao baixo, ao escuro, às trevas, logo ruim. "Em conclusão, os símbolos ascensionais aparecem-nos marcados pela preocupação da reconquista de uma potência perdida, de um tónus degradado pela queda." (Ibid., p. 145). No segundo, encontraremos a idéia do isomorfismo solar, sendo o sol significado de luz contra as trevas, e no terceiro encontramos a idéia do dialético que conduz à dicotomia. "Esquemas e arquétipos de transcendência exigem um procedimento dialético: a intenção profunda que os guia é intenção polêmica que o põe em confronto com os seus contrários." (Ibid., p. 158). Entender a dicotomia exige uma compreensão do simbólico mencionado, pois é na presença deles, e de outros dois, que vamos encontrar a conexão entre os contos de fadas, fábulas e desenhos animados.

Primeiramente, tanto os símbolos ascensionais quanto os espetaculares possuem em seu cerne a idéia de transcendência para algo melhor. No primeiro a idéia de crescimento, subida, ascensão em relação ao plano anterior e no segundo a idéia de evolução, das trevas para luz. Essa evolução conduz ao dualismo, porque "a ascensão é imaginada contra a queda e a luz contra as trevas." (DURAND, 2002, p. 158). No caso dos desenhos animados de Disney, percebemos que a luz é substituída pelo bem e as trevas representariam o mal. A situação dialética está no fato de o bem não desejar fazer o mal para o mal, mas, em virtude das circunstâncias, ele torna-se obrigado a tomar uma atitude de ação, assemelhando-se ao seu oponente. Quando Mickey, resignado pelo seqüestro de sua amada, em

*Steamboat Willie*, toma uma atitude heróica e como um guerreiro levanta suas armas e volta-se contra o mal vigente, desenhando um filigrana sob os símbolos ascensionais ou espetaculares, é a figura heróica do lutador erguido contra as trevas, contra o abismo; é a busca do tónus perdido. Disney ao recriar a figura do herói sobre Mickey Mouse, transforma o camundongo de aparência frágil, no arquétipo do humano contra as suas agruras diárias, como já faziam as fábulas e os contos de fadas.

O tema do herói combatente encontra-se, enfim, nos contos populares sob a forma eufemizada do 'Príncipe Encantado' que afasta e frustra os malfírios, liberta, descobre a acorda. Príncipe encantado que aparece também na lenda nórdica de Singur e Brenehilde, num conto tártaro, ou na nossa Bela Adormecida. Todos ilustram este tema 'velho como os argonautas'. (DURAND, 2002, p. 162).

No caso, Mickey tornou-se a representação do herói, embora distante da imagem atribuída a um "príncipe encantado". Ele é o retrato da moral humana; bem como nas fábulas, o nosso herói não é forte, mas é astuto e inteligente e isso o conduzirá para a vitória contra o mal vigente. A figura do "herói feio" não é exatamente uma novidade para o meio literário, e nem para o gênero. Mickey possui a estética do anti-herói, mas tem coração e cérebro de herói. Isso o torna ainda mais simpático, pois evoca o fato do mundo também não ser perfeito, exatamente como é o personagem. Poderíamos atribuir esta identificação ao momento onírico que o cinema cria, pois o "estado subjetivo" contribui para este tipo de aceitação.

[...], o estado subjetivo e a coisa mágica são dois momentos da projeção-identificação. Um é o momento nascente, fluído, vaporoso, 'inefável'. O outro é o momento em que a identificação é tomada à letra, substancializada; o momento em que a projeção alienada, desgarrada, fixada, fetichizada, se coisifica: em que se crê verdadeiramente nos duplos, nos espíritos, nos deuses, no feitiço, na posse, na metamorfose. (MORIN, 1997, p.109).

Mesmo Mickey sendo um camundongo, ele é, na sala escura, um herói do dia-a-dia, uma metamorfose daquilo que os que estão assistindo gostariam de ver: o triunfo sob o mal vigente. Esses elementos estão relacionados com as fantasias que ficam escondidas em um imaginário que nem sempre é descoberto, ele utiliza de um agente revelador que busca as imagens no nosso "museu" e as recria junto a produções cinematográficas, como os desenhos animados.

O que faz um camundongo, um cachorro, uma vaca ou um pato ser objeto de “projeção-identificação” está ligado justamente ao imaginário já representado; a fábula já utilizava desta técnica para contar as suas histórias, criando lendas e mitos que fazem parte de um bestiário animal produzido e reproduzido ao longo da história da humanidade, como é o exemplo do lobo que devora cordeiros e assombra meninas. Mesmo se tratando de uma projeção fantástica, não nos causa estranheza o fato de um camundongo ter características humanóides. Isso ocorre porque é mais fácil transferir os atributos que se quer passar, com as histórias, através de personagens que num primeiro olhar não são seres humanos. Isso seria atribuído aos símbolos teriomórficos<sup>8</sup>.

De todas as imagens, com efeito, são as imagens animais as mais freqüentes e comuns. Podemos dizer que nada nos é mais familiar, desde a infância, que as representações animais. Mesmo para o pequeno cidadão ocidental, o urso de pelúcia, o gato de botas, Mickey, Babar vêm estranhamente veicular a mensagem teriomórfica. Metade dos títulos de livros para crianças são sagrados ao animal. (DURAND, 2002, p. 69).

A imaginação em relação à figura animal está muito vinculada à questão da animalidade, de animado, de movimento rápido; tanto a criança pequena quanto o animal ficam inquietos com o movimento rápido e indisciplinado. Isso produz no ser humano adulto, a grosso modo, os sintomas de ansiedade. "O animal é assim, de fato, o que agita, o que foge e que não podemos apanhar, mas é também o que devora, o que rói." (Ibid., p. 90). Mickey, está mais vinculado ao animal que agita do que com o camundongo que rói, pois Disney busca dar atributos de bondade nele, tornando-o simpático, alegre e heróico. Além destas características, há também o caráter estético que remete à inocência. Na passagem que segue há uma descrição das intenções da mudança física, resultando no personagem que conhecemos hoje.

A decisão de Disney de modificar Mickey dando-lhe novas características físicas que se assemelhassem às de um recém-nascido - cabeça volumosa, tórax abaulado, pernas e braços minúsculos -, acrescentou profundidade ao personagem, sem sacrificar sua qualidade essencial, a inocência. (ELIOT, 1995, p. 103).

Essa inocência atribuída ao físico e associada à questão da animalidade, configura características do onírico, fantasioso e lúdico. O primeiro, o aspecto teriomórfico vinculado ao fabuloso, ao inexistente, ligado ao vínculo moral, e o segundo ligado à meiguice, à doçura, típica dos contos heróicos, regido pelo mundo

---

<sup>8</sup> Ver capítulo dois.

das fadas. O contexto narrativo dos desenhos de Disney mesclava esses dois atributos, representando para o espectador algo já visto, já vivido, explicado "pelas acomodações anteriores do sujeito." (DURAND, 2002). Há um imaginário de fábula e fantasia retratado nos desenhos animados, tornando-os atraentes ao olhar do público, mesmo que este não o perceba. É um toque de magia que "nos apresenta como um ingênuo momento de infância, mas também como o desabrochar primeiro e natural, no seio da imagem objetiva, das potencialidades afetivas." (MORIN, 1997, p. 112). Por isso o rato que rói, fica distante, desacreditado, pois o sentimento não o representa como bestial, mas como humano, redondo, quase um recém-nascido. Impossível não gostar dele.

Miranda propõe a "mística disneyana", argumentando que o trabalho de Disney está vinculado à narrativa típica da fábula, contudo quando trata isso como algo místico, incógnito, revela uma preocupação em definir os motivos da aceitação do público por aqueles desenhos animados, como algo mágico, atribuindo ao autor um caráter ilusionista, como um animador que tira ótimas mágicas de sua cartola. De certo modo, existe algo mágico, não apenas no trabalho de Disney, mas no cinema como meio de alienação, de sonho promovido pela sala escura. Coube ao cartunista ir além do que os "mágicos" de sua época chegaram, apresentando uma ilusão nova, diferente e que animasse o seu público com ingenuidade e inocência, com um séquito de personagens associados ao bestiário animal. A mística é justamente a simplicidade da magia vinculada à técnica do imaginário, criando histórias de fantasia e ilusão, que buscam na fábula e nos contos de fadas o seu aporte narrativo. O truque é o mesmo, mas a sua embalagem é outra.

### 1.2.2 *Walt Disney, magia e cinema*

A produção do estúdio Disney, até meados da década de 60, era exclusivamente cinematográfica, tanto em *cartuns* quanto em longas-metragens animados. Por isso é impossível desvincular do cinema as produções animadas até essa época, pois toda a mística e criação de Disney está relacionada à sala escura e seus meandros. Fato este que o colocou entre os destaques da indústria cinematográfica, como produtor, diretor, ator, entre tantas funções atribuídas.

Disney é um destes cineastas dos tempos áureos de Hollywood, é fruto de uma época enigmática, onde o mundo ainda estava começando a se habituar à Sétima Arte. O cinema ainda era uma descoberta nova, quando ele começou a trabalhar no segmento, mas os seus sonhos eram altos, a nova tecnologia o encantara desde o seu início. Apesar das dificuldades iniciais, ele tornou-se um dos maiores cineastas da história, desenvolveu técnicas e recriou um gênero que, aparentemente, estava fadado a desaparecer. O resultado de seus esforços está na tela dos cinemas, na história, no dia-a-dia das pessoas, mas também pode-se dizer que um pouco de cada um de nós faz parte do mundo encantado, onde animais têm vida, habitam cidades e colocam mais fantasia em nosso mundo.

Os desenhos animados, como produto cinematográfico, seguiam a linha da narrativa de ficção criada por Méliès, caracterizada pelo estilo lúdico e fantasioso. O cinematógrafo dos irmãos Lumière deixou de ser técnica para transformar-se em cinema. Ficção e fantasia se entrelaçam criando um mundo de objetos destacáveis, romances arrebatadores e aventuras inesquecíveis; é um mundo de sonho, de encantamento e de emoção, trazido em cada nova história que estreava nas salas de cinema. "O cinema torna-se sinônimo de ficção." (MORIN, 1997, p.97). Os *cartuns* encontram solo fértil para crescer. A semente plantada pelos propagandistas da época empolgou o público e motivaram o aparecimento das primeiras histórias animadas como a do *Marinheiro Popeye (Popeye the Sailor, 1933)*, criada pelos irmãos Fleischer, para um comercial de espinafre enlatado.

Com o cinema de ficção estava se criando um mundo de fantasia, envolto por uma idéia de sonho e emoção, vinculado ao imaginário da imagem.

A imagem é o estrito reflexo da realidade, a sua objetividade está em contradição com a extravagância imaginária. Porém, esse reflexo é já, ao mesmo tempo, um 'duplo'. A imagem já encontra-se embebida de poderes subjetivos que vão deslocar, deformar e projetar para a fantasia e para o sonho." (MORIN, 1997, p. 98).

O "duplo" nas animações não é exatamente aquele proposto por Morin, que advém da fotografia, da imagem fiel, exata, retratada como se fosse a real, ligado ao cinema de atores. É um duplo psicológico, vinculado às fantasias, sonhos e temores, pois a identificação não ocorre apenas pela imagem, mas também pelo enredo. Aliás, as narrativas são o que há de melhor nos desenhos animados, porque neles

tudo é possível. Assim como o "cinema de atores", o cinema de animação pode tudo, mas ninguém se fere. O personagem nunca envelhece, não se machuca, não tem idade. É um híbrido, que acreditamos só ter conquistado espaço porque a magia do cinema propiciou isso. Disney tem o mérito de juntar estas realidades e torná-las um objeto divertido e animado, pois diferentemente dos seus concorrentes, houve no desenvolvimento dos seus personagens uma preocupação em atribuir-lhes caráter, sentimento e emoção, elementos retirados dos enredos dos filmes com atores. Acreditamos que isso não é fortuito e que, de certa forma, Disney buscava a identificação pelo "duplo", pois como já mencionamos, ele buscou em Charlie Chaplin as suas referências e não nos demais animadores da época.

O "duplo" está relacionado com a "projeção-identificação" que a magia do cinema oferece, é um devaneio consciente e uma ilusão, "o cinema introduziu o universo do sonho no seio do universo cinematográfico do estado de vigília." (Ibid., p. 100). O espectador está acordado, sabe que não dorme, mas assimila aquilo que está sendo exibido como um sonho. A sala escura, a tela grande, o som alto colaboram para esta sensação, a escuridão provoca um relaxamento, o cinema é como um sonhar acordado, momento fílmico, mágico, propício para receber a informação. O espectador que está ali foi com o propósito de ver determinado filme, ouvir e viver por uma, duas horas aquele momento, aquela história, montada sob a fantasia de um outro alguém.

Os desenhos de modo geral eram embalados por essa situação fílmica, por isso um desenho desenvolvido para o cinema é diferente de um feito para a televisão. Mesmo o cinema mudo também apresentava o aspecto de sonho. Embora não tivesse som, as imagens causavam impacto suficiente para o delírio e o despertar da fantasia. "O sonhador não sabe que sonha, o espectador do filme sabe que está no cinema: é esta a primeira e principal diferença entre situação fílmica e situação onírica." (METZ, 1972, p. 103). Disney torna-se cineasta justamente por apropriar-se dos atributos da situação fílmica, conseguindo retirar as melhores características do cinema e agregá-las aos desenhos animados. Por isso não há diferença entre os filmes de atores e os de animação, em ambos vamos encontrar situação fílmica e situação onírica. O que muda é a relação com a fantasia, já que os desenhos são uma espécie de sonho, que não saem das telas. Já no filme de

atores, o personagem também só existe na tela, contudo, o ator é verdadeiro, é uma figura material presente entre nós, podendo estar nas ruas sujeito a ser reconhecido. O personagem de um desenho animado só vive e existe na tela do cinema, é um produto da imaginação, vinculado ao onírico e ao sonho. Na sala escura, naqueles minutos em que se convive com ele, parece real, mas saindo dessa situação o personagem passa a ser um sonho, um objeto fantástico como uma fada, um gnomo, um mago, que só existe nos contos, não havendo chance de vermos eles em outro lugar senão no conto, na fábula ou no desenho animado.

O mundo da animação é totalmente onírico, fantasioso, mágico e fílmico, pois consegue criar "projeção-identificação" com personagens que não existem de modo factual e que no momento do término da projeção, tornam-se mais um objeto do imaginário. Paralelamente é também um mundo de simulação, pois como não retrata uma realidade, ele pode infringir algumas regras naturais e ser visto como algo normal. Se uma bigorna no meio do deserto cai na cabeça de um personagem, nós não estranhamos, pelo contrário, achamos engraçado. O mesmo ocorre quando um cofre achata o personagem sobre o chão. Com nexos ou sem, os elementos sempre são bem-vindos, pois é deles que surgem as *gags*.

Os objetos, no mundo da animação, não têm peso nem textura, exceto quando isto é necessário para expressar seus movimentos. As leis da gravidade existem somente para serem desrespeitadas. Altura, largura e profundidade perdem sua atualidade através das demandas do movimento. (MIRANDA, 1971, p. 32).

O cinema de animação é feito de movimento e para que ele saia da imaginação e torne-se objeto de "projeção-identificação" é preciso que haja situação fílmica, situação onírica, magia e fantasia, mas também referente imaginário, porque jamais um desenho animado teria surgido e perpetuado se não fosse esse último elemento. O cinema de atores também precisa desse elemento, mas como trabalha com atores humanos esta identificação é mais rápida; como um "duplo", um espelho, a referência encontra o referente imediatamente só de olhar. Já a animação busca essa referência em elementos oníricos, que estão na imaginação e na fantasia, construídos por imaginários que podem vir das fábulas e contos de fadas, como também de lendas, mitos e provérbios que vêm construindo a história da civilização ocidental, desde a Grécia antiga.

A magia do cinema está nos laços sentimentais que este recria, são emoções que vêm da alma, a "mística disneyana" faz parte dessa relação. Ilusão de um mundo melhor, de sentimentos nobres, de bons exemplos, há uma projeção de diversos imaginários, que necessariamente não são os mesmos para todos, mas quando vistos pelo coletivo, a interpretação que fica é a mesma. No caso do Mickey, por exemplo, fica a figura do bom moço, que nutre um amor inocente, uma mistura de menino com um jovem adolescente, mas que jamais irá infringir as regras junto a essa paixão. O espectador fica encantado e iludido por essa situação, despertando, se possível, os melhores sentimentos, de amor, de paz, de alegria, de vitória, opondo-se ao rancor, à raiva e ao ódio. A mágica da identificação tem alma e não acontece de forma indolente, é fruto de um desejo de ser cineasta e que Disney realizou através de seus desenhos animados, atribuindo aos seus personagens, características humanas e tensão dramática semelhantes à dos filmes de Charlie Chaplin, além dos atributos advindos dos contos de fadas e da fábula.

O desenho animado de Disney busca uma espécie de realidade desenhada, não é real porque não trabalha com humanos, mas também não é totalmente irreal porque apresenta sentimento, emoção. Há um toque de magia, de ilusão e de diversão; se fantasia e desenhos animados não são reais, contudo, o que é real para o cinema? Eis um tema delicado, cuja resposta não é o objetivo deste trabalho, porém esta resposta surge juntamente à outra, que é a questão sobre o "segredo" do cinema, que também poderia ser a magia do mesmo. Para elucidar estas questões ficaremos com o seguinte pensamento: "o 'segredo' do cinema é (...) isto: injetar na irrealidade da imagem a realidade do movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca antes alcançado." (METZ, 1972, p. 28). Se for real ou não, pouco importa, pois o que nos resta são fantasia e emoção e isso basta para que haja credibilidade e aceitação nos meandros da sala escura. Em relação aos desenhos, preferimos acreditar que são irrealidades de um sonho muito real, pois já que tudo é magia, vamos atribuir a eles a idéia de mais uma ilusão, dentre tantas outras, que satisfaz a fantasia de estar e viver o cinema.

### 1.3 Bob Esponja e a televisão

Os desenhos animados passaram a freqüentar a grade televisiva logo no início das primeiras transmissões. Eram programas com data e horário certo de veiculação, como as novelas e os programas de auditório. Na programação americana, esse formato perdura até hoje, tanto que os desenhos como *Bob Esponja Calça Quadrada* (*SpongeBob SquarePants*, 1999) são criados e elaborados como se fossem um programa de televisão, exatamente como os episódios do Pato Donald de Disney, mentor intelectual dessa forma de apresentação. Apesar da televisão no Brasil “seguir um padrão americano” (RAMOS, 1995), não teve a mesma conduta em relação aos desenhos animados. Por aqui eles apareceram como parte de programas infantis, mas com a chegada da televisão a cabo, eles passaram a ter canais próprios, produzidos no exterior e adaptados para a realidade local.

Quando os primeiros programas infantis apareceram na televisão, traziam uma fórmula: entre um desenho animado e outro, uma apresentadora num estúdio fazia joguinhos, lia cartinhas, fazia merchandising e as crianças mandavam beijinhos para o pessoal de casa. (NOVAES, 1991, p. 263).

O primeiro protótipo de televisão comercial derivava da estrutura operacional da indústria do rádio e encontrava no sistema de emissões radiofônicas o seu modelo. A televisão é uma tecnologia que teve um nascimento diferente das demais inventadas até hoje, ela não apareceu como uma descoberta científica acidental de pesquisadores obstinados. Seu surgimento “resulta de uma acumulação de capital na área do entretenimento de massa.” (MACHADO, 1997, p. 15). Eram as empresas de rádio que estavam investindo em pesquisa, para a descoberta do chamado “rádio com imagem”. Por isso a televisão já apresenta desde o início características específicas dos meios de cultura de massa.

O advento da televisão atraiu empresários, não só do rádio, mas de outros meios, para o mercado, como do jornalismo impresso e do cinematográfico, acarretando o aparecimento de um tipo de empresa chamada de *broadcasting*, ou seja, empresas que investem em mais de um meio de comunicação de massa. Uma delas é a *Viacom International*, que em 1995 lança o seu primeiro canal voltado exclusivamente para os desenhos animados, a *Nickelodeon*. Inicialmente a sua

principal função era dar suporte ao canal a cabo MTV. Era um canal “dentro de outro”, pois a *Nickelodeon* era a responsável pela criação das vinhetas animadas e dos desenhos que passavam na programação da MTV. Porém, a crescente audiência infantil durante os horários em que a *Nick* — apelido utilizado pelo canal para se identificar com as crianças e que vamos utilizar a partir de agora — entrava no ar, indicou a necessidade de uma separação dos dois canais. Assim surgindo um canal a cabo com programação própria, destinado ao público infantil entre 2 e 11 anos e com 80% de sua grade composta por desenhos animados.

No início, o canal contava com estúdios de animação independentes para formar a sua grade de programação. É em 1998 que a *Nick* inaugura oficialmente o seu estúdio, criando e produzindo desenhos, como os *Rugrats* (1991). Para manter a sua grade televisiva na época, o canal acaba contratando muitos dos profissionais independentes, que vinham contribuindo com a emissora até então. Um desses profissionais é o biólogo e animador Stephen Hillenburg, que trabalhava como diretor artístico no núcleo da série *Rocko's Modern Life* (1993). Insatisfeito com a sua função e cheio de idéias na cabeça, Hillenburg chama outros dois colegas para desenvolver um projeto novo em animação, inspirado em uma das suas antigas histórias em quadrinhos, criada por ele quando ainda era biólogo do *The Ocean County Marine Institute* em Dana Point, na Califórnia. A idéia era transformar as aventuras da esponja marinha Bob, protagonista das histórias, em desenhos animados.

Inspirado no estilo de criação do primeiro estúdio da Warner Bros. e dos irmãos Fleischer, onde não haviam roteiros a serem seguidos<sup>9</sup>, vai ao ar em 22 de abril de 1999 o primeiro episódio do desenho animado de maior sucesso da *Nick*, até os dias de hoje: *Bob Esponja Calça Quadrada*. Segundo o site da empresa, em duas semanas de exibição, esse desenho chegou ao primeiro lugar de audiência entre os canais infantis a cabo nos Estados Unidos. Imediatamente após a sua tradução para outras línguas, este passa a ter na Europa, Ásia e América Latina, o mesmo êxito alcançado em seu país de origem.

---

<sup>9</sup> Você tem uma sinopse, então você constrói as *gags* e então se coloca no papel. Essa é a forma como os desenhos curtos são feitos, sem a previsão do intervalo. (JONES abud ADAMSOM, 1990, p. 48).

Imaginado como um inocente, Bob Esponja é concebido para ser "um Jerry Lewis submarino" (*A Origem de Bob Esponja*, Hillengurg, 2005), simples, de boa índole e sem nenhuma ambição monetária, esta pequena esponja é um grande amigo para os seus colegas de série, Patrick Estrela, Sandy, Lula Molusco, Plankton e o Sr. Siriguejo. O desfecho narrativo acontece ao redor destes seis personagens e suas características sociais e psicológicas. O primeiro é uma estrela do mar, tola, ingênua e melhor amiga de Bob Esponja, a segunda é uma "esquila" e amiga cientista, inteligente, esperta e forte. O terceiro é uma lula que além de vizinho é colega de trabalho e inimigo, que faz de tudo para manter distância, o quarto é o minúsculo inimigo do Sr. Siriguejo e o quinto e último é um siri ambicioso, dono da lanchonete em que Bob trabalha como cozinheiro e encarregado dos serviços gerais. As aventuras acontecem na cidade chamada Fenda do Bikini, que serve de moradia para todos os personagens.

*Bob Esponja Calça Quadrada* é um desenho pensado e criado para a televisão e isso se reflete constantemente na estrutura narrativa dos episódios. Como se fosse uma pequena novela, as histórias são pílulas do cotidiano da esponja. Os enredos não são continuados, mas cada um apresenta um pouco mais sobre os meandros da vida do protagonista e seus amigos, emoldurados por uma riqueza de situações cômicas, causando expectativa para o desfecho final. A presença do diálogo é indispensável para a compreensão das narrativas, sem ele seria impossível entender o que está se passando. A vida de Bob Esponja se passa no fundo do mar, mas isto não é algo muito evidente, são alguns detalhes que vão fazer esta revelação, tais como, os nomes dos personagens, a ausência de gravidade em determinadas situações e as bolhas de água que servem de passagem para a troca de cena. Percebe-se que o autor não procura nesse referencial o seu maior aporte, embora o fundo azulado dos cenários negue isso.

Diferentemente dos primeiros desenhos criados para a televisão, Bob Esponja tem, desde o seu processo embrionário, o DNA da TV. Primeiro porque os seus criadores são profissionais formados por essa área e suas experiências são todas construídas sobre os alicerces específicos do meio. E segundo porque o desenho animado, desde a década de 60, é um gênero relacionado com a televisão. Isso significa que os episódios vão respeitar três características: o sistema

fragmentado, a rapidez e o eterno presente. (MACHADO, 1997). Ramos propõe que naturalmente um elemento levará ao outro.

"O sistema televisivo brasileiro foi implantado a partir dos anos 50 seguindo o modelo americano, e portanto, construído em íntima relação com a publicidade." (RAMOS, 1995, p. 44). A forma de faturamento das emissoras nos Estados Unidos era praticada através da veiculação comercial, feita nos intervalos dos programas, exatamente como faziam as rádios. E, por isso, a produção de entretenimento e as necessidades dos anunciantes caminhavam lado a lado. A influência na programação televisiva era direta, tanto que acarretou o surgimento dos chamados programas de patrocinadores. "A telenovela diária dos anos 60 mostra essa vinculação estreita da ficção com os anunciantes, e foi decisiva a participação de uma empresa como a Colgate-Palmolive na produção do gênero." (Ibid., p. 45). Com o passar dos anos, esse sistema é trocado pelo chamado: *Magazine Concept*, onde a publicidade é praticada a partir da venda de espaços nos programas, assim desaparecendo a figura do patrocinador privilegiado no intervalo comercial. O controle passa para as mãos das redes, que vão produzir ou comprar programas de outros realizadores.

Como a televisão tem como referência o rádio, haverá uma idéia que Machado chama de "eterno presente", acarretada pela inexistência de formas de gravação no início do processo televisivo. Isso foi caracterizado pela transmissão simultânea que vai apresentar o tempo da enunciação como um tempo presente ao espectador. (MACHADO, 1997, p. 76). Logo a idéia de tempo presente associada à possibilidade da transmissão de imagens de lugares distintos ao mesmo tempo, criará uma sensação de necessidade de agilidade no espectador. A rapidez vinculada à fragmentação, em função dos intervalos comerciais, irá refletir na programação que precisará ser ágil, informativa e interessante para que o espectador não troque de canal durante o intervalo comercial. Em Ramos (1995, p. 120) vamos encontrar o relato de um produtor de seriados americanos que diz:

Quinze anos atrás, nós costumávamos rodar dez páginas menos por que nós elaborávamos mais as cenas. (...) Com o advento da velocidade crescente dos comerciais e da velocidade da sociedade, eu rodo dez, doze, quatorze páginas a mais para obter o mesmo resultado de 50 minutos de programa. (...) Você não pode deixar as pessoas se aborrecerem hoje.

Os desenhos do *Bob Esponja Calça Quadrada*, por exemplo, desde sua criação são projetados pensando na fragmentação e na rapidez. Os episódios têm um tempo máximo de onze minutos, permitindo que sejam veiculados por inteiro entre dois blocos comerciais. Já as suas histórias, ao apresentarem mais diálogos misturados às situações cômicas do gênero, pretendem criar mais agilidade no tempo narrativo, impulsionando o suspense para o desfecho final. Mesmo sem roteiro, como descreve Hillenburg, é preciso que haja uma constante expectativa na história, ora seja por diálogos, ora seja por situações cômicas ou *gags*. Os desenhos vão seguir uma linha narrativa linear onde há um início tranqüilo, havendo após um aumento gradativo da tensão e quando essa chega a seu ponto máximo, o episódio chega ao final e entra o comercial.

Embora exista uma estrutura criada para a televisão, os desenhos do Bob Esponja reservam uma curiosidade que os diferenciam dos demais criados no mesmo período. As narrativas parecem um pouco mais elaboradas, há a incidência de mais personagens e os enredos não se reduzem a dualismos, praticados com o intuito de acelerar o tempo diegético. Lembrando mais os seriados americanos, como *O Fugitivo (The Fugitive, 1963 - 1967)*, *Missão Impossível (Impossible Mission, 1966 - 1973)* e *Magnum (Magnum, P.I., 1980 - 1988)* do que os próprios desenhos animados. Mesmo que cada história seja fechada e sobreviva sem as demais, vê-las como conjunto propicia um acréscimo em relação à construção social e psicológica dos personagens e da história. Somente assistindo a vários episódios é possível perceber e reconhecer detalhes como profissão, gostos e estilos de vida. Um bom exemplo é o *hobby* do Lula Molusco, são poucos os episódios em que ele aparece tocando a sua clarineta, porém isso faz parte da construção do estilo desse personagem. Aquele espectador que acompanha sabe disso naturalmente.

Esse vínculo criado com as narrativas desse desenho acaba remetendo a outros personagens, que convivem neste imaginário de animações. É o caso dos desenhos de Walt Disney. Ao longo dos anos foi possível conhecer tão bem o Pato Donald, que hoje ele ganhou até família. Além dos já conhecidos sobrinhos, existe um tio, uma irmã, uma vovó e um primo que contribuem para as suas histórias. Isso acarreta num enriquecimento do conteúdo social do personagem e numa maior identificação com as relações que este estabelece entre os seus. Talvez por isso

entendemos ocorrer uma ciclicidade narrativa dos desenhos animados, pois achamos que há uma volta desse estilo narrativo nos desenhos do Bob Esponja. Embora exista uma diferença entre os meios que veiculam estes desenhos, acreditamos que isso é um detalhe técnico, pois não é na diferença entre cinema e televisão que está a resposta.

## 2 CICLICIDADE, IMAGINÁRIO E SÍMBOLOS

Iniciamos este trabalho abordando a história dos desenhos animados, com o intuito de contextualizar os cartuns que pretendemos analisar. Porém, como estamos pressupondo uma ciclicidade das narrativas, é preciso ir além do conteúdo histórico para alcançarmos o nosso objeto. Por isso vamos buscar nosso aporte teórico nos meandros do imaginário. É através deste referencial que pretendemos encontrar, em primeiro lugar, as respostas para uma compreensão cíclica da história, pois vamos entender que a ciclicidade não se reduz à animação. E que, provavelmente, vai além do processo social e histórico. Nesse sentido a obra de Durand, será referencial naquilo que tange às diferenciadas formas que os aspectos sociais ganham ao longo da evolução. Como um diagnóstico, veremos que existem elementos que transcendem o tempo estando presentes desde o período pré-histórico na vivência do espírito humano, formando referenciais e influenciando o dia-a-dia. Este capítulo será dedicado a apresentar esse conteúdo histórico que vem moldando os aspectos sociais, propiciando a suscitação do ciclo e dos desenhos animados. Com ele pretendemos compreender o imaginário, a ciclicidade e os símbolos que adotamos como referenciais.

Vamos começar explicando um pouco daquilo que sabemos sobre ciclicidade. Compreendemos como ciclo, uma série de fenômenos que se sucedem numa ordem determinada. Mas quando essa série torna-se repetitiva, chamamos de ciclicidade. Esse certamente é o significado mais cartesiano para a palavra ciclo e os seus adjetivos. Quando falamos de sucessão de fenômenos, falamos do tempo que intercala os acontecimentos. Momentos breves e momentos longos são fatores subjetivos, que devem ser levados em conta quando nos referimos às questões do tempo. Observamos que no mercado de animação há uma ciclicidade nas narrativas, ou seja, a volta de um estilo, difundido por Disney e que Miranda atribui aos desenhos tradicionais, que é a presença da fábula e dos contos de fadas na construção narrativa. "O imaginário é um rio cujas águas passam muitas vezes no mesmo lugar, sempre iguais e sempre diferentes." (SILVA, 2003, p. 8). Pressupomos que nesse rio estão as narrativas criadas por Disney e que hoje passam por uma outra margem, que é o desenho da *Nick*, *Bob Esponja Calça Quadrada*. É um jovem

canal de televisão, apresentando um desenho inédito, com novos personagens, mas que utilizam aspectos atribuídos a Walt Disney, em suas narrativas.

Para compreender a ciclicidade a qual nos propomos, vamos entender que esse "rio" faz parte de uma "bacia semântica" (DURAND, 2002) e que dele saem afluentes menores, que bebem desta água em constante movimento, passando pelos mesmos lugares, sempre iguais, sempre diferentes. Exatamente como uma bacia fluvial, esse "rio" terá águas que sairão de uma nascente nova. E essas passarão por várias fases sucessivamente. Primeiro ela será parte de um pequeno rio, que correrá em direção a um segundo rio, um pouco maior, em que outros rios, como ele, também escoam as suas águas. A mistura proposta por este novo rio irá gerar novas águas, um pouco mais volumosas, que após o percorrermos também escoarão num terceiro rio, maior, onde há outras águas misturadas. É dessa cadeia de pequenos e grandes rios que se incorporam através de escoamentos, que surgirá a bacia que serve de representação para a ciclicidade, que julgamos como "bacia semântica", proposta por Durand.

Essa bacia é composta de elementos como "escoamento, divisão das águas, confluência, o nome do rio, organização dos rios e os deltas e os meandros" (DURAND, 1998), porém não pretendemos, neste trabalho, identificar as partes de forma específica e isolada. Nossa investigação está relacionada com o ciclo das águas em si, através de sua constante transformação de águas antigas em novas. O fenômeno que buscamos é essa flexibilidade que propicia uma forma de pensar, uma atitude, a moda que está presente hoje, mas que também já existiu no passado. Embora iguais conceitualmente, o contexto histórico é outro e por isso, são também distintos. Entendemos que isso só é possível através do imaginário, presente entre os povos e as civilizações.

[...] um sistema sociocultural imaginário destaca-se sempre de um conjunto mais vasto e contém os conjuntos mais restritos. E assim ao infinito. Um imaginário social, mitológico, religioso, ético e artístico sempre tem um pai, mãe e filhos [...] (DURAND, 1998, p. 104)

Em nossa pesquisa propomos compreender o imaginário dos símbolos que criam as fábulas e contos de fadas e que também vão influenciar o nosso objeto: os desenhos animados. O simbólico que buscamos como aporte faz parte deste "rio"

que gera afluentes que são influenciados pelo vai e vem das águas. Durand propõe um ciclo do contexto social, onde observa, através da história, os movimentos do imaginário, vistos pela divisão da linha de tempo proposta pela modernidade, que distingue Idade Média, Moderna e Contemporânea. Para ele, quando foi criada essa separação, acreditava-se que era caráter condicional do homem a evolução, contudo, através do imaginário observou-se que a evolução é feita pela volta do contexto social, em fases históricas distintas, e que ao contrário do que se pensava, não há uma evolução, onde um período apaga outro. Nessa realidade proposta, os momentos voltam em contextos históricos diferentes, mas com conteúdos sociais iguais.

Certamente a ciclicidade que buscamos ainda é um curto espaço de volume de água nesta bacia, pois não estamos observando a bacia como um todo, mas sim uma pequena parte dela. Os símbolos que transitam nessas águas provavelmente passaram por toda a bacia, influenciando muitas margens. Por isso a retomada desde o homem pré-moderno torna-se importante, pois vamos notar que o simbólico vem de períodos remotos e muito antigos. As formas bestiais e a figura do herói são exemplos de que não foram os contos de fadas e nem as fábulas que criaram o estilo. Veremos através da obra de Eliade, que o heroísmo e o vilão, encarnado pelo animal selvagem, fazem parte do imaginário mitológico, lendário e também histórico da humanidade. E principalmente que eles nunca deixam de existir, transfigurando-se a cada nova era. É o ciclo das águas que se molda a cada nova margem. Quanto à existência ou não da ciclicidade narrativa nos desenhos animados, só obteremos resposta clara e objetiva ao final de nossa pesquisa, onde poderemos afirmar com mais nitidez se os ciclos se completaram ou não.

Nesta primeira parte faremos uma busca pelas questões que envolvem o ciclo e o tempo através da perspectiva de Gilbert Durand, Mircea Eliade e Michel Maffesoli, para compreendermos os símbolos cíclicos que estão impregnados no imaginário social ao longo da história da humanidade. Nosso objetivo é contextualizar os símbolos, que influenciaram a fábula e os contos de fadas, e que por consequência inspiram o nosso objeto de estudo, os desenhos animados. Porém, para chegarmos às questões simbólicas, achamos necessário entendermos primeiro o ciclo observado através do tempo histórico, dos respectivos autores.

## 2.1 Ciclicidade

Mircea Eliade, na obra *O mito do eterno retorno*, revela que a vida do homem primitivo é "uma repetição ininterrupta de gestos inaugurados por outros" (1993, p. 19), e para comprovar a sua tese, faz uma busca através da história do homem pré-moderno, demonstrando como isso é notório nas diferentes culturas de um mesmo tempo. Seu olhar recai muito mais para o enfoque da evolução história-homem, do que para uma busca dos elementos cíclicos da humanidade. Embora o método do autor seja diverso das questões que suscitam esta pesquisa, podemos encontrar elementos que contribuam para a compreensão da ciclicidade a que nos propomos.

O estudo de Eliade (1993) basicamente retrata a vida da Antigüidade de diversas civilizações, demonstrando a construção das idéias cíclicas nas mesmas, com o intuito de mostrar que o homem pré-moderno buscava no mito do eterno retorno um modo de fugir do tempo e da história. Assim, conseqüentemente, o homem estaria sempre renascendo e nunca morrendo ou se extinguindo. Era um modo de legitimar a vida, de torná-la real, pois através da imitação de ações e atitudes o mundo se realizava, virando um acontecimento que seria prolongado através da eterna repetição. Para o autor, o ato em si e a sua cópia, seriam respectivamente mito e arquétipo. O primeiro estaria relacionado com a ação que se torna mito através do segundo que é a sua repetição sazonal.

Esse efeito é exemplificado pelas festas anuais, presentes nos calendários das civilizações antigas, como o Ano-Novo, que embora tenha datas diferentes entre os povos, na sua maioria representava o ciclo da plantação, onde o início de uma nova safra era determinado pela festa, que também incluía a comemoração do fechamento de um período, indicando a renovação e o renascimento. Os povos antigos buscavam nestas datas uma maneira de realizar a história, de deixar para trás fatos bons e ruins e de entender que o futuro pode ser sempre melhor. Isso está relacionado com a idéia que o autor chama de "repetição da criação". Onde "uma renovação periódica do tempo pressupõe, de modo mais ou menos explícito, e, em particular, nas civilizações históricas, uma nova criação, ou seja, uma repetição do ato cosmogônico." (ELIADE, 1993, p. 67).

Repetir o "ato de criação significa tornar real a transformação do caos em Cosmos pelo ato divino da criação" (Ibid., p. 24), ou seja, a conquista de algo nunca antes desbravado só torna-se real a partir do momento da cópia do "ato de criação" divina. Sob o enfoque religioso, quando Deus fez o mundo, a Terra era o caos, semelhante ao cosmos e às estrelas. Quando ocorreu o "ato de criação", aconteceu a transformação da terra em local habitado, real e civilizado. Portanto, repetir o nascimento periodicamente, significa materializar o "ato divino da criação" enquanto as conquistas de um povo se realizam. Por exemplo, para os antigos o deserto era um local semelhante ao caos "pré-criação", habitado por dragões e serpentes gigantes. Quando um grupo de homens ou um homem desbravava estas terras, este se tornava herói, pois como um Deus ele repetiu o "ato de criação" transformando o caos daquele lugar em um lugar habitável. Contudo, para que houvesse a realização efetiva do fato, inventavam-se ritos que celebravam o feito. Como uma cópia do "ato de criação" surge uma festa popular para celebrar a fundação de um determinado local, sucessivamente surgindo um mito e seu arquétipo.

Muito semelhante a esta idéia estão as festas anuais de cunho religioso, onde em um determinado momento do ano se comemora o ato divino e os arquétipos do mesmo. A chegada do novo ano, segundo a tradição iraniana, por exemplo, é lembrada para celebrar a "criação do cosmos", que durou um ano, onde o fim de cada período é representado pela criação do céu, das águas, da terra, das plantas, dos animais e do homem. Ao final de todas essas fases, Deus (Ohrmazd) descansou por cinco dias, definindo assim as principais festas Masdeístas<sup>10</sup>. Além do "ato de criação", a chegada do fim de uma etapa, onde o término remetia posteriormente ao caos, também levava ao renascimento e ao surgimento de uma nova fase, um novo renascer do mundo. Assim criando arquétipos de repetição em torno de histórias, que buscavam a realidade e ao mesmo tempo se transformavam em mitos.

---

<sup>10</sup> Seguidores do Masdeísmo, religião da antigüidade naturalista e dualista, centrada no culto a Ahura-Mazda, deus da luz e criador do universo, que se opõem a Angra-Mainyu ou Ahrimanunha, senhor do reino das trevas. Disponível em: <<http://www.colegiosaofrancisco.com.php>>. Acesso em: 14/09/2007.

Dentro deste grande círculo encontramos a idéia do mito e de seus arquétipos rodeada de símbolos animados e bestiais, criados pelo imaginário popular da época, a fim de realizar o momento heróico. O desbravador do deserto só torna-se mito porque a terra habitável é fruto de sua luta contra o mal vigente no local e que poderia ser um urso, uma víbora ou um monstro qualquer, em relação aos povos que viviam distante do mar; ou os sereianos e monstros aquáticos vinculados aos povos que moravam às margens dos lagos, rios e mares. Todo esse bestiário é fruto de um imaginário simbólico teriomórfico, onde os animais estão ligados aos malefícios e suas agruras. Com o intuito de despertar o medo nos seres humanos, o objetivo destas criaturas é sempre matar o homem; é como a relação do pecado seguido pela punição devido ao desejo proibido da exploração. (DURAND, 2002).

Embora a descoberta seja motivo de festa e comemoração, pois o descobridor torna-se divino e, logo, semelhante a Deus, ela também é proibida e pecadora, criando um paradigma entre o bem e o mal, já que aquele que desbravou e nunca voltou é símbolo da vitória do mal e do fracasso do bem, reafirmando ainda mais a idéia do bestiário, criado para afastar o povo do mal vigente. Em ambos os casos, encontramos o mito assegurado pelos símbolos teriomórficos aonde, na maioria das vezes, aquele que vence o mal não desmente, alimentando o imaginário popular de que realmente existiu um dragão, uma serpente ou um monstro marinho. Sucessivamente o evento proverá uma festa, uma comemoração, assim fixando o "mecanismo da transformação do homem em arquétipo através da repetição." (ELIADE, 1993, p. 51).

Essa mitificação é muito presente nas histórias do homem pré-moderno e por isso encontramos tantos personagens com atributos espetaculares. Um exemplo é o caso de Dieudonné de Gozon, o terceiro Grande Mestre dos cavaleiros de S. João de Rhodes e que ficou conhecido pela morte do dragão de Malpasso.

Como é natural, a lenda atribuiu ao príncipe de Gozon as características de S. Jorge, conhecido pelo seu combate vitorioso contra o dragão. É inútil referir que o combate do príncipe de Gozon não é mencionado nos documentos da sua época e que ele só começa a ser mencionado cerca de dois séculos após o nascimento do herói. Isto significa que, só por ter sido considerado um herói, o príncipe foi integrado numa categoria, num arquétipo, que não se preocupou mais com as suas

aventuras autênticas, históricas, e lhe conferiu uma biografia mítica, na qual seria impossível omitir o combate contra um monstro réptil. (ELIADE, 1993, p. 54).

Essas figuras históricas acabam deixando de existir no aspecto real para fazerem parte dos mitos e lendas que rondam o imaginário do homem arcaico e da Idade Média. Era a maneira da época de transformar o herói em figura popular, passada entre as gerações como bom exemplo de conduta. Estes homens, em sua maioria, nunca entraram efetivamente para a história da humanidade, seus legados ficaram reconhecidos por ritos e contos populares, que foram passados de boca em boca durante a Idade Média. Muitos, após alguns séculos, caíram no esquecimento, já outros foram aos poucos transformados em lendas e contos de fadas que perduram até hoje, como o caso do príncipe de Gozon.

Seja qual for a sua importância, o acontecimento histórico em si só perdura na memória popular e a sua recordação só inspira a imaginação poética na medida em que esse acontecimento histórico se aproxima de um modelo mítico (Ibid., p. 57).

Como observamos até agora, o herói para as civilizações pré-modernas está ligado à idéia divina e por isso o seu ato é sempre nobre e respeitável. A figura do homem-herói vai ganhando atributos novos, de acordo com o imaginário de seu orador, muitas vezes a serpente tornava-se um grande réptil e este finalmente um dragão; a legitimidade ficava por conta do imaginário popular. Como as passagens retratavam seres divinos, às quais a maioria acreditava e levava adiante, a associação com questões sociais acabou sendo inevitável. Assim, as histórias entravam nas casas com um intuito educacional, pois em algumas localidades próximas de florestas era interessante para os pais despertarem o medo através de figuras que viviam nas matas, para que os filhos permanecessem próximos de casa.

Do processo de repetição com o intuito de desvalorizar o tempo, o homem histórico passa para a repetição banal, com cunho social e voltado para o exemplar. Deixa como legado os seus ritos vinculados a mitos e práticas, que muitas vezes já não fazem mais sentido para os povos que as realizam. Por isso, esses atos passam a ganhar valores que antes não eram importantes, como a questão exemplar. Sai de cena a adoração ao divino e aquilo que deve ser lembrado pela repetição do "ato de criação" e entra o herói exemplar, que livra o povo dos males, combatendo o mal

que assola a humanidade. Os arquétipos transformam-se em contos, provérbios e fábulas, que são difundidas entre as pessoas como folclore desta ou daquela região.

[...] a memória dos acontecimentos históricos e das personagens autênticas modifica-se ao fim de dois ou três séculos, a fim de poder participar no modelo da mentalidade arcaica, que não pode aceitar o individual e só conserva o exemplar. (ELIADE, 1993, p. 59).

O autor conclui que: o homem arcaico tinha uma memória muito mais voltada para os arquétipos e mitos vinculados a ritos de repetição do que para as questões históricas em si. (ELIADE, 1993). Embora a conclusão do autor seja associada à sua busca pelo entendimento histórico, ela nos mostra que a vivência através de ciclos é uma herança antiga da humanidade, independente de sua origem. Afinal, muitas das civilizações estudadas por ele jamais tomaram conhecimento umas das outras, demonstrando que é inerente aos seres humanos a idéia cíclica que ronda a nossa história e sucessivamente o imaginário que banha todo um conteúdo do homem pré-moderno.

O retorno parece estar relacionado com o não definitivo, com a idéia de que é sempre possível recomeçar de forma diferente porque o renascimento reproduz a expectativa de que tudo pode ser melhorado e renovado. O homem primitivo ao atribuir ao tempo uma idéia cíclica, anula a irreversibilidade do mesmo, assim acreditando que nenhuma transformação é definitiva.

De certo modo, podemos até afirmar que no mundo não se produz nada de novo, pois tudo consiste na repetição dos mesmos arquétipos primordiais; essa repetição, ao atualizar o momento mítico em que o gesto arquétipo foi revelado, mantém continuamente o mundo no mesmo instante autoral do princípio. O tempo apenas possibilita o aparecimento e a existência das coisas; não tem qualquer influência decisiva sobre essa existência - dado que ele próprio se regenera constantemente. (Ibid., p. 104).

Esta forma cíclica, de observar a história, vai dar espaço para outras duas maneiras de pensar durante a Idade Média. A primeira relaciona a concepção histórica com a astrologia, em que o cosmos seria responsável pela ondulação cíclica dos acontecimentos. A segunda surge através de pensadores, como Bacon e Pascal, a "ideologia cíclica subsiste ao lado da nova concepção do processo linear que eles professam" (ELIADE, 1993, p.158), onde o que já foi vivido não é apagado, mas lembrado pelas futuras gerações como conteúdo social, antropológico e

histórico. A idéia de ciclo convive com a da constante evolução. Porém, aos poucos, a segunda ganha força e "a partir do século XVII, a linearidade e a concepção progressista da história afirmam-se cada vez mais, instaurando a crença num processo infinito." (ELIADE, loc. cit.).

Mircea Eliade identifica que é preciso a chegada do século XX para que as teorias cíclicas voltem a ser pautadas e conclui:

No fundo, poderíamos dizer que só nas teorias cíclicas modernas o significado do mito arcaico da eterna repetição ganha todo o seu valor. Porque as teorias cíclicas medievais limitavam-se a justificar a periodicidade dos acontecimentos integrando-os nos ritmos cósmicos e nas influências astrais. (Ibid., p.159).

A obra do autor revelou-se um estudo das teorias cíclicas focado na concepção da história da humanidade, porém, para este trabalho, esse estudo tornou-se interessante por identificar a origem de mitos e arquétipos que conduzem à idéia da ciclicidade, como o vínculo da figura do herói com os atributos divinos praticados pelos ritos da repetição. Além disso, observamos uma possível origem para a fábula e o conto que, conforme mencionamos, em seu princípio possuíam alguma relação com um fato ocorrido, ganhando a partir da Idade Média *status* de alegoria<sup>11</sup> e fantasia<sup>12</sup>. Assim, é muito provável que alguns contos de fadas tenham sido baseados em acontecimentos verídicos, mas em virtude da valorização mítica e da inserção do fantástico, eles acabaram ganhando vida na imaginação e não na história. Independentemente se isso é uma hipótese verdadeira ou não, o nosso trabalho pretende realizar essa observação através do imaginário. Por isso, antes de entrarmos nestas questões, traçamos um paralelo histórico para compreendermos o modo de pensar a respeito da ciclicidade no período pré-moderno, pois dentre as formas que iremos abordar a questão cíclica, trabalharemos alguns elementos históricos mencionados como símbolos cíclicos, que exemplificam a idéia de arquétipo da ciclicidade entre dois tempos e não como uma concepção histórica.

---

<sup>11</sup> Significando expressão de uma idéia em forma figurada, desenvolvida através de metáforas.

<sup>12</sup> Termo utilizado por Sigmund Freud, primeiro no sentido corrente que a língua alemã lhe confere, fantasia ou imaginação (ROUDINESCO, 1944, p. 223).

Gilbert Durand (1998, p. 103) apresenta a questão da ciclicidade através do imaginário naquilo que ele define como "bacia semântica", pois este conceito "permite a integração das evoluções científicas supracitadas e, em seguida, uma análise mais detalhada em subconjuntos de uma era e área do imaginário." A idéia de diversos rios com diferentes águas que se encontram através de uma grande bacia, conduz para uma concepção cíclica de que essas águas vão e vêm de acordo com o movimento de suas correntes. No entanto isso não é aleatório e solto, há uma espécie de ordem que os rios respeitam entre si, assim promovendo uma sucessão de águas onde a sucedida nunca desaparece, ela se mistura com as demais que se juntam a ela. Isso significa que essas águas, ao longo do processo da bacia, irão passar por diversas margens diferentes, até retornarem ao rio de origem. Porém, após o ciclo completo, elas serão as mesmas, mas com valores agregados que não possuíam antes.

O vai e vem das águas promoveria uma evolução natural, através da renovação do vivido. Essa concepção renovadora é vista por Durand sob o enfoque simbólico, pois o renascimento estaria ligado aos elementos cíclicos presentes na cultura das diversas civilizações. Como exemplo, mais uma vez, temos a celebração do Ano Novo que, como Eliade, entende esta festa como um arquétipo, um símbolo da renovação daquilo que já fora vivido e define que "todo símbolo ligado ao ciclo possui ao mesmo tempo a sua parte de trevas e a sua parte de luz." (DURAND, 2002, p. 328). Logo, a celebração de passagem de ano, onde é comemorado o fim de um ciclo e o início de outro, não passaria de uma representação da renovação do caos em harmonia. O rito da festa da virada admite a orgia e o caos em virtude da chegada do novo ano, que trás consigo a perspectiva de ser melhor do que o já vivido.

Durand (2002, p.294) percebe os símbolos cíclicos através de dois suportes: o simbólico a lua e o simbólico a vegetação. O primeiro está "ligado à obsessão do tempo e da morte" onde a lua representaria medida de tempo, através das fases lunares e uma promessa de um "eterno retorno", pois se subentende que a cada ciclo ela nasce, vive, morre e finalmente renasce para um novo tempo. O segundo tem uma ligação com o primeiro, porque a sazonalidade da frutificação natural está também relacionada com a lua e suas fases, que contribuem para a contagem de

tempo. "O ciclo vegetal, que se fecha da semente à semente ou da flor à flor, pode ser, tal como o ciclo lunar, segmentado em rigorosas fases temporais." (DURAND, 2002, p. 296). Assim como a lua, a vegetação teria a sua fase de morte ligada ao enterramento da semente, a fase de crescimento relacionada à vida e a colheita como a morte para um novo renascer.

O drama agrolunar serve de suporte arquetípico a uma dialética que já não é de separação, que também não é de inversão dos valores, mas que, por ordenação numa narrativa imaginária, faz servir situações nefastas e valores negativos para o progresso dos valores positivos. (Ibid., p. 299).

O significado da morte e do renascimento contribui para a idéia da dicotomia entre o bem e o mal, acreditando que neste processo cíclico deverá ocorrer uma evolução natural dos seres. Logo, aquilo que é associado aos malefícios poderá futuramente ser ligado aos benefícios, dependendo da evolução e da mudança de atitude frente à sociedade desse ser. Contudo, Durand coloca que isso não está relacionado com a inversão, pois para ele isso significaria que o mal necessariamente não deixaria de ser, mas mostra que ele também seria vítima de seus malefícios, porém proporcionado por outros. Como exemplo o autor cita que nas lendas e contos populares é comum encontrarmos o "ladrão roubado, o enganador enganado e assim por diante" (Ibid., p. 203), e que no caso da evolução cíclica o que ocorre é efetivamente uma melhora, uma cura, uma evolução daquele que um dia já fora ligado ao mal. O ladrão que é roubado, não deixa de ser malfeitor porque isso ocorre com ele, mas sim porque ele passa naturalmente por uma evolução cíclica abandonando o mal para fazer o bem.

Dentro do conceito de "bacia semântica" a situação dicotômica estaria relacionada com a idéia de evolução. O rio que em determinado momento banha certas margens, ao juntar-se a outros proverá um escoamento formando um rio novo com águas iguais, mas diferentes. É essa mistura que promoverá uma evolução cíclica, pois as águas que um dia eram ruins vão tornar-se boas através da diluição delas nos diversos rios. Isso não significa que um dia a dicotomia deixará de existir, já que como o processo é cíclico, aquilo que um dia foi relacionado à B poderá vir a ser relacionado a A e vice-versa. Assim sempre gerando novas relações dicotômicas.

Em sua obra, Eliade não trabalha com a questão da dicotomia ligada à evolução, mas sim demonstrando que essa relação está presente na história, através da repetição de ritos que remetem ao caos, no caso do mal, e à harmonia, no caso do bem; e que essa situação é primordial, acompanhando o homem moderno desde o tempo da pré-história. Porém, se fizermos uma associação com a questão cíclica relacionada à "bacia semântica" de Durand, perceberemos que a figura do herói moderno nada mais é do que a evolução do herói divino do homem pré-moderno. Mas como o rio que passa por diversas margens, evoluindo para águas diferentes, o herói deixa de ser divino para ser fantástico, e os seus atributos, necessariamente, não precisam ser relacionados a Deus, como fazia o homem pré-moderno. Essas associações estão vinculadas à história e à cultura de cada civilização, pois elas nada mais são do que o reflexo do imaginário dos povos.

Quando falamos em cultura, compreendemos que é algo que se diferencia daquilo que entendemos por imaginário, pois, embora distintos, um não existe sem o outro, e há momentos que ambos se imbricam. "A cultura, no sentido antropológico dessa palavra, contém uma parte de imaginário. Porém não se reduz ao imaginário. (...) Mas, claro, no imaginário entram partes da cultura." (MAFFESOLI, 2001, p. 75). O autor coloca que a cultura "é um conjunto de elementos e de fenômenos passíveis de descrição. O imaginário tem, além disso, algo de imponderável. É o estado de espírito que caracteriza um povo." (MAFFESOLI, loc. cit.). Logo o imaginário estaria ligado a um grande lago e um de seus conteúdos seria a cultura, a água banha todos os seres e objetos que ali vivem, porém cada um forma-se de maneira diferente sob o aspecto estrutural, mostrando a diversidade de elementos que essas águas produzem.

O imaginário do homem antigo, como vimos, apresentava-se ligado ao aspecto divino. Os ritos buscavam a repetição do "ato de criação" com o intuito de manter continuamente o mundo no mesmo instante autoral do princípio. Mas quando chegaram à Idade Média sofreram mudanças, pois o imaginário já não era mais o mesmo que o da antiguidade. Muitos dos ritos que antes estavam ligados às questões temporais e divinas passaram a ser entendidos de outra maneira, enquanto outros, que tinham enfoque histórico, passaram a ser vistos como divinos. Neste último caso apresentamos o exemplo do Dieudonné de Gozon.

É através do imaginário que entendemos o surgimento e a manifestação de lendas, provérbios, fábulas e contos de fadas, pois certamente o "estado de espírito" desta época propiciou a proliferação dos gêneros ligados ao fantástico. Além disso, há também o destaque para um aspecto que não é necessariamente novo, mas que ganha força, a moralidade. O herói, a dicotomia e os ritos que antes eram arquétipos, agora passam a ser mitos, com valores que correspondem ao exemplo moral e não à repetição do "ato de criação". Ciclicamente a mesma história vai sendo contada e interpretada, de forma diferente.

O aparecimento da questão moral apresenta uma nova situação social, onde o senso de moralidade, associado ao fantástico e ao lúdico, cria um distanciamento entre real e imaginário, mostrando, através da fantasia exemplar, que a realidade não é tão boa quanto o fantástico. E, logo, emergindo uma situação idealizada e perfeita de um modo social que é adequado a todos, possibilitando o bem estar e a harmonia. Maffesoli lembra que através dos provérbios, ditados, sentenças, etc. é que se encontra uma força simbólica, que proporciona um concreto do "*corpus popular*".

Os provérbios exprimem, ao máximo, o concreto fortemente impregnado no imaginário. Representam a consciência comum no que ela tem de mais cotidiano, em todos os minúsculos detalhes e situações que, em princípio, escapam da abordagem intelectual e por isso mesmo são fatores de socialidade (MAFFESOLI, 2002, p. 57).

Vamos observar a fábula e o conto de fadas como um gênero que reflete a "consciência comum no que tem de mais cotidiano" sobre os relatos a respeito da Idade Média. E que esses demonstram que aquilo que é certo moralmente está vinculado à dicotomia bem e mal, e que aquele que enfrenta e supera o mal será aclamado como herói. E isso não será nada além do que um arquétipo do mito, daquele que um dia repetiu o "ato de Criação" na antigüidade; porém, com o passar dos anos e a evolução cíclica, ele acaba ganhando atributos da moral exemplar. Com a soma do social, houve também um acréscimo de aspectos dicotômicos, com o surgimento de duas outras versões para o bem e o mal, que são o forte versus o fraco e o rico versus o pobre. Muito provavelmente, esses elementos são influências do "estado de espírito" da época, ou reflexos do imaginário.

Portanto cada diferente momento histórico demonstra os seus valores através dos meios disponíveis no período. Na Idade Média, a literatura através de gêneros, como a fábula e os contos de fadas era responsável por transmitir as idéias, a cultura e a ideologia de um povo. E ao observarmos a moral como um elemento presente nessas histórias, vamos entendê-la como uma regra e um modo de vida, onde ela "impõe-se como lógica do dever-ser" (MAFFESOLI, 2005, p. 11), permitindo uma maneira do estar junto, no sentido de convivência. Entendemos que a fábula e os contos de fadas têm essa relação com o seu período histórico, pois elas contribuíam para que as regras de convivência da época fossem difundidas e transmitidas para as demais gerações, proporcionando uma forma de "educação moral que de modo sutil e implícito conduza as vantagens do comportamento moral." (BETTELHEIM, 1980, p.13). Isso justificaria o uso da dicotomia, como elemento de entendimento. Porém, em uma análise mais profunda verificaremos que esta relação é tão primordial quanto o "ato de criação", e que nada mais era do que o caos versus a harmonia, proposto por Eliade.

O que estamos percebendo é a ciclicidade de elementos entre o homem antigo e o homem pré-moderno, onde elementos semelhantes apresentam entendimentos dissonantes no imaginário de cada período. Assim, configurando a idéia da "bacia semântica", com seus rios que "passam por margens sempre iguais, mas sempre diferentes", criando um vai e vem das águas que remete ao onírico. "O lúdico não é, portanto, um divertimento de uso privado, mas fundamentalmente o efeito e a consequência de toda socialidade em ato" (MAFFESOLI, 2005, p. 55).

A fábula e o conto de fadas nada mais são do que a expressão lúdica de seu tempo, pois através de suas histórias o povo se enxerga. Suas crenças e lendas demonstram essa situação, desde *Chapeuzinho Vermelho* à *Cinderela* há fortes indícios de como a população dessa época vivia e construía seu conjunto social. Isso fica evidente, através do número de enredos diferentes encontrados em cada uma destas duas histórias citadas. *Chapeuzinho Vermelho* (1812), por exemplo, é o nome da versão criada pelos Irmãos Grimm. No entanto, a história literária desse conto começa em Perrault e é denominada de *Capinha Vermelha* (1697). A versão desse autor não contempla o final feliz da menina, pois ela é devorada pelo lobo, propondo uma moral de que "meninas bonitinhas não deviam dar ouvidos a todo tipo

de gente. Se o fazem, não é de surpreender que o lobo as pegue e devore." (BETTELHEIM, 1980, p. 204).

Essa conclusão só é permitida, porque ao longo da história, a menina dá ouvidos ao lobo, que intimidado em devorá-la pela presença de lenhadores na floresta, apenas questiona o destino da mesma. Percebendo que ela novamente irá distrair-se ao longo do caminho, como fez com ele, chega antes na casa da vovó, disfarça-se da menina e entra. Após devorar a velha, o lobo deita-se na cama e faz o mesmo com a criança, porém antes do diálogo tradicional<sup>13</sup> dessa história, pede que ela tire a roupa e deite-se na cama com ele, finalizando por devorá-la.

A versão dos Irmãos Grimm para esse conto de fadas é mais difundida que a anterior. Nela, Chapeuzinho é salva pelo caçador, ao final da história, concluindo com um final feliz. O enredo também apresenta algumas diferenças, dentre elas destacamos a inexistência de contato entre o lobo e a menina durante o caminho na floresta. Ele apenas a segue e é através de sua cantoria que descobre seu destino. A diferença entre as versões está na nova moral proposta pela segunda. Por outro lado, ambas se assemelham, por contemplarem o temor com a figura masculina.

O macho, em contraste, é de importância capital, dividido em duas figuras opostas: a do sedutor perigoso que, se cedermos a ele, se transforma no destruidor da avó boa e da menina; e a do caçador, a figura paterna responsável, forte e salvadora. (BETTELHEIM, 1980, p.208).

Embora as duas versões tenham uma base muito semelhante, elas foram escritas em diferentes épocas. Charles Perrault (1628-1703) viveu na França do século XVII e foi membro da Academia de Letras Francesa. Já os Irmãos Jacob e Wilhelm Grimm (1785-1863) viveram na Alemanha do século XIX e suas histórias eram uma tentativa de "encontrar as origens da realidade histórica germânica, mas ao invés disso os pesquisadores encontram a fantasia, o fantástico, o mítico em temas comuns da época medieval." (MADANÊLO DE OLIVEIRA, [(2006?)]). A proximidade dos enredos demonstra que existia uma preocupação, em mais de uma região europeia, com questões morais ligadas à pureza das moças e ao caráter qualitativo, como generosidade e fraternidade das pessoas. Como uma espécie de

<sup>13</sup> "Capinha diz: 'Vovó, que braços enormes você tem!', ao que o lobo responde: - 'São para te abraçar melhor!' - Capinha então diz: 'Vovó, que pernas grandes você tem!' E recebe como resposta: - 'São para correr melhor!' (BETTELHEIM, 1980, p.204)

cimento social, essas aventuras eram utilizadas para o cultivo de medos, crenças e educação.

Se no passado o homem pré-moderno praticava seus ritos em momentos lúdicos, como a festa da passagem de ano novo ou do fim da colheita, o homem medieval o fazia através do onírico das canções de gesta, das aventuras amorosas dos contos de fadas e da moral da fábula. Em qualquer uma das circunstâncias, vamos encontrar o ato de repetição ligado à socialidade, ao lúdico e ao onírico, logo, com a poética, com os ritos, rimas e suas festas relacionadas. O social também é cíclico na tentativa de postergar a morte anunciada, através da celebração, do recontar das histórias e do teatro, que relembra os antepassados. Como uma forma de renascimento, a repetição mantém viva a chama da vida e alimenta o laço social.

Percebemos que todo esse complexo cíclico social tem apresentado algumas questões em comum, como a dicotomia ligada ao lúdico. As diferentes formas de representar ficam associadas ao imaginário de cada época. Por isso, em cada um desses períodos encontraremos símbolos distintos, que vão retratar o mesmo item com um "estado de espírito" diferente. A dicotomia, por exemplo, aparece para o homem antigo relacionada com o caos e a harmonia. Já para a Idade Média ela está vinculada com o bem e o mal, como também com o forte e o fraco e o rico e o pobre. Em todos os casos, encontraremos uma relação dicotômica primordial que remete às trevas e à luz. "Essa mistura de sombra e luz, graças a uma sabedoria incorporada, é vivida como uma alternativa à morte. Está na base de um 'querer viver' tenaz que, na longa duração, garante a perduração societal." (MAFFESOLI, 2005, p. 63).

Buscando novamente o ponto de vista de Eliade, veremos que o autor observa que a repetição dos ritos pelo homem pré-moderno era uma maneira de fugir do tempo e da morte, através do eterno retorno aos mesmos hábitos. Embora não tenha observado através do enfoque social, a repetição dos ritos do homem pré-moderno também era uma maneira de garantir a "perduração societal". Afinal, ao recriar o "ato de criação" ele recriava e renovava a relação de luz e trevas como uma alternativa à morte, ou melhor, ao fim definitivo, demonstrando que a ciclicidade é primordial, não só para a evolução, como mostra Durand, mas também para uma

fuga eterna das trevas. Parece um modo otimista de aceitar que a vida pode ser sempre melhor, e nada mais adequado que isso aconteça através do lúdico, do onírico, da poética, das festas e da fantasia.

O ciclo, portanto, está ligado à idéia de renovação e renascimento. Quando há o esgotamento (bacia semântica), há seqüencialmente uma incubação para um descanso e, finalmente, um ressurgimento, assim sucessivamente. Idéias, culturas, ideologias, modos de vida, o cotidiano, todos os elementos sociais passam por esta fase, nunca deixando de existir e sempre renascendo para uma nova realidade, para uma nova época. Como participantes desse processo cíclico estão a fábula e os contos de fadas, que têm a sua origem, como vimos, na Idade Média, tendo sido propagados por séculos ao longo da história da humanidade, sendo transformados e recriados a cada época, de acordo com os meios propícios para isso. Como meio educativo eles são modos de contar um pouco da história, do cotidiano e da realidade dos povos que os criam, numa tentativa de difundir as regras e as idéias sociais do meio.

Foi preciso ir até o período pré-moderno para compreendermos o quanto o lúdico e o onírico foram marcantes para o surgimento da figura heróica. Pudemos perceber que a dicotomia está na origem de conceitos divinos e também das formas de demonstrar o certo e o errado, proporcionando o aparecimento de deuses idolatrados, de lugares míticos e de pessoas que vão eternizar os grandes feitos através da repetição da história. No discurso, o deus que imitou o "ato de criação" vira o herói que salva a aldeia, passa pelo príncipe que salva a princesa e chega ao amigo que ajuda os seus companheiros. O conteúdo ganha novas formas e novos meios para propagar o social, que veladamente reflete um imaginário quase escondido. Disney criou um estilo de desenhos animados, Perrault e os irmãos Grimm criaram um estilo de conto de fadas, La Fontaine difundiu as fábulas e todos se inspiraram nas dicotomias filosóficas, psicológicas e sociais.

### 2.1.1 Ciclicidade e desenhos animados

Maffesoli (2005, p.11) propõe que "cada época tem suas idéias obsessivas", que podem aparecer de diversas maneiras através dos modos de vida e das práticas culturais, ora relacionadas aos acordos sociais, que permitem o estar junto e assim o "laço social", ora relacionadas às estruturas, que estabelecem os grupos individualizados ou tribos<sup>14</sup>. Independente das circunstâncias, percebemos através do autor o quanto os aspectos morais ganham importância para o vínculo social. Pois é a partir da moral, ou seja, de uma "lógica do dever ser", que o social se constrói e se estabelece nas variadas épocas. Na lógica de como as sociedades devem conduzir as suas relações está presente o puritanismo, a produtividade e os conceitos que formam a literatura e seus gêneros. A moral do conto de fadas e da fábula é, sob esse enfoque, reflexo daquilo que era importante socialmente em sua época e que, por isso, estão impregnados de socialidade.

Mas como cada período apresenta a sua "idéia obsessiva", a do século XIX estava relacionada ao movimento, mais precisamente, à descoberta tecnológica que iria registrá-lo definitivamente. O cinematógrafo dos irmãos Lumière surge, em plena modernidade, para trazer novos conceitos de imagem, ultrapassando a idéia estática que se tinha até então em virtude da fotografia. A técnica adquire estilo e personalidade, não só como arte documental, mas também como entretenimento. Paralelamente, os desenhos animados seguiam a trilha das imagens em movimento, e como já mencionamos, ganham espaço e espectadores. Walt Disney torna-se figura destacada e importante, com produções que remetem ao lúdico, à fantasia e aos aspectos da moralidade, exatamente o que faziam as narrativas da fábula e dos contos de fadas.

Como uma fábula moderna, os desenhos animados, principalmente os produzidos pelos estúdios de Disney, foram ganhando um caráter moralista, preocupados com o bem estar social, desenvolvendo um desenho de entretenimento e ao mesmo tempo educativo. Embora esse não tenha sido o objetivo inicial do estúdio, acabou tornando-se a sua marca registrada; primeiro através do

---

<sup>14</sup> Quanto ao individualismo e as tribos ver: MAFFESOLI. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1987.

personagem Mickey Mouse, que só obteve reconhecimento do público quando assumiu uma personalidade moralmente correta e heróica, e segundo porque houve um investimento em desenhos animados em longa-metragem baseados nas histórias de contos de fadas, como *Branca de Neve e os Sete Anões*, *Cinderela* e *Chapeuzinho Vermelho*, entre outras. Certamente esta relação traz memórias e referências do próprio *Disney*, que sempre fora um admirador do gênero fantástico. Contudo, o que não se percebia é que estava havendo uma espécie de sementeira do conceito de fábula para a modernidade e a pós-modernidade.

"O que se imagina ultrapassado e que continua a irrigar em profundidade o corpo social, renasce, como fênix, das cinzas e serve de terreno fértil para novas formas explícitas de estar-junto." (MAFFESOLI, 2005, p. 78). O que um dia coube à fábula e aos contos de fadas, sob o aspecto social, tem a mesma significância na modernidade e na pós-modernidade em relação aos desenhos animados.

Como vimos, o início da arte da animação foi no cinema, através de estúdios independentes, como *Walt Disney Studio* ou ligados aos grandes produtores da época, como a Warner Bros. e a MGM. Porém, com o advento e a disseminação da televisão, por volta dos anos 50, o mercado dos desenhos animados encontrou um terreno fértil para crescer e se desenvolver. Afinal, o novo meio de comunicação que surgia ainda estava em formação e, por isso, continuava em busca de um formato que agradasse à audiência. Originalmente, as empresas difusoras de televisão firmaram acordos com os estúdios cinematográficos para que filmes fossem transmitidos na televisão nos horários que não havia programação. Devido ao seu conteúdo livre de qualquer censura, os desenhos tornaram-se o produto ideal para isso.

Quando ainda eram um produto cinematográfico, os desenhos costumavam ser apresentados antes de o filme principal iniciar ou durante o intervalo de filmes muito longos. É interessante lembrar que a cultura do cinema ainda era algo muito novo para a época e que por isso as produções, com mais de uma hora de duração, acabavam deixando o público inquieto, e que, por isso, havia a necessidade de um intervalo para descanso. Contudo, quando os desenhos animados migraram para a televisão, houve uma mudança no perfil do espectador, definindo-se como um

produto voltado muito mais para as crianças do que para os adultos. E isso se explica através da questão do preenchimento da grade de programação. Como a televisão era entendida como um produto familiar, as pessoas tinham o hábito de assisti-la à noite, após o jantar, quando a família estava em casa reunida. Todos sentados à frente do aparelho para ver as notícias do dia e os programas de entretenimento. Em virtude desse hábito, os horários da manhã e da tarde eram marginalizados e considerados de pouca audiência, razão pela qual não havia interesse em se produzir programação. Eram veiculadas as produções do cinema, como os desenhos animados. E como o público desse horário era formado por donas de casa e crianças, este passou a ser a audiência que prestigiava os filmes e os desenhos, como forma de passatempo.

Como a televisão era um meio de comunicação mais ágil do que o cinema, por ter uma programação diária, necessitava constantemente de novos produtos. Assim, os estúdios de animação viram-se obrigados a produzir muito mais desenhos do que faziam para o cinema. Com isso o mercado de animação cresceu, não só em profissionais, mas também em quantidade de estúdios destinados a esta arte. Outro aumento aconteceu em número de histórias e de personagens, que agora eram direcionados para as crianças e, por isso, havia uma preocupação com o enredo. Logo, o estilo de Disney, voltado para o lúdico, a fantasia e a preocupação moral, tornou-se importante para o estilo do gênero.

Como uma fábula ou um conto de fadas moderno, os desenhos animados começam a destacar-se através da mistura de irreverência com moralidade, num formato de entretenimento. Mickey Mouse é um excelente exemplo dessa relação, pois a sua personalidade é referente à do bom menino, que não faz nada de errado e está sempre à disposição para ajudar os amigos, que, inversamente, são desastrados e imperfeitos, cabendo a ele a solução dos problemas e a aplicação de moral. Exatamente como acontece nas fábulas e ao invés de personagens que mudam de acordo com cada nova história, os desenhos elegem um, tornando-o herói e benfeitor único, semelhante ao conceito dos contos de fadas de príncipe encantado. Como elemento social, os desenhos copiam a fábula e passam a fazer parte daquilo que é frívolo, mas ao mesmo tempo necessário para que o estar-junto aconteça. (MAFFESOLI, 2005).

Embora o gênero literário de fábula ainda exista, a imagem em movimento dos desenhos proporcionou que deixasse de ser uma figura do imaginário para ganhar vida através de seres visíveis e animados. Essa visualização é importante porque para a imaginação infantil é mais fácil compreender aquilo que é visto do que aquilo que exige da imaginação, sob o aspecto narrativo. A fábula se recria através dos desenhos animados, um apropria-se dos elementos do outro, gerando um produto novo, em termos técnicos, mas antigo no que se refere ao enredo. Como fábula moderna os desenhos partem para uma evolução própria, tentando se desvencilhar deste passado tão enraizado nas questões morais que os deixaram marcados. Na busca por um caminho próprio e isolado, os desenhos passam a fazer parte do ciclo, não mais como evolução da fábula, mas sim como objeto com narrativa própria e que escrevem a sua existência.

Surge então um momento cíclico, que se refere às narrativas dos desenhos animados em relação a elas mesmas, que vão trilhar um caminho próprio, que ora aproxima-se da associação fábula/desenhos ora afasta-se. A televisão acaba servindo de fomento para essa situação, propiciando que o estilo solto, irreverente e irônico se desenvolvesse mais do que o maniqueísta, onírico e moralmente correto, vinculado ao cinema e à fábula. Sabemos que ambos migraram para o novo meio, mas passada esta fase ocorreu um crescimento maior de um estilo em detrimento de outro. Mesmo sem deixar de existir, o jeito lúdico fica de lado juntamente com as suas histórias e narrativas, abrindo cada vez mais espaço para a irreverência, escracho, ironia, paródia e *non sense* dos desenhos da Warner Bros. e MGM. Porém, para que essa relação resulte em um momento cíclico, como dissemos, é preciso que haja a volta das narrativas fabulares. E sem sabermos ainda ao certo, este é o pressuposto maior desse trabalho: compreender a ciclicidade narrativa dos desenhos animados, através do retorno ao estilo lúdico, voltado para os aspectos morais. Mas ao tentarmos encontrar uma resposta, acabamos percebendo que a ciclicidade não se esgota dentro dos conceitos do gênero. Vai além, relacionando-se também com as fábulas. Logo, haveria duas possibilidades cíclicas.

O primeiro esquema estaria relacionado ao ano, ou seja, seu tempo é muito maior, engloba vários outros períodos menores dentro dele, onde cada fase demora mais para passar. É o caso da relação fábula/desenho, que ainda estaria

descobrimos os desenhos como fábulas modernas. Por outro lado, o segundo esquema estaria relacionado ao mês, ou seja, seu tempo é menor, passa mais rapidamente por cada fase, sempre recriando uma nova. É o caso dos desenhos com suas narrativas, onde, desde o seu surgimento até os dias de hoje, já teríamos passado por um ciclo completo, voltando agora para o renascer de uma nova etapa, mas de uma outra fase.

Em relação ao segundo caso, estamos percebendo, nos dias que passam, uma volta daquilo que Disney difundiu nos primeiros anos, ou seja, o lúdico vinculado à moral. Nos anos 60 houve uma ruptura com o esquema do bom exemplo, através dos desenhos desenvolvidos pela Warner Bros., os *Looney Tunes*, que passavam longe da idéia do bom menino, ou do herói salvador. Contrariando esse conceito, eles não só eram diferentes como debochavam da realidade anterior, num estilo muito mais sarcástico e bem humorado. Como não tinham a preocupação do bom exemplo era comum ver os personagens desta série fumando e sugerindo a ingestão de bebida alcóolica.

Nos desenhos animados tradicionais houve uma extrema simplificação da trama, tornando evidente o esquema ideológico sustentado pela sua estrutura narrativa: uma visão de mundo segundo a qual todos os acontecimentos representam invariavelmente a mesma situação e os personagens reagem sempre da mesma maneira e sob os mesmos estímulos. (MIRANDA, 1971, p. 41).

É exatamente isso que acontecia com os desenhos de Disney, e, por isso, em um determinado período, a Warner e a Hanna & Barbera tornaram-se referência de irreverência e alegria. Existia uma inquietação e uma vontade de mudança, era chegado o momento do florescimento.

Atualmente entendemos que os desenhos vêm passando por uma fase típica da pós-modernidade<sup>15</sup>, não existindo um conceito específico das narrativas. Há os desenhos que trabalham com estilo totalmente fantástico, como as aventuras de *Pinky e o Cérebro* da Warner, bem como aqueles preocupados com a realidade envolvendo a família, como os *Rugrats* da *Nickelodeon*. Contudo, observamos um crescimento das narrativas de desenhos, voltados para a preocupação social que

---

<sup>15</sup> Vamos tomá-la "como a totalidade das categorias e das sensibilidades alternativas às que prevaleceram durante a modernidade" (MAFFESOLI, 2005, p. 12).

conduz à moral, como *Bob Esponja Calça Quadrada* e *As Meninas Superpoderosas* (*The Powerpuff Girls*, 1998). Por isso acreditamos que os desenhos estão passando por um renascimento, onde as questões, que fizeram os desenhos de Walt Disney referência, voltam em um novo tempo, em uma nova fase.

O que nos leva a este olhar para os desenhos animados está profundamente relacionado ao que Maffesoli (2005, p. 75) propõe como forma de entendermos a sociedade que vivemos. Pois de acordo com ele "o importante é acompanhar o mais perto possível o romance da socialidade", pois só observando o conteúdo que é produzido pelas diferentes culturas é que vamos compreender a realidade que se vive. Como produto de comunicação os desenhos têm em seu conteúdo muito do que é importante para o seu povo, e no aspecto da procura de uma identidade através da fábula, se percebe que a relação com o educar pelo lúdico é algo ainda presente.

[...] pode-se dizer que o interesse culinário, o jogo de aparência, os pequenos momentos festivos, as perambulações diárias e o lazer não podem ser mais vistos como elementos sem importância ou frívolos da vida social. Como expressões das emoções coletivas, constituem uma verdadeira *centralidade subterrânea*, um querer viver irreprímível que deve ser analisado. (MAFFESOLI, 2005, 9. 12).

Os desenhos animados são uma arte muito nova, se comparada à fábula. E, por isso, uma tentativa de olhar sobre eles, como aspecto cíclico, não pode ser tão preponderante. O que buscamos é apenas um pouco mais de fomento e discussão dentro do processo social formado por tanta diversidade. Entre o olhar que observa para tentar descobrir o cerne das questões que suscitam a socialidade dos dias de hoje e aquele que prefere criticar e associar a um simulacro, o que se vive (BAUDRILLARD, 1991), preferimos ficar com o primeiro. Embora tentador, o segundo nos conduziria a outras associações, que seriam sem dúvida de mais valia numa análise de personagens e suas personalidades, o que não é o nosso foco. Nosso enfoque está muito mais relacionado ao entendimento da efervescência, que gera conteúdo social e estar-junto através do olhar para o frívolo e das "perambulações diárias", do que para uma simulação do cotidiano.

Independente da escolha de autores, o ciclo que as sociedades vivem é material inquietante, pois a volta do mesmo parece não ter fim. Em relação aos

desenhos animados, sem um olhar científico e mais solto, percebemos que, embora existam novas produções animadas, com personagens e histórias inéditas, os antigos prevalecem através de constantes redescobertas. Os anos 80, para o mercado de animação, ficaram marcados por esta perspectiva com desenhos como *Muppet Babies* e *Os Flintstones nos Anos Dourados*. Já de início, os anos 90 trouxeram de volta os *Looney Tunes*, através dos repaginados *Tiny Toons*, ambos da Warner Bros. Hoje, após a chegada do século XXI, encontramos nesta mesma linha *Caçadores de Mistério* - também conhecido como *Scoob Doo* - demonstrando que a evolução não passa pela sobreposição de uma fase por outra, mas sim pela sucessão de cada uma, nunca invalidando por completo a anterior (DURAND, 1998). Talvez por isso o Mickey Mouse, o Pato Donald, o Gato Félix, o Pica Pau, o Marinheiro Popeye e a Betty Boop nunca tenham morrido em nosso imaginário.

Tanto a fábula e os contos de fadas quanto os desenhos animados demonstram o imaginário de uma época através de histórias repletas de símbolos e arquétipos, que representam a dicotomia primordial entre luz e trevas, que é percebida através do cíclico, como já exemplificamos anteriormente. A dicotomia apresenta relação com outros símbolos, que vamos aprofundar um pouco mais, além dos ascensionais e teriomórficos, que já foram mencionados nesse trabalho e que consideramos pertinentes para a análise que nos propomos. Este relato cíclico que fizemos nos serviu para contextualizarmos a abordagem da ciclicidade à qual buscamos compreender. E para que haja um entendimento pleno vamos nos aprofundar nos demais símbolos - espetaculares, catamórficos e diairéticos - apresentados neste contexto descrito, criando, assim, uma relação de passado com presente, demonstrando a ciclicidade que sugerimos.

## **2.2 Imaginário e símbolos**

Através do imaginário encontramos diversos modos de compreender os símbolos e seus significados. Contudo, para termos uma clareza de idéias sobre os símbolos que vamos estudar, precisaremos retomar um pouco o que entendemos como imaginário para este trabalho.

Maffesoli (2001, p.75) busca em Walter Benjamin uma idéia de "dimensão ambiental, uma matriz, uma atmosfera", em resumo, o imaginário como uma *aura*. "O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não qualificável." E como atmosfera, essa *aura* está em toda parte, é um algo mais, que está presente em cada detalhe do cotidiano e da socialidade. É tudo aquilo que o coletivo respira e toma para si como seu. Por isso o imaginário para o autor nunca é individual, pois esse nada mais é do que o reflexo da atmosfera respirada, tomada para si pelo indivíduo. É um complexo de todos que respinga no único, como uma atmosfera, uma *aura*, está no um e no todo ao mesmo tempo, do mesmo modo, por toda a parte. É diferenciado da cultura no aspecto tangível.

A cultura pode ser identificada de forma precisa, seja por meio das grandes obras da cultura, no sentido restrito do termo, teatro, literatura, música, ou no sentido amplo, antropológico, os fatos da vida cotidiana, as formas de organização de uma sociedade, os costumes, as maneiras de vestir-se, produzir, etc. (MAFFESOLI, 2001, p.75).

Já Durand aborda o imaginário ligado ao "trajeto antropológico", alegando que a assimilação do sujeito é feita através da ligação com as "acomodações anteriores" do mesmo, e que o conjunto destas vai lhe dar um "conteúdo semântico". Embora o entendimento de imaginário do autor pareça simplista, sugerindo um museu de imagens, sensações, sentimentos e acontecimentos, é através do trajeto antropológico desenvolvido por ele que vamos compreender "como o real é acionado pela eficácia do imaginário, das construções do espírito." (Ibid., p.75). O autor faz uma investigação da imagem através do pensamento antropológico, levando em conta o estudo completo do homem pelas diversas ciências, com o intuito de incluir para entender, por isso encontraremos em seu trabalho influências da sociologia, da psicanálise e da filosofia. É no trajeto antropológico, ou seja, "a incessante troca que existe no nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico social" (DURAND, 2002, p.41), que fluirá o simbolismo imaginário, que buscamos para compreender a questão da ciclicidade.

Para esse trabalho, entenderemos o imaginário como uma atmosfera, um espírito, ou para continuarmos na concepção aquífera, um grande lago repleto de objetos animados e inanimados, que vivem e relacionam-se através da água, que

representaria o imaginário. Os objetos submersos são automaticamente influenciados por essas águas, que sobrevivem delas e para elas, pois eles também contribuem para a formação do lago. A água está impregnada no todo, sem que este perceba, formando um conjunto vivo entre o ser e a atmosfera que o cerca. O imaginário é real e é irreal ao mesmo tempo, pois aquele que está lá dentro do lago não nota a existência da água, mas sabe que ela existe impregnando a todos.

Em síntese, o imaginário é a 'bacia semântica' que orienta o 'trajeto antropológico' de cada um na 'errância' existencial. O fato de existirem bacia semântica (represamento e sentido) e trajeto antropológico (direção e conhecimento do homem) não determina uma linearidade do vivido. (SILVA, 2003, p. 14).

O estudo das imagens elaborado por Durand é feito através do imaginário simbólico do trajeto antropológico. Para isso o autor divide a constelação de símbolos em dois regimes segundo o método da convergência, pois a bipartição é também tripartição, não sendo, assim, contraditório e ao mesmo tempo dando conta das "diferentes motivações antropológicas." (DURAND, 2002, p. 58). O autor coloca também que a tripartição é reduzida à bipartição pela psicanálise clássica e que por isso a separação em dois grandes grupos é definitiva e suficiente. Esses dois grupos são chamados de *Regime Diurno* e *Regime Noturno* da imagem, sendo o primeiro relacionado com a "dominante postural, a tecnologia das armas, a sociologia do soberano, mago e guerreiro, os rituais de elevação e da purificação". O segundo é dividido entre as "dominantes digestiva e cíclica", onde "a primeira subsumindo as técnicas do continente e do habitat, os valores alimentares e digestivos, a sociologia matriarcal e alimentadora; e a segunda agruparia as técnicas do ciclo, do calendário agrícola e da indústria têxtil, os símbolos naturais ou artificiais do retorno, os mitos e os dramas astrobiológicos." (DURAND, loc. cit.).

A descrição feita acima é encontrada na obra *As estruturas antropológicas do imaginário*, onde o autor chama os dois regimes descritos de estruturas, que, por sua vez, são "uma forma transformável, desempenhando o papel de protocolo motivador para todo um agrupamento de imagens." (DURAND, 2002, p. 64). Esses regimes são assim entendidos porque não tem uma concepção estanque, podendo haver modificações de acordo com o desenvolvimento do objeto analisado. A metáfora mais apropriada é a dos sintomas na medicina, pois "são modelos que permitem o diagnóstico e a terapêutica." (DURAND, 2002, p. 64) Os regimes são

divididos em símbolos, que representam a concepção descrita anteriormente, contribuindo para entendermos a imaginação simbólica que envolve mitos, esquemas e arquétipos presentes no imaginário social ao longo da história da humanidade.

Antes de abordarmos a questão simbólica proposta por Durand (2002, p. 60), vamos estabelecer o significado de alguns termos utilizados pelo autor e que delimitarão a compreensão desse trabalho. O primeiro deles é o "esquema" que será entendido como "uma generalização dinâmica e afetiva da imagem, constitui a factividade e a não-substantividade geral do imaginário." Em resumo é aquilo que faz a junção entre o elemento representante e o representando. O segundo são os arquétipos que serão entendidos como "as substantificações dos esquemas", ou seja, eles fazem a relação do imaginário com os processos racionais. O terceiro é o símbolo, que "assume tanto mais importância quanto é rico em sentidos diferentes" (Ibid., p. 62), pois seu sentido pode variar de acordo com os arquétipos de cada povo, região ou civilização, por isso ele adota a idéia de substantivo, de simples nome. "Enquanto o arquétipo está no caminho da idéia e da substantificação, o símbolo está simplesmente no caminho do substantivo, do nome, e mesmo algumas vezes do nome próprio." (Ibid., p.62) E em quarto e último teremos o mito que será entendido como:

[...] sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em idéias. (DURAND, 2002, p. 63).

O conjunto de esquemas, arquétipos, símbolos e mitos é o que forma os "protocolos normativos das representações imaginárias", que Durand chamou de estruturas e que está dividida em duas pelo autor, como já mencionamos, e agrupados pela convergência. O primeiro grupo simbólico que vamos destacar faz parte da estrutura denominada de *Regime Diurno* da imagem, definido de modo geral como o "regime da antítese" e por isso relacionado às armas, à luz e às trevas e ao elevado. Denominado *As faces do tempo*, esse grupo aborda os símbolos teriomórficos, os símbolos noctomórficos e os símbolos catamórficos. Desses três símbolos vamos descartar o segundo e demonstrar apenas o primeiro e o último, por serem pertinentes ao tema desse trabalho e estarem vinculados às questões que

vamos relacionar futuramente e que são a animalidade e a as relações entre o bem e o mal.

Os símbolos teriomórficos estão ligados ao animado e ao bestiário. O autor dedica este trecho à presença da imagem animal ao longo da história e do desenvolvimento das civilizações, apresentando as suas ligações com mitos, lendas e crenças dos povos antigos, demonstrando o vínculo dos animais com o mal e suas agruras, como exemplos de figuras que devem proporcionar medo aos homens. Muitas vezes o bestiário é relacionado com seres híbridos, que são metade homem e metade animal, como o caso dos sereianos que desejam encontrar o homem para matá-lo, representando o desejo, o pecado pela busca do proibido e que seqüencialmente acarretará em punição. O autor relata a facilidade da compreensão das fábulas e lendas, que são repletas de histórias com animais incorporados por questões humanas e sociais, percebendo, assim, que isso só ocorre devido ao bestiário, que acompanha o nosso processo histórico.

O animal está relacionado com o animado, com o movimento rápido. Durand coloca que isso é algo inquietante para os humanos e que, assim, à primeira impressão, o animal é sempre repugnante e, por isso, voltado para o mal. "Esta repugnância primitiva diante da agitação racionaliza-se na variante do esquema da animação que o arquétipo do caos constitui." (DURAND, 2002, p, 74). O caos como já vimos é sucessivamente relacionado ao agitado, às sombras e à falta de luz e, por isso, àquilo que é ruim. O bestiário tem sua origem primordial nessa inquietação que gera desprezo e, como sentimento repugnante, conduz à maldade. Para finalizar, o autor oferece um rápido levantamento numérico da relação da figura do mal com a figura do animal, ou seja, "terror diante da morte devoradora" apresentada "nos dois primeiros temas negativos inspirados pelo simbolismo animal".

Estes dois temas teriomórficos parecem-nos ter sido particularmente evidenciados em mais de 250 contos e mitos americanos por S. Comhaire-Sylvain, na obra *Les contes haïtiens*, e consagrado aos casamentos nefastos de um ser humano e de um ser sobrenatural. Numa centena de casos o ser sobrenatural nefasto é um animal ou um ogro. Em apenas 5 este animal é um pássaro, enquanto que em 13 casos o pássaro é um mensageiro benéfico. Em 21 casos o demônio é um réptil, em 28 casos um monstro ogresco. Nos outros 45 casos o diabo toma a aparência de um animal feroz. (DURAND. 2002, p. 89).

O terceiro símbolo desta parte, e último, é o catamórfico, que está relacionado com a queda, vinculado ao inferno e às trevas, sendo este "exatamente o tema do tempo nefasto e moral, moralizado sob a forma de punição." (DURAND, 2002, p.114). O autor exemplifica esta relação com o consumo do fruto da árvore do Jardim do Éden, que acarreta a queda, ou seja, uma "possessão pelo mal", e sucessivamente uma punição pelo desejo ao proibido. O sujeito passa a ser imoral, deixando de fazer parte do conjunto social, é desprezado e banido por seus semelhantes, conduzido à queda e, então, ao fim e à morte.

Os três símbolos descritos por Durand estão relacionados com as questões do tempo. Muito semelhante ao que vimos na obra de Eliade, o homem com receio da passagem do tempo criava ritos de repetição, impregnados de um imaginário teriomórfico e catamórfico. A harmonia interrompida pelo caos, representado pela inquietação do bestial animado, que vai acarretar o medo da queda e da morte, é a base da imaginação simbólica primordial. O homem pré-moderno temia o caos, o animado<sup>16</sup> e a queda. O triunfo diante desses receios criava os ritos de repetição, como um modo de interromper a passagem de tempo, mantendo-o sempre igual e previsível. E assim ocorrendo um processo cíclico desenvolvido por ritos, mitos e arquétipos, promovendo um eterno renascimento, que nada mais era do que a fuga do desconhecido, pois o ciclo garante a situação confortável daquilo que é conhecido.

Os símbolos apresentados anteriormente observavam o mundo através de um olhar tenebroso, ruim e que por isso remetem à possibilidade da luz, do bom e da melhora. Como estamos falando do "regime de antítese", é natural que haja a luz em relação à escuridão e a ascendência em relação à queda. Portanto, a segunda parte do texto de Durand sobre o *Regime Diurno*, refere-se ao *Cetro e ao gládio*, onde são apresentados os símbolos de oposição às *Faces do tempo*. Esse também, como o outro, é subdividido em três símbolos, os ascensionais, os espetaculares e os diairéticos; além de uma reflexão final a respeito do conjunto simbólico deste regime, chamado as estruturas esquizofrênicas do imaginário.

---

<sup>16</sup> Referente ao movimento rápido do animal, ágil.

Os símbolos ascensionais estão associados à reconquista de uma potência perdida desencadeada por um tónus frustrado pela queda. Após uma derrota há o sentimento de perda, que proverá uma vontade de ascender e retomar aquilo que fora perdido. É justamente neste sentimento de oposição à perda que ocorre o desejo de crescimento que define o simbólico ascensional. Durand demonstra, através de sua procura antropológica, as diversas culturas que usam elementos que remetem ao céu, à luz, ao alto e ao bom, como forma de contraste em relação à queda. Uma constante bastante conhecida é a de que "Deus está no céu", frase que exemplifica claramente esta oposição em relação ao inferno, à queda e, portanto, ao ruim. A monarquia utilizava o arquétipo do Deus elevado, apresentando-se em montanhas ou lugares altos para que seus súditos a vissem de baixo para cima e, como ser superior, vinculada ao divino.

A contemplação do alto dos cimos dá a sensação de uma súbita dominação do universo. A sensação de soberania acompanha naturalmente os atos e posturas ascensionais. É o que, em parte, faz compreender por que Deus celeste é assimilado a um soberano histórico e lendário. (DURAND, 2002, p.137).

O autor ainda observa a importância do escalpo ou da decapitação em algumas culturas primitivas e medievais. O homem como ser ereto é alto, estando longe da terra e próximo do céu. Sendo assim, a sua cabeça é o seu Deus, é o ponto mais alto e também o guia. Por isso, decapitar significa acabar com o outro, no caso de uma luta pela conquista de algo; é como se o vencedor eliminasse um Deus, um ser divino que se opunha a ele. Se o eliminado era um rei, um general ou um chefe de estado, esta relação tornava-se mais evidente, pois assim o vencedor não estava vencendo apenas um simples adversário, mas um Deus.

Muito próximo dos símbolos ascensionais estão os símbolos espetaculares, que são relacionados com o isomorfismo do sol, "parece na verdade que o sol significa antes de tudo luz, e luz suprema." (Ibid., p.149). O primeiro ato de Deus lembra o autor, foi criar a luz. Assim como os símbolos ascensionais em relação à queda, os espetaculares estão em oposição à escuridão e às trevas. É através da luz que surgem as sombras, assim proporcionando o terceiro grupo simbólico desta parte, que são os símbolos diiréticos.

"A ascensão é imaginada contra a queda e a luz contra as trevas. (...) É um processo dialético." (DURAND, 2002, p.158). A relação que é estabelecida é de transcendência, pois aquilo que é guia é também a intenção polêmica que põe em confronto com os seus contrários. É a situação, que anteriormente descrevemos, da figura do herói e o seu oponente. Como ser divino e onipresente, o herói é um exemplo moral, só apresentando virtudes e boas ações; seu desejo não é o de ferir e nem de matar, contudo em uma batalha, com o mal instaurado, muitas vezes este se encontra numa circunstância dialética, pois a sua intenção não é de morte, mas muitas vezes faz-se necessário o uso deste artifício para a conquista da vitória. Esta relação é dialética e alimenta a dicotomia original do bem contra o mal, a luz contra as trevas e finalmente a harmonia contra o caos.

[...] esse contexto em que se afrontam 'necessidade' ou 'contrário do bem' e divindade do 'outro lugar', a 'alma e o corpo', 'os dois reinos', essa dialética cujo arquétipo central é o da 'barreira' que separa trevas da luz, tudo isso nos é ainda familiar. (DURAND, 2002, p. 182).

As relações presentes no *Regime Diurno* são estreitamente familiares, pois esta dialética encontra-se impregnada em nosso cotidiano através da história, dos hábitos, da cultura e da ideologia dos povos. Podemos observar em algumas religiões, nas guerras travadas no passado, na literatura e também na discussão amigável de um bar. O social está repleto desta relação disfarçada e que nunca desaparece. Mutante, ela ganha novos objetivos e novas caras, mas no fundo é sempre a mesma dicotomia, harmonia e caos, observada por Eliade nas civilizações pré-modernas e estruturada por Durand, através do simbolismo, que permeia o imaginário até a chegada dos dias de hoje. Acreditamos que o motor que promove este andamento encontra-se nas tecnologias do imaginário, que logo vamos abordar.

Conforme havíamos estabelecido, destacamos até aqui o primeiro grupo simbólico relacionado ao *Regime Diurno*. Agora vamos passar para o segundo grupo, que faz parte da estrutura denominada de *Regime Noturno* da imagem, definido de modo geral como o "regime da conversão e do eufemismo" e, por isso, relacionado com a digestão e com o ciclo. Assim como o *Regime Diurno*, o *Regime Noturno* é dividido em dois grupos simbólicos: a descida e a taça - dividido entre os símbolos de inversão, de intimidade e as estruturas místicas do imaginário - e o

denário e o pau - dividido entre os símbolos cíclicos, do esquema rítmico ao mito do progresso, estruturas sintéticas do imaginário e estilos de história e finalmente mitos e semantismo. Diferentemente do *Regime Diurno*, não iremos elaborar uma descrição detalhada das partes do *Regime Noturno*, pois realizamos uma descrição na primeira parte deste capítulo quando abordamos a questão da ciclicidade, relacionada com a vegetação e as fases da lua. Praticamente, o conceito de retorno e renascimento até aqui proposto, advém dos símbolos do *Regime Noturno*.

### 2.2.1 Símbolos, fábulas e contos de fadas

Antes de passarmos para o texto sobre as "tecnologias do imaginário", seria interessante observarmos alguns detalhes a respeito das diferenças simbólicas, segundo Durand, entre fábula, conto de fadas e desenhos animados. Um dos principais diferenciais entre esses gêneros está ligado à incidência dos símbolos teriomórficos. Os desenhos trabalham com animais como personagens de suas histórias, exatamente como boa parte das fábulas, o que não ocorre com os contos de fadas. Esses costumam ter a presença humana misturada a formas animais. Como um sonho, uma fantasia impossível de ser realizada, os animais figuram os contos de fadas como vilões, ou seres amaldiçoados, que são obrigados a viver na pele de monstros e ogros. Como demonstra Durand (2002, p. 90), eles representam aquilo que não é possível ou que não deve ser desejado e por isso "o animal é, de fato, o que agita, o que foge e que não podemos apanhar, mas é também o que devora, e o que rói."

Essa é a diferença significativa dos contos de fadas em relação aos desenhos e a fábula. Nessas histórias os animais não configuram esta expressão de horror, muito pelo contrário, eles são os personagens principais e mais do que isso, são os secundários também, resultando num séquito distante da figura de medo e de terror representada nos contos de fadas. Se nos contos a "projeção-identificação" deve ocorrer com as personagens humanas e não com os animais, na fábula e nos desenhos é o inverso, ela deve ocorrer apenas e exclusivamente com os animais. Inclusive pela inexistência da figura humana. Essa diferença entre os gêneros promoverá entendimentos distintos, pois na fábula e nos desenhos, não há

derivação entre figura animal e humana, todos são bestiais, logo a identificação acontece tanto pelo herói como pelo vilão. É o imaginário do espectador que conduzirá a isso. E como os vilões não são exageradamente malvados e diferenciados, eles acabam parecendo mais humanos, sendo passíveis de erros e de acertos. Portanto caberá aos contos de fadas as imagens perfeitas, com finais felizes representados pela mensagem diairética. E às fábulas, restará a existência humana contada pela figura dos animais. Sem obrigação em transpor o simbólico diairético, relacionado à transcendência, as fábulas ficam livres da obrigação do final feliz e da vitória do bem, resultando em enredos independentes e que propõe que o bom caráter e a educação devem ser cultivados, assim como a astúcia e a esperteza. A bondade pela bondade será atributo exclusivo dos contos de fadas.

### 2.2.2 *Tecnologias do imaginário*

"Motor", palavra que remete à mecânica, movimento; as tecnologias do imaginário poderiam ser comparadas a uma condução, um barco, para voltarmos à idéia de "bacia semântica", uma forma de propagar os aspectos do imaginário ao longo da história. Talvez ainda rasteiro, pois é através de sua presença que o imaginário se apresenta de forma mais realizada, mais próxima do entender corriqueiro.

As tecnologias do imaginário são dispositivos de intervenção, formatação, interferência e construção das 'bacias semânticas' que determinarão a complexidade dos 'trajetos antropológicos' de indivíduos ou grupos. Assim, as tecnologias do imaginário estabelecem 'laço social' e impõe-se como o principal mecanismo de produção simbólica da 'sociedade de espetáculo'. (SILVA, 2003, p. 20 e 21).

Podemos dizer que com o passar dos anos as "tecnologias do imaginário" foram tomando diferentes formatos, conforme o tratado de domínio público de cada época. Nas civilizações primitivas, o desenho representava este papel, mas é através do desenvolvimento da escrita e principalmente das línguas faladas de modo organizado, que foi possível identificar estas formas de maneira mais clara e evidente. A palavra tecnologia nos remete à técnica, sendo a primeira ferramenta um prolongamento da segunda. Tecnologia é um conjunto de ferramentas e técnicas para a "intervenção" e a "formatação" em algum objeto ou algum lugar. Como

exemplos modernos ou pós-modernos, temos as mídias de massa desenvolvidas pela indústria cultural, como a televisão, o cinema, o jornal e mais recentemente a internet.

As "tecnologias do imaginário" refletem as características de seu tempo. Embora hoje vivamos uma onda cibernética, no passado as suas formas estavam mais ligadas à literatura como um todo. Principalmente na Idade Média, quando as lendas, os contos e as fábulas ganhavam força, inundando o corpo social com histórias que buscavam o "laço social". Como representantes, estas narrativas que se utilizavam da fantasia, foram ganhando disseminadores e ouvintes, pois a leitura ainda não era um ato generalizado, demonstrando um pouco do hábito e do estilo de um povo daquela época.

O que chama a atenção no exemplo da Idade Média é o imaginário fantástico apresentado nas histórias. Na maioria delas, o uso da fantasia era corrente, até os contos que tinham originalmente uma intenção de serem relatos verídicos ganhavam atributos extraordinários. Isso representa muito o imaginário desta época, que também era repleto de lendas, que muitas vezes eram oriundas dos contos populares. As fábulas, um pouco diferenciadas, já surgiam com o intuito fantástico e buscando uma idéia de ensinamento, pois as suas histórias estavam muito mais voltadas para o entendimento, através do raciocínio lógico e compreensivo, aliado à diversão, do que para um relato voltado apenas para o entretenimento.

Tanto a fábula como os contos de fadas passaram a fazer parte da memória em livros, que eram as "tecnologias do imaginário" de seu período, pois foram "dispositivos de produção de mitos, de visões de mundo e de estilos de vida." (SILVA, 2005, p. 22). Embora a palavra tecnologia nos dias atuais remeta ao futuro, ela também tem a sua referência na comunicação do passado, através dos métodos e das técnicas que o período dispunha. Nesse trabalho, ao mesmo tempo em que buscamos a compreensão da ciclicidade de dois desenhos animados, que são veiculados na televisão e no cinema, ambas "tecnologias do imaginário" da modernidade, também procuramos um referencial em uma "tecnologia do imaginário" mais antiga, o livro.

Para Silva, os livros, que apresentam os contos de fadas e as fábulas, fazem parte das "tecnologias do imaginário" primitivas, que eram "tão míticas quanto o instante de fixação do 'contrato social' —, o imaginário era fruto puro das relações interpessoais, sem mediação maquínica, sem meio, finalidade em si" (2003, p. 75). Por trás do misticismo haviam interesses individualizados, relacionados com as formas de ensinamento e até mesmo com os conceitos populares, como vimos na análise de Bettelheim sobre *Chapeuzinho Vermelho*. De alguma forma estas histórias apresentam muito das "narrativas do vivido" desta época, entendemos que nelas há uma moralidade que representou o seu tempo e a sua forma. E a maneira como foram contadas ao longo dos anos, acabaram estabelecendo-se com a mediação, a mesma que configurou o pecado original, segundo Silva. Essa mediação carregou os contos e as fábulas ao longo dos séculos, passando por diferentes imaginários, algumas vezes alterando-se e outras reafirmando o conteúdo mítico e fantástico.

Podemos afirmar que todos conhecem pelo menos uma versão da história de *Chapeuzinho Vermelho*, confirmando uma mediação dos contos de fadas e fábulas. Mas como "o imaginário é uma usina de mitos, as tecnologias que o engendram são fábricas de mitologias" (SILVA, 2003, p. 64), logo o meio, que em determinado momento fabricava mitologias, pode mudar ao longo do processo evolutivo e por isso entendemos que aquilo que um dia influenciou os contos e as fábulas, hoje inspira outros gêneros das tecnologias do imaginário, como os desenhos animados. Na busca pelas "narrativas do vivido" através da animação, queremos encontrar a "aura pela reprodução ao infinito do objeto original" (Ibid., p. 64), que entendemos estar travestida nos contos de fadas, nas fábulas e nos desenhos animados. Portanto, para entendermos uma ciclicidade narrativa é preciso compreender que o imaginário que buscamos está expresso em tecnologias específicas, necessitando esclarecimentos a respeito de suas funções dentro dos limites imaginários.

Os contos de fadas e as fábulas, por serem ligados à literatura e à narração, acabam por associar-se ao "imaginário primitivo que era fruto das relações interpessoais" e, portanto, elaborado através do seu significado lingüístico. Por outro lado, o gênero dos desenhos animados exige um pouco mais de elucidação, já que

transita entre duas formas de "tecnologias do imaginário" ligadas à tela, mas que possuem imaginários muito distintos que são: o cinema e a televisão.

Por estarem associados ao cotidiano, vida caseira, passeio, diversão e entretenimento, falar de meios como a televisão e o cinema é contar as "narrativas do vivido", é entender que somos "um etnógrafo das emoções e das práticas, a exemplo de um repórter de todas as paixões e acontecimentos do cotidiano" (SILVA, 2003, p. 79). Os desenhos animados estão vinculados com esses dois meios, o primeiro serviu de aporte para a consolidação do mercado de animação e o segundo foi o difusor maior dando caráter ao gênero, estabelecendo público e mercado específico. Pesquisar sobre cinema e TV é entender que o nosso imaginário faz parte do objeto de pesquisa, bem como a pesquisa faz parte do nosso imaginário, "somos parte integrante daquilo de que desejamos falar." (MAFFESOLI, 1985, p. 44). Expor as inquietações a respeito das narrativas dos desenhos animados é narrar o vivido, mas é também construir uma investigação que se entrelaça com o olhar do pesquisador, já que o gênero é presente nos meios que refletem o cotidiano. Logo, entendemos que há mais compreensão sobre aquilo que já existe, do que a apresentação de um conceito a respeito dos desenhos animados.

A compreensão envolve a generosidade de espírito, a proximidade, a 'correspondência'. É justamente porque, de certo modo, 'somos parte disso' que podemos apreender, ou pressentir, as sutilezas, as matizes, as discontinuidades de tal ou qual situação social. (MAFFESOLI, 1985, p. 43).

Os desenhos animados, de certa forma, fazem parte da nossa história. Desde o surgimento no cinema até o advento da televisão, têm destaque como elemento de mídia, principalmente junto ao público infantil. Podemos perceber isso através do número de canais a cabo que apareceram na última década, com programação voltada para este gênero, a *Nick* é um exemplo. Outro modo de se observar este crescimento é por meio do cinema, onde o número de produções aumentou, não só em quantidade, mas também em número de estúdios produtores. Compreendemos que os desenhos animados são como a nossa "situação social", pois eles fazem parte daquilo que pretendemos entender, seja ao longo da infância, seja como pais que acompanham os seus filhos ou como simples espectadores.

O gênero em si, não é nenhuma novidade, já existe há mais de cem anos. Contudo, percebemos que ele está adquirindo notoriedade novamente. É o frívolo e o banal, que fazem parte de nosso dia-a-dia e que são merecedores de pesquisa. Porém, ao invés de destacarmos o porquê deste crescimento, preferimos observá-lo para entender como ele ocorre. O nosso pressuposto motor é a ciclicidade das narrativas, pois acreditamos que o imaginário, que um dia consagrou o gênero no cinema, está de volta nesta nova época, neste novo tempo, através da televisão, que é o principal veículo de transmissão. "De um lado não há novidades nas histórias humanas: de modo cíclico, presenciamos o retorno dos mesmos valores - e somente sua ponderação tecnicista apresenta alteração." (MAFFESOLI, 1985, p. 31). A olho nu, a mudança parece estar sob o enfoque das questões técnicas que diferenciam os dois meios, porém, supomos que o cerne continua o mesmo e por isso o olhar compreensivo. Precisamos observar aquilo que está escondido e ao mesmo tempo evidente. A perspectiva compreensiva à qual nos propomos é justamente essa, voltar o nosso foco para aquilo que está evidente, embaixo do nosso nariz, mas ao mesmo tempo imperceptível aos olhos nus.

Entendemos os desenhos animados como um gênero que sofre influência de duas formas de tecnologias do imaginário. A primeira e mais evidente que são os meios que os veiculam e a segunda que são as fábulas e os contos de fadas. Como nossa hipótese maior é a de que há uma ciclicidade narrativa nos desenhos animados, vamos entender que as diferenças entre cinema e televisão servirão de conteúdo para percebermos a relação dos desenhos com as fábulas e os contos de fadas. Não queremos que as dissonâncias narrativas, de um meio para o outro, sirvam de problemática, pois acreditamos que não é na estrutura — como o aumento de diálogo nas narrativas para TV, por exemplo — que está a compreensão que buscamos, mas sim na análise simbólica que desejamos fazer. A especulação a respeito do imaginário cinematográfico e televisivo pretende elucidar outra hipótese, que é entender por que os desenhos animados criados para o cinema migram para a televisão e por que os desenhos criados para a televisão migram para o cinema.

Provavelmente a resposta estará nas semelhanças e diferenças presentes no imaginário de cada meio e, por isso, a importância da presença destas perspectivas torna-se primordial.

### 2.2.2.1 Cinema e televisão

Irmãos de tela é uma boa expressão para tentarmos aproximar meios tão distintos e tão parecidos. O cinema seria um irmão mais velho, veio ao mundo primeiro e tem os atributos de um centenário. Por outro lado a televisão é um irmão mais jovem e que ainda não chegou aos setenta anos. Ambos trabalham com aspectos visuais, com movimento e imaginário, porém talvez as semelhanças parem por aí, pois como irmãos são as diferenças que os distinguem melhor. Debray (1994, p. 305) já dizia "que televisão e cinema têm o mesmo valor e dignidade sociais: dirigem-se às multidões e pretendem, devem agradar." A discussão a respeito desses meios lembra muito as idéias dicotômicas e dualistas, que encontramos nos contos de fadas, fábulas e desenhos animados. E não poderia ser diferente, afinal, como bons irmãos há sempre uma rixa a ser pautada. De qualquer maneira, não estamos aqui para causar mais polêmica e fomentar esta divertida disputa, nossa intenção suscita mais para um reconhecimento do que para a rivalidade. Na realidade, esperamos encontrar indícios que nos conduzam ao imaginário, promovido e vivido por cada meio.

Vamos buscar uma compreensão entre televisão e cinema, através de nosso próprio objeto de pesquisa. Os desenhos animados têm a sua origem na lanterna mágica. Porém, com o advento do cinema, há uma mudança e estes passam a ser um tipo fílmico relacionado com as salas de exibição. Durante anos a arte da animação era um mercado paralelo, que existia dentro do mercado cinematográfico. Foi a criação da televisão que ampliou os horizontes, proporcionando maior veiculação e desenvolvimento de novos desenhos. Todos os estúdios de animação acabam migrando para o novo meio, e muitos, praticamente abandonam o anterior. Isso ocorre por um motivo, o financeiro. Fazer desenhos para a televisão tornou-se mais vantajoso porque a relação empresarial era outra. Para o cinema era preciso que a sala tivesse interesse e comprasse as cópias dos desenhos, enquanto a televisão não exigia isso; uma cópia era suficiente para veicular em todas as casas que tivessem o aparelho. Isso acarreta um aumento de histórias animadas, pois o tempo, que se investia em fazer cópias, agora era direcionado para a elaboração de novos episódios.

Se a "significação do cinema está relacionada à percepção" (MERLEAU-PONTY, 1983, p. 115), a da televisão está relacionada ao vivido. Com maneiras distintas de compreender a mesma realidade, haverá um distanciamento dos meios e da forma que eles veiculam os desenhos animados, gerando nessa mesma lógica diferentes espectadores. Se de um lado há a sala de cinema, escura, com poltronas individualizadas esperando pelo público, do outro há um ambiente claro, com sofá coletivo esperando pelo seu dono. "Um cinema é um lugar público no qual cada um sente só; diante da TV, que cada um vê em casa, sentimo-nos todo mundo." (DEBRAY, 1994, p. 305). Se isolarmos os seus espectadores, levando em consideração as respectivas experiências, observaremos que o telespectador processa conjuntamente comerciais e programas. Assim exigindo determinados procedimentos de linguagem e uma qualidade audiovisual das produções que deixe o ouvinte seduzido a ponto de esperar por um intervalo comercial. Logo a "existência dos comerciais na televisão será um ponto de interseção entre televisão e cinema." (RAMOS, 1995, p. 175).

Dentro desta perspectiva, se compararmos desenhos feitos para um meio e para outro, veremos notável diferença. Por exemplo, o desenho *A Galinha Sábia* do Pato Donald, que é feito para o cinema, tem sua narrativa vinculada à harmonia da música. Há poucos diálogos e através de olhares, sinais e ações é possível se compreender a história que está sendo contada. Já em um desenho como o episódio *Pickles?* do Bob Esponja, toda a narrativa gira em torno de diálogos e sem os quais seria difícil entender o que está se passando na história. Além disso, há o tempo de duração dos episódios, que para a televisão deve seguir um padrão de quinze minutos para caber entre os blocos de intervalos comerciais, limitando o espaço narrativo. Alguns animadores e críticos de animação acreditam que isso faz muita diferença no resultado final do trabalho e que, por isso, o desenho também é um pouco o meio que o veicula. Bob Miller<sup>17</sup>, por exemplo, considera que um bom desenho é aquele em que há diversão, independente da existência de diálogos para dar o fecho das aventuras, e por isso o cinema de animação é superior (1992, p.33).

---

<sup>17</sup> Bob Miller foi editor da revista anual, especializada em animação, *Comics Yearbook* de 1990 a 1993.

Um importante fator a considerar com relação à televisão é, portanto, sua estrutura fragmentária, donde a melhor conveniência de se falar em colagem a respeito dos métodos de amarração de imagens e sons. Ao contrário da narrativa cinematográfica clássica, que se baseia nas leis da continuidade, os relatos televisuais (mesmo quando se trata de narrativas, como no caso das novelas e seriados) são, por natureza, descontínuos e fragmentários. (MACHADO, 1997, p. 109).

Fragmentada, a televisão irá buscar na fantasia dos espectadores as características necessárias para a construção da sua visualidade. É na fascinação pelo mundo de lá, pelo outro lado da tela, que as fantasias e os sonhos dos espectadores vão se revelar. Segundo Joan Ferrés (1998, p. 113) "a televisão não fez mais do que recuperar e potenciar esta velha característica do cinema de Hollywood". Porém a diferença em relação a este, está no desejo dos produtores de cada meio. Na televisão, além de fascinar, é preciso fixar o público; já no cinema é atrair espectadores para gerar maior bilheteria. Como a televisão vive de anunciantes é necessário que haja audiência para vender os espaços publicitários dos programas e, por isso, a fórmula do *star system*, gerada e propagada pelo cinema, servirá como influência para sua visualidade. É importante ressaltar que esta fascinação pelos programas televisivos irá mudar de acordo com cada país, pois a visualidade estará profundamente ligada à linguagem adotada em cada localidade. No caso da TV brasileira, Marcondes Filho (1988, p. 43) acrescenta "a influência circense vista em animadores como Chacrinha, Sílvio Santos e Bolinha".

O meio televisivo como cultura de massa proporciona um prazer popular às pessoas, pois ele se "caracteriza por traços como sensações físicas, corporeidade, diversão, *non sense*, heterogeneidade e fragmentação" distanciando-se dos "significados, subjetividade, seriedade, *sense*, homogeneidade e unidade" (RAMOS, 1995, p. 171), que seriam próprios do cinema. Os desenhos animados têm no absurdo a sua principal característica e, por isso, é comum vermos nos episódios situações onde os personagens caem em buracos, são atacados por bigornas voadoras, entre outros, só que os personagens produzidos para a televisão vão mais além, ironizando até mesmo a existência do absurdo. É o *non-sense*, é a diversão, é a ilusão que tem a força, até mesmo quando escracha o próprio desenho animado. O aparecimento de desenhos como os *Tiny Toons*, da Warner Bros. ou *Os Flintstones nos anos dourados*, da Hanna & Barbera, são exemplos de seqüências

que debocham e escracham, através da paródia, os desenhos que serviram a eles de matrizes, respectivamente os *Looney Tunes* e *Os Flintstones*.

O espetáculo e a fragmentação dão à televisão uma linguagem própria, que ligada às características como a instantaneidade e à oralidade, herdadas do rádio, farão dela o meio do presente. Diferentemente dos filmes para o cinema, que primeiro são gravados, depois revelados, e enfim, preparados para serem levados ao público, a televisão apresentará simultaneidade entre o tempo de enunciação e o tempo de recepção. Fundamentalmente no seu início, quando os programas eram apresentados ao vivo “como um rádio visível”. (MACHADO, 1997, p. 15). E mesmo hoje, onde a maior parte da programação televisiva é gravada, editada e exibida, continua havendo esta relação de “eterno presente”<sup>18</sup>, como se aquilo estivesse acontecendo naquele momento.

Não é possível dar réplica ao presente puro; ora, para a TV, tudo é sempre presente, imediato, evidente - irrefutável. Para reaparecer, o instante passado deve fingir não ter passado, exhibir-se como quase-presente, rerepresentar-se em simultâneo. É o *instant replay*, esse passado vergonhoso imediatamente reconduzido como presente, oposto ao *flashback*, passado glorioso e exibido como tal, magnificado pela memória, tal como em si mesmo, enfim, seu afastamento o muda. (DEBRAY, 1994, p. 311).

Os programas justificam os meios de veiculação e, no caso dos desenhos, vamos perceber que o meio influencia nas histórias e narrativas, mas não as define. Os desenhos animados, embora tenham surgido pouco antes do cinema, não tiveram dificuldade em adaptar-se para este meio, sendo, enfim, reconhecidos como arte cinematográfica. Durante quarenta anos este foi o principal meio de veiculação dos desenhos animados. O gênero, como conhecemos hoje, surgiu juntamente com o cinema e por isso apropriou-se de vários elementos deste meio. Posteriormente com o advento da televisão, os desenhos migram para o novo meio e, não só isso, passam a ser articulados e criados para ele. Isso vai gerar um fluxo, onde os desenhos ora estarão nas telas do cinema, ora estarão na televisão.

Nos dias que passam, a confusão pode ficar ainda maior, já que no passado os desenhos migraram do cinema para a televisão e hoje está havendo um processo

---

<sup>18</sup> Expressão utilizada por Arlindo Machado, na obra *A arte do vídeo*, São Paulo, 1997, para o presente puro de Régis Debray.

inverso. Nesta categoria, não estamos considerando os desenhos de longa-metragem, que são criados para o cinema, como é o caso das produções de Disney, como *Cinderela*, *Bambi* e os mais recentes *Toy Story* (Lasseter, 1995), *Vida de Inseto* (*A Bug's Life*, Lasseter/Stanton, 1998) e *Monstros S.A.* (*Monsters, Inc.*, Docter/Silverman, 2001). Estamos nos referindo a desenhos como o próprio Bob Esponja, ou como os *Rugrats*, que foram criados para a televisão e que acabaram ganhando longa-metragens para o cinema. Como objeto audiovisual, os desenhos têm uma capacidade de mutação muito grande. Já que seus personagens não morrem e não envelhecem. É possível ter desenhos estrelados pelo Pato Donald eternamente, basta que o estúdio Disney também se mantenha. Como híbridos, os desenhos andam conforme a maré financeira os conduz. Se esse foi o motivo da migração para a televisão, o que faria os desenhos voltarem ao cinema?

Acreditamos que a resposta para essa pergunta está profundamente relacionada com o imaginário de cada meio. À televisão podemos atribuir a velocidade, a instantaneidade, o eterno presente. Já ao cinema concedemos "projeção-identificação" e sonho. Os desenhos como objeto fantasioso e fictício, pelo meio que hoje estão associados, acabam despertando uma relação de eterno presente com os seus personagens, assim gerando a necessidade da constante renovação. Conclui-se que os desenhos criados para a televisão tornam-se tão voláteis quanto o meio que os gerou, diferentemente daqueles que iniciaram a sua vida no cinema, como o Pato Donald, Gato Félix, Pernalonga, Patolino. A volatilidade da televisão não propicia que os desenhos perdurem além do seu tempo de produção. Podemos perceber isso através do variado número de desenhos que foram criados para a televisão e que hoje nem lembramos mais. Para quem teve a infância durante os anos 80, podemos citar alguns, bastante conhecidos como *Ursinhos Carinhosos*, *Comandos em Ação*, *He-Man*, *Cavalo de Fogo*, ou outros nem tão conhecidos como *Spy Zone*, *Snookles* (1986).

A vontade de perdurar e seguir além do seu tempo é que faz os desenhos migrarem para o cinema. É o desejo de estar relacionado ao sonho e ao místico que só a sala escura produz. Ciro Marcondes Filho (1988, p. 20) já dizia que a pessoa vai ao cinema como se fosse a um espetáculo de música, ou de teatro, paga para vê-lo e por isso sente o direito de reflexão e crítica a respeito do que foi assistido. Já

a televisão não causa esta sensação, pois ela está "ali" de graça e o espectador pode mudar de canal quando quiser; como um brinde, ele aceita ou não, sem criticar, já que não pagou pela programação exibida. Mesmo a televisão a cabo, que é paga, acaba ganhando este *status*, pois ela também está à disposição. É interessante ressaltar que este caráter em relação à televisão não é universal. Em países como a Inglaterra, a TV aberta como a do Brasil, é mantida pela população inglesa e por isso há uma compreensão cultural. Vimos isso através da obra *A melhor TV do mundo: o modelo britânico de televisão*, do autor Laurindo Lalo Leal Filho, que salienta como diferencial não só televisão inglesa, mas a europeia de modo geral. Portanto o olhar comercial é atribuído à televisão americana, que é a referência brasileira, conforme Arlindo Machado, José Mário Ortiz Ramos e Ciro Marcondes Filho.

Independentemente do modo como cada país entende a sua televisão, o caráter de instantaneidade e eterno presente estão relacionados com o meio em si. "A obra de cinema se comunica, mas não é feita, como o produto de TV, para comunicar." (DEBRAY, 1994, p. 302). Isso significa que os desenhos animados também querem estabelecer comunicação e troca, não apenas comunicar. Migrar para o cinema é isso, é estar ao lado das estrelas, é tornar-se mito e eternizado, como já descrevia Morin. É ter direito a fazer parte do glamuroso mundo cinematográfico, como já o fez Walt Disney, com Mickey Mouse e o próprio Pato Donald. O cinema repleto de significações e significados vai levar o espectador ao "sonhar acordado", ao estado subjetivo e à coisa mágica da "projeção-identificação", e quanto a isso a televisão restringe-se apenas às fantasias e aos fantasmas mais recentes. (METZ, 1972; MORIN, 1997). "Cinema é amor e televisão é sexo"<sup>19</sup>. E por isso os desenhos vão para o cinema, para deixarem de ser cotidianos e rotineiros, para virarem amor platônico e paixão descontrolada.

---

<sup>19</sup> Paródia da música *Amor e sexo*, de Rita Lee, Roberto de Carvalho e Arnaldo Jabor, 2004.

### 3 DESENHOS ANIMADOS E NARRATIVAS

#### 3.1 A análise narrativa

Após apresentarmos aquilo que entendemos como narrativa, ciclicidade, e imaginário, vamos passar para a última parte deste trabalho, que é a análise de dois desenhos animados. Para desenvolvermos o nosso estudo de caso, faremos a avaliação de quatro desenhos animados, dois episódios do *Pato Donald*, de Walt Disney e dois do *Bob Esponja Calça Quadrada*, da *Nickelodeon*. Os primeiros serão o de estréia de cada personagem e os segundos definidos aleatoriamente entre os desenhos de uma temporada diferente à do previamente escolhido. O desenho inicial do Pato Donald a ser analisado é o episódio *A Galinha Sábia* (*The Wise Little Hen*, Jackson), de 1934 e o segundo será o episódio *Os Sobrinhos de Donald* (*Donald's Nephews*), de 1938. Da série Bob Esponja, optamos pelos seguintes desenhos: o primeiro episódio da série, que foi veiculado em 17 de julho de 1999, chamado *Bolhas de Sabão* (*Bubblestand*, Hillenburg) e, como segundo, o episódio *Pickles?* (*Pickles?*, Hillenburg), também de 1999, selecionado entre os episódios que fazem parte da segunda temporada. O critério básico de escolha desses objetos é que ambos foram veiculados nos meios em que foram criados.

Analisar exige modo de trabalho e o nosso será baseado na proposta desenvolvida por Vanoye na obra *Ensaio sobre a análise fílmica*. Conforme os autores nos demonstram, analisar é contextualizar o filme, nesse caso os desenhos animados, na história das formas fílmicas. Porque de acordo com ele "os filmes inscrevem-se em correntes, em tendências e até em 'escolas' estéticas, ou nelas se inspiram a *posteriori*" (1994, p.23). Por isso a pesquisa iniciou relatando a história dos desenhos animados e o contexto em que os dois objetos de análise estão inseridos. Contamos a história de Walt Disney, seu interesse pelo mercado cinematográfico, revelando o porquê de sua preferência pelas fábulas e contos de fadas. Em seguida apresentamos a *Nickelodeon*, um canal de TV a cabo especializado em desenhos animados, responsável pela criação do Bob Esponja.

Após termos contextualizado, especificamos as referências que conduzem à idéia dicotômica, presente nos desenhos animados. Através da obra de três autores, Gilbert Durand, Mircea Eliade e Michel Maffesoli, encontramos os símbolos que representam o "imaginário motor" para a produção das fábulas e dos contos de fadas. Pretendemos, a partir daí, identificar três elementos: a questão do herói, a figura bestial e a situação dicotômica. Imaginamos que é desse conjunto, presente nesses gêneros literários, que fluiu a base que gerou a chamada "mística disneyana", ou como estamos tratando, a narrativa dualista e dicotômica.

Neste capítulo, enfim, virá a análise das narrativas dos desenhos animados. Seguindo a linha proposta por Vanoye, vamos iniciar desconstruindo o objeto, ou seja, descrevendo os episódios com os quais trabalharemos. Em sua forma mais comum, os desenhos são curtas animados, os tempos de duração oscilam entre 5 e 15 minutos. Por isso não há a necessidade e nem material para fazermos uma descrição minuciosa envolvendo número de seqüências, planos e cenas. A nossa é destinada à compreensão da narrativa e, por isso, entendemos que é o conteúdo, a história e a diegese, bem como a expressão e as características típicas de animação, que devemos relatar e descrever. Em nosso resumo, a respeito dos episódios, destacaremos os personagens, o local onde a história se passa e principalmente a estrutura narrativa de cada um deles.

Nossa intenção é utilizar os desenhos e não interpretá-los. Conforme vimos em Vanoye (1994, p. 53), é possível que o analista não opte por uma análise fílmica com o intuito de interpretá-lo, mas, sim, utilizar informações parciais, isoladas do filme, para relacioná-las com informações extra-textuais. Entendemos que esse é o enfoque de nosso trabalho. Compreender a ciclicidade narrativa dos desenhos animados através do "imaginário motor" que constrói a fábula e os contos de fadas. Portanto é no cruzamento dos símbolos, encontrados através do imaginário — informações extra-textuais — que vamos encontrar a suposta ciclicidade, com a análise dos desenhos animados .

Na descrição da informação extra-textual é que acontecerá a compreensão de tudo aquilo que formou as fábulas e contos de fadas. Não apenas no aspecto histórico, mas também no onírico, na relação conteúdo-expressão da vida. Enfim,

compreender a base de tudo, que nada mais é do que os símbolos, que pertencem ao imaginário da humanidade, que criam lendas, fábulas, mitos e contos, que são propagados e reinventados a cada época e período. Vamos entender o imaginário como um "trajeto antropológico de um ser que bebe numa bacia semântica — encontro e repartição das águas — e estabelece o seu próprio lago de significados." (SILVA, 2003, p. 11). Buscaremos nesse "lago" de significados os símbolos que acreditamos influenciar as narrativas dos desenhos animados, e é no "trajeto antropológico" que isso fluirá. "Qualquer que seja a classe à qual o filme pertence, a abordagem simbólica se encontra, portanto, legitimada, mas não da mesma maneira." (VANOYE, 1994, p. 61). No cinema, como "a arte da representação, faz-se necessário uma busca através do entendimento do aspecto simbólico." (Ibid., 1994). Portanto, é no simbólico do "trajeto antropológico" do imaginário que pretendemos encontrar os significantes, que tornam os desenhos de Disney o referencial imaginário.

## 3.2 O Pato Donald em dois episódios

### 3.2.1 A Galinha Sábia

O primeiro desenho que analisamos foi o episódio *A Galinha Sábia* (*The Wise Little Hen*), de 1934, dirigido por Wilfred Jackson e produzido pelo estúdio de Walt Disney. Com sete minutos e trinta e quatro segundos, esse desenho conta a história de uma galinha que pede ajuda para os seus vizinhos, o Porco Peter e o Pato Donald, para fazer uma plantação de milho. Como a maioria dos desenhos desta época, esse também segue a linha da "narrativa fílmica clássica", onde a clareza e a linearidade são as principais características, conforme descreve Vanoye:

As técnicas cinematográficas empregadas na narrativa clássica serão, portanto, no conjunto, subordinadas à clareza, à homogeneidade, à linearidade, à coerência da narrativa, assim como, é claro, a seu impacto dramático. Dominarão a cena e a seqüência, separadas — ou melhor, ligadas — por figuras de demarcação nítidas. O encadeamento das cenas e das seqüências se desenvolve de acordo com uma dinâmica de causas e efeitos clara e progressiva. A narrativa centra-se em geral num personagem principal ou num casal, (...) confrontado as situações de conflito. O desenvolvimento leva ao espectador as respostas às questões colocadas pelo filme. (1994, p. 27).

De modo geral este é o estilo narrativo de boa parte dos desenhos animados, e sem complicação a história vai se desenrolando, conforme a duração do tempo narrativo. Normalmente não há o uso de *flashbacks*, bem como de qualquer artifício fílmico, que possa acrescentar ou subentender outros elementos relacionados com a história que está sendo contada. É exatamente com essa perspectiva que o episódio inicia. "Era uma vez uma galinha muito esperta, que estava preocupada com o alimento de sua família para quando o inverno chegar. Com sua cesta de sementes em punho, ela está pronta para uma plantação de milho começar." (*The Wise Little Hen*, Jackson, 1934). Esta é a primeira estrofe da música que serve para narrar a história que irá se desenrolar.

Logo no começo, o espectador é informado sobre o assunto e sobre o estilo daquela narrativa. Como um conto de fadas, a narração inicia com a expressão idiomática típica do gênero: era uma vez, além de um breve resumo a respeito da personagem principal e da ação que ela pretende executar ao longo da história. O conjunto fica completo com o acréscimo da música como elemento narrador, a cantoria que relata a história tem como pano de fundo uma melodia instrumental, que persiste ao longo de todo o episódio.

A galinha e seus pintinhos saem em busca de ajuda para a plantação de milho e pouco antes de chegarem à casa do Porco Peter, ouve-se ao fundo a seguinte cantoria: "Será que o Porco Peter ajudará na plantação de milho?" (Ibid., 1934) Essa frase é repetida três vezes, como um presságio ao espectador, de que o rosado porco não ajudará em nada. A galinha aproxima-se da casa e encontra o Porco Peter alegre, dançando e cantando. A música cessa e a galinha animada pergunta ao vizinho:

— Você me ajudaria com a plantação de milho?

Imediatamente ele responde:

— Oh, eu? Não, infelizmente não estou me sentindo bem.

E volta para dentro de sua casa contorcendo-se e gritando de dor. Decepcionada a galinha dirige-se à casa de seu outro vizinho. Novamente a música repete a cantoria sobre a ajuda, indicando que esse também não fará nada para auxiliá-la. A galinha aproxima-se da casa e encontra um Pato Donald alegre, dançando e cantando. A cantoria cessa e a galinha animada pergunta ao vizinho:

— Você me ajudaria com a plantação de milho?

Imediatamente ele responde:

— Oh, eu? Não, infelizmente não estou me sentindo bem.

E volta para dentro de sua casa contorcendo-se e gritando de dor. Decepcionada a galinha segue o seu caminho. Com a ajuda dos filhotes, aram a terra, plantam as sementes e regam corretamente. Após um tempo os pés começam a nascer alegremente. Contente, a galinha pede novamente ajuda para os seus vizinhos, desta vez para a colheita, e mais uma vez eles não podem ajudar por estarem doentes. Decepcionada, a galinha se retira, mas, porém, uma surpresa. Enquanto se ia, um pedaço da casa do Porco Peter cai e assim vemos os dois vizinhos se cumprimentando e festejando a lorota aplicada à vizinha. Esperta, a galinha apenas pisca para os seus filhos e vai em direção à plantação.

A cena corta e então vemos a galinha em casa com seus pintinhos, repleta de alimento e alegria. Bolos, pães, tortas, há todo o tipo de comida sendo feito pela galinha cozinheira. Bondosa, ela se lembra dos vizinhos e vai até eles questionar se não querem ajudar a comer aquelas delícias. Sem hesitar os dois saem correndo em direção à tigela oferecida pela senhora, que, muito esperta, trouxe apenas um vidro de remédio para o mal dos vizinhos passar. Tristes, os dois saem castigando um ao outro.

Nesse episódio, há vários elementos que remetem à narrativa da fábula. A história, por exemplo, parece ser baseada em *A cigarra e a formiga*, de La Fontaine. Porém, ao invés de insetos, Disney busca em animais rurais os personagens que precisa para demonstrar uma intenção moral, que está sendo transmitida através da atitude da galinha que, sem dúvida, é a heroína dessa história. Forte, ela não teme executar a tarefa, mesmo sem a ajuda dos vizinhos. E ao final, ensina uma lição de comportamento a eles e aos espectadores, exatamente como a fábula. Tudo isso contado em uma narrativa simples e linear, onde tudo aquilo que refere-se à cena acontece de forma seqüencial; a heroína, o vilão e os movimentos indicam uma relação de causa e efeito progressivo.

Vamos detalhar um pouco os elementos desse episódio. Com muita facilidade observamos que a personagem principal é uma galinha, mãe de família. O

seu lugar de morada é indefinido, podendo ser uma fazenda, um cerrado, enfim um lugar rural qualquer, tornando a história atemporal. Nesta mesma linha estão os objetos de cena, que também não representam um tempo específico. Os vilões são os seus vizinhos, um porco e um pato. Percebe-se que a relação com a figura bestial é completa. Todos os personagens são, invariavelmente, animais, não há a presença física de humanos em cena, a não ser, pelas *personas* representadas em cada um destes personagens. A galinha é a heroína, correta, representante da moral e dos bons costumes; o porco e o pato são os vilões, dissimulados e mentirosos, representam o mau hábito e a falta de caráter.

O uso de animais e não de humanos para contar a história é o tipo de narrativa atribuída à fábula, porém, a presença do bestial, como vimos em nosso segundo capítulo, não é exatamente uma novidade. Conforme Durand (2002), os contos, mitos e lendas estão impregnados de mensagens teriomórficas. O bestial ligado ao ruim tem no olhar do autor uma presença significativa, pois ao lembrar histórias do gênero, ele percebe que o casamento maldito ou o mal instaurado, é em grande parte responsabilidade de uma figura animal ou híbrida, como centauros e faunos. Em nosso desenho esse não é exatamente o caso. Todos os personagens são animais e os vilões não são espécies costumeiramente ligadas ao ruim, como répteis, tipo a serpente, ou mamíferos selvagens, como o leão ou o touro. Muito pelo contrário, todos os personagens são animais caseiros, relacionados à fazenda e ao cotidiano. Durand explica que nesse último caso:

O animal apresenta-se, portanto, nestes tipos de pensamento, como um abstrato espontâneo, o objeto de uma assimilação simbólica, como mostra a universalidade e a pluralidade da sua presença tanto numa consciência civilizada quanto na mentalidade primitiva. (DURAND, 2002, p. 70).

Para entendermos essa relação é preciso compreender que desde sempre há uma presença significativa do elemento bestial, ao longo da história dos mitos e das lendas da humanidade, e que isso propicia uma assimilação simbólica tão plena, que sequer percebemos o quanto está presente, desde a infância e sempre. Durand (2002, p. 69) lembra que "de todas as imagens, com efeito, são as imagens animais as mais freqüentes e comuns." A relação infantil com os animais propicia que as histórias se apropriem de sua figura. Em Eliade vimos que eles estão ligados ao sagrado, ao cotidiano, por estarem presentes na vida dos povos pré-modernos. E

assim como as lendas, que são transformadas a cada novo relato — como exemplificamos com a lenda do príncipe de Gozon, a quem são atribuídas as características de São Jorge<sup>20</sup> —, a presença bestial também ganha novos atributos, chegando num momento em que todas as figuras da narrativa são animais. O homem primitivo era feiticista, ou seja, era ligado à natureza e aos ciclos naturais, como a lua e a plantação. Portanto é natural que ele seja levado a comparar a sua vida com a dos animais e das plantas, criando as histórias que posteriormente seriam chamadas de fábulas.

Esta animalidade plena tem um enfoque furtivo para subentender a moral a ser passada. Retirar as figuras humanas é também igualar todos os personagens. Nos contos de fadas, como *Chapeuzinho Vermelho*, o mal é personificado pelo lobo e isso salienta a figura maligna em relação aos demais personagens, configurando uma relação de medo e respeito com o ruim. Durand lembra que o negativo ligado à figura animal está presente em uma centena de casos e "quer o demônio teriomórfico triunfe, quer as artimanhas sejam frustradas, o tema da morte e da aventura temporal e perigosa permanece subjacente a todos esses contos, em que o simbolismo teriomórfico é tão aparente" (2002, p. 89).

A fábula não tem a intenção de receio, por trás há o intuito de ensinamento, aprendizagem, para demonstrar a moral a ser passada. Em nosso desenho não temos vilões exatamente malignos, eles são, sim, o exemplo daquilo que não é um bom comportamento, por isso temos um pato e um porco e não uma serpente ou um touro. A idéia não é de medo, mas sim de exemplo. Durand (2002, p.71) observa que "as interpretações são diferentes quando se trata da escolha de animais agressivos que refletem sentimentos poderosos de bestialidade e agressão." A opção por animais rurais recai na mesma linha da definição por animais domésticos, ou seja, ligados ao "abstrato espontâneo" eles não estão na mesma linha simbólica que a serpente ou o touro, que possuem tamanha "polivalência semântica ao nível de objeto simbólico" (DURAND, loc. cit.), que exigiria uma análise mais profunda e detalhada. Espontaneamente é mais fácil relacionar uma serpente ao mal do que um pato ou um porco; assim, a teriomorfia encontrada aproxima-se mais da ingenuidade e menos da maldade.

---

<sup>20</sup> Ver capítulo 2 desta obra.

A figura da galinha, que é a heroína, é referência de boa conduta, de moral a ser seguida. Já os seus vizinhos representam o contrário disso, mas não devem ser confundidos com a figura que o lobo mal expressa, por exemplo. Por isso, o espectador não pode, ou melhor, não deve ter medo de nenhum dos personagens, mas sim "projeção-identificação", conforme vimos em Morin. Nada mais justo que essa identificação aconteça com figuras simpáticas, como uma galinha, um pato ou um porco, e não com serpentes, águias ou leões, afinal, não existe intenção de desprezo completo pelos vilões. Percebe-se que há, sim, uma vontade de "projeção-identificação" com qualquer personagem que seja, para que haja uma reflexão futura por parte do espectador. Exatamente como fazia La Fontaine em suas fábulas, Disney relacionou em sua história animais que pertencem à mesma tipologia, descartando relacionamentos como predador e presa. Isso reforça o intuito de igualdade simbólica teriomórfica entre os personagens, cabendo a atributos psicológicos a diferença entre eles.

Neste primeiro desenho analisado, a presença da mensagem teriomórfica é correta, mas sob um enfoque referencial, estimulado pela identificação e não pela repulsão. Durand (2002, p. 70) menciona que a "imaginação mascara tudo o que não a serve", reforçando ainda mais a idéia do uso da figura animal. Se naturalmente mascaramos aquilo que não nos interessa, porque não inverter a situação e mascarar aquilo que interessa para fugir deste desinteresse na figura física humana? É uma forma de buscar a identificação e não a repulsão. As fábulas como gênero estão sempre se apropriando disso; foram as precursoras e, por isso, neste caso, coube aos desenhos animados o plágio, ou a recriação. O que importa para nosso objetivo é perceber que a ligação desse desenho com a fábula, até aqui, foi íntima, porém lembramos que é preciso ter cuidado, pois ainda nos restam outros elementos e símbolos a serem analisados.

Quando mencionamos a existência de uma heroína, recaímos num outro aspecto muito mais próximo dos contos de fadas do que das fábulas. Porém, mais do que isso, voltamos a um impasse que recria o desejo de triunfo contra o mal, ou nesse caso, contra o mau comportamento. O receio da queda, o medo das trevas e a vontade de transcender são os motores, tanto para as fábulas, como para os contos de fadas. Esses fatores vão resultar num dualismo típico, encontrado na

fábula de La Fontaine, bem como no episódio analisado. Durand lembra que é inerente ao homem a intenção de transcender, sempre e constantemente para o melhor, e que isto está representado nas relações de luz e trevas, bem como do céu e da terra, que encontramos nos símbolos catamórficos e ascensionais. Estes dois símbolos vão acabar resumindo-se em um, os diairéticos. Como mencionamos, essas relações dualistas vão conduzir para uma dialética, muito comum aos heróis dos contos de fadas.

O herói como figura boa e exemplar, no momento de dificuldade proposto pelo vilão, vê-se num estado dialético que o obriga a tomar uma ação frente à situação e que certamente irá assemelhá-lo ao opositor. Pois uma atitude de vingança, de necessidade em eliminar o mal de vez, fará do herói um ser tão implacável quanto o seu oponente. Esse sentimento, ou melhor, essa relação, é a característica principal dos símbolos diairéticos encontrada em contos de fadas tradicionais como *A Bela Adormecida*, de Perrault. Já no caso das fábulas, também há esta referência, porém ela não é tão óbvia, exatamente como no desenho em questão. No caso de nosso episódio, veremos esta situação na figura da heroína, a galinha. Quando convida os vizinhos, no caso os vilões, para degustarem as suas delícias, ao invés de seguir a boa conduta e apresentar um prato de comida ela oferece um vidro de remédio, assim se protagonizando uma situação dialética. Pois dela não é esperada outra atitude senão oferecer um farto prato de comida, ao invés da revanche.

O que a galinha faz não é nada além daquilo que já mencionamos no segundo capítulo, ou seja, a busca pelo tônus perdido pela queda. Quando ela decepciona-se com seus vizinhos, pela falta de ajuda, há uma sensação de perda, de falta de auxílio, de uma queda perante suas próprias expectativas. Esse sentimento acaba conduzindo a uma oposição simbólica, de um lado os símbolos catamórficos, que remetem à queda, ao escuro e, portanto, às trevas, e por outro os símbolos ascensionais, que remetem à vontade de ascender, revigorar. As projeções de ambos, no mesmo caso, serão atribuídas ao simbólico diairético. Com Durand (2002, p. 158), vimos que esse último está ligado à idéia de transcendência e que, por isso, a "ascensão é imaginada contra a queda, e a luz contra as trevas." Percebe-se que não há a idéia de eliminação e de finalidade, mas sim melhora, de

estar por cima e não por baixo. Resultando na melhora, na cura, nos sentimentos e atitudes de mudança.

Promover a transcendência, essa é a atitude que melhor descreve a galinha, ou melhor, a heroína. Quando ela descobre que está sendo ludibriada, não vemos uma luta renhida ou uma disputa de armas. O que vamos encontrar é uma batalha velada, onde as armas são a astúcia, a paciência e a sabedoria. Semelhante a um predador, a galinha esperta vai exercitar a paciência, para aguardar o momento certo da revanche. Chegado o dia ela revida e ascende, retomando a confiança amargada pela decepção. O Porco Peter e o Pato Donald, sofrem as conseqüências impostas pela esperteza da galinha, finalizando com a transcendência e a queda.

Neste quesito vamos encontrar uma situação dialética a que se refere a fábula. Segundo Lucípio Marino Jr., no prefácio da obra *Fábulas de La Fontaine*, as fábulas desse autor "advertem, mas não fantasiam desfechos felizes para os sonhadores e os puros. O lobo vence, a lei-do-cão prevalece" (1989, p. 18). Isso significa que um desfecho como o do desenho analisado, passa longe de uma semelhança com o gênero fabuloso desse autor. Porém, como é dele o título que parece servir de base para o roteiro do desenho de Disney, bem como referencial deste trabalho, vamos transpor o diálogo final da fábula *A cigarra e a formiga*:

— “Que fizeste até outro dia?”.

Perguntou à imprevidente formiga.

— Eu cantava, sim, senhora, noite e dia, sem tristeza.

Respondeu a cigarra.

— Tu cantavas? Que beleza!

Muito bem: pois dança, agora..." (LA FONTAINE, 1989, p. 74)

Se compararmos o final da fábula e do desenho animado, vamos ver que o final feliz pode ser um desfecho discutível nesse caso. Primeiro porque, conforme vimos anteriormente, não temos vilões propriamente identificados como tais. Há mais a má conduta do que propriamente a maldade executada e exercida. Os vilões estão mais para a figura de meninos mal educados do que para a do lobo mal. Porém, no aspecto que tange aos sentimentos dos personagens, tanto na fábula quanto no desenho, vamos ver que existe uma maldade implícita, imposta pela não ajuda do porco, do pato e da cigarra na atividade proposta pelos heróis das

respectivas histórias. Logo, se na fábula a cigarra "dançou", ou seja, se deu mal, ela também está sofrendo uma perda e sucessivamente ficando sem alimento no inverno. Se o final é feliz ou não pouco importa, nosso objetivo não é interpretar histórias, mas sim observar as semelhanças da fábula e dos desenhos animados. E no referencial ao simbólico diairético acreditamos que, sim, há uma semelhança. Por isso a hipótese de dialética sugerida no parágrafo anterior não se confirma, mas abre um precedente quanto à definição daquilo que é moral. O autor que citamos a respeito das fábulas de La Fontaine, deixa claro o seu posicionamento, que de moralista o respectivo poeta não tinha nada. O que dele se extraía era "a realidade pura e simples".

Voltando para o aspecto que aproxima do raciocínio da moralidade: a questão diairética do desenho analisado. Entendemos que a galinha, como a heroína desse episódio, passa por uma situação que remete ao simbólico diairético. E mais do que isso, a presença simbólica não se esgota aí. Se observarmos a mensagem deixada pelo desenho, veremos que ela é profundamente diairética. Ensinar é desejar o crescimento de algo ou alguém. E isso irá produzir educação e cultura, logo a atitude da galinha em retribuir os sentimentos de frustração ao Porco Peter e o Pato Donald, para que estes, assim como ela, transcendam para melhor é uma representação do simbólico diairético. Mais uma vez, a arma utilizada para executar essa transcendência não é cortante e nem agressiva, muito pelo contrário, é pacífica e não agride. Durand (2002, p. 159) observa que "a transcendência está sempre armada", e nesse caso a arma é a lição e a sua munição a frustração que fará o Porco Peter e o Pato Donald aprender e transcender. Desse modo, também podemos interpretar a fábula de La Fontaine, quando relatamos que a formiga demonstra que a cigarra se deu mal, esperamos que o ouvinte entenda a necessidade de transcender, aprendendo que aos precavidos nada faltará.

Como vimos através desta primeira descrição, o desenho animado analisado opera com os mesmos elementos de significação da fábula. História breve e personagens representados pela figura animal, e que passam a mensagem teriomórfica, além da mensagem de transcendência demonstrada pela superação e ascensão em relação à queda, transmitindo assim a idéia diairética. De certa forma, esse desenho é como se fosse a representatividade da fábula. Narrativa cantarolada

em rima, como os versos fabulosos, iniciada pela interjeição típica do gênero: era uma vez. A escolha desse desenho parece ser extremamente propícia para as hipóteses deste trabalho, justificando a necessidade de um segundo objeto para melhor estabelecer uma proximidade entre fábula e desenhos animados.

### 3.2.2 *Os Sobrinhos de Donald*

O segundo desenho de Walt Disney que analisamos, chama-se *Os sobrinhos de Donald* (*Donald's Nephews*). Produzido e exibido em 1938, em oito minutos e quatro segundos, conta a história da primeira visita dos três sobrinhos do Pato Donald, Huguinho, Zezinho e Luizinho. Dispensando qualquer tipo de interjeição ou cantorias, essa história inicia com o então Pato Donald lendo um cartão postal endereçado a ele que diz:

*"Querido irmão,  
estou enviando seus angelicais sobrinhos para visitá-lo.  
Irmã Dumbella"* (*Donald's Nephews*, 1938)

O personagem mal termina a leitura e a campainha toca. Donald nem chega a abrir e é esmagado contra a parede, violentamente, quando a porta se abre. Seus três sobrinhos passam em alta velocidade, pilotando cada um o seu triciclo. A porta fecha-se e vemos o Pato Donald enterrado na parede, ele cai no chão percebendo que os três meninos já estão dentro de casa. Igual ao episódio anterior, o espectador é apresentado ao herói, o vilão e o suposto desfecho que este episódio irá rumar, logo no início do tempo diegético. Embora não haja a cantoria, precavendo o próximo movimento, o espectador percebe que aquelas visitas chegaram para causar muitos problemas. Observa-se isso através da porta na cara que o Pato Donald recebe logo no início do desenho. Ato que também representa a mudança, a queda, através do rompimento da paz e da calma, atribuída à chegada dos meninos.

Após a interrupção inicial, os três meninos executam algumas manobras pela sala da casa do Pato Donald, finalmente parando enfileirados em frente ao tio:

— Olá, tio Donald!

Cumprimentam todos ao mesmo tempo. E em seguida se apresentam.

— Eu sou Huguinho.

— Eu sou Zezinho.

— Eu sou Luizinho.

E o tio responde:

— Olá meninos!

E quando tudo parecia calmo novamente, Huguinho retira um apito do bolso, dando o sinal para o reinício do jogo. Com tacos nas mãos os meninos correm atrás de uma bola, lançando-a de um para o outro. Imediatamente os objetos e móveis da casa viram obstáculos a serem vencidos. Percebemos o pavor do tio, que se esconde em baixo de uma mesa, com medo de ser atingido. É através de uma bolada em sua pilha de livros que parece surgir a solução. Intitulado *Treinamento moderno para crianças*, Donald pega o livro do chão e abre na seguinte página:

— A música tem um toque especial, pois acalma crianças difíceis.

Animado e esgueirando-se, ele se dirige até o piano e inicia uma música. Entendendo como um convite, os três meninos param de jogar, pegam um instrumento cada e seguem a canção. Mas enquanto o tio pensa que os três se acalmaram e que tudo deu certo, Luizinho lança uma maçã com o seu trompete 'canhão', acertando em cheio a cabeça do tio. Atingido, Donald cai sobre o piano de caudas, que fecha sobre ele. Perseverante, levanta, arruma o piano e segue tocando, mas mal começa a dedilhar o instrumento e é novamente atingido, agora pela flecha feita com o arco do violino de Huguinho. Pronto para perder a cabeça e dar uma lição nos meninos ele abre novamente o livro e lê:

— Nunca perca a paciência na frente das crianças.

Engolindo em seco a raiva ele vira-se para os meninos e diz:

— Está certo. Vamos fazer de novo. Atenção! Um, dois, três, quatro.

Volta a tocar o piano animadamente e mais uma vez os meninos aplicam uma prenda no tio, que, novamente, consulta o livro. O desenho segue nesta seqüência de ataque e defesa até que finalmente os sobrinhos deixam o tio tão arrasado, que só cabe a eles ir embora. Sem reação, Donald procura o livro pela última vez e lê:

— Acima de tudo, crianças são pequenos anjos sem asas.

Irritado ele destrói o livro gritando e resmungando.

Assim como o episódio já analisado, esse também segue uma linha narrativa simples e linear. O desfecho acontece exatamente no tempo narrativo, não havendo o uso de artifícios fílmicos, bem como de qualquer movimento que possa alterar o rumo da história. As cenas ocorrem seqüencialmente e progressivamente através da conjunção de causa e efeito, entre o herói, o Pato Donald, e os supostos vilões, os seus sobrinhos. Logo no início somos apresentados ao protagonista da história, que se encontra tranqüilo e na paz de sua casa. E entendemos que a calma é quebrada pelo modo agressivo da chegada dos demais personagens, que de imediato demonstram que não vieram em paz. Essa atitude será o estopim para uma sucessão de situações de ação e reação entre os mesmos.

Nesse momento verificamos uma diferença significativa em relação ao episódio anterior. No primeiro tivemos três ações e três reações. A galinha pedindo ajuda para a plantação de milho, depois para a colheita e por último ela convidando os vizinhos para degustarem suas delícias. Já nesse, antes da metade do tempo narrativo é possível contar quatro situações de causa e efeito entre o tio e os sobrinhos, destacando ainda mais a relação e o lugar que cada personagem ocupa dentro da narrativa. Além disso, percebemos que o aumento do número de situações vai tornar a narrativa mais rápida, mais cômica e menos dramática. Cada ação e reação encontrada nesse desenho retoma o burlesco de Charlie Chaplin, significando um afastamento progressivo da percepção da lição e da moral apresentada no primeiro episódio. De certa forma há um esvaziamento do conteúdo de um desenho para o outro. No primeiro veremos uma nítida vontade de aprendizado, já no segundo, há um vínculo maior com o riso e a diversão.

Naquilo que tange às fábulas, parece que este segundo desenho não é tão próximo, conceitualmente, quanto é o primeiro. Embora haja a figura do herói e do vilão, não vamos encontrar de forma clara o simbólico diairético, bem como a transcendência dos personagens, já que no final os vilões não são punidos e só o herói é lesado. Na verdade apenas um dos lados irá sofrer a lição e o aprendizado, ao outro, mesmo cometendo maldade, não acontecerá nada. Esse resultado é muito próximo daquilo que Marino (1989, p.18) entende como significado da fábula, e que já citamos, ou seja, suas histórias "advertem, mas não fantasiam desfechos felizes para os sonhadores e os puros." O Pato Donald, ao receber os seus sobrinhos, sofre

com os maus tratos e a completa falta de educação dos meninos e, embora tente corrigi-los, suas tentativas tornam-se completamente frustradas. Os três irmãos saem vitoriosos ao mostrarem para o tio que conheciam sua técnica e que, por isso, ela não serviu para nada. Como vimos não houve um final feliz típico de contos de fadas, pois o herói não triunfou, porém lembrou muito algumas fábulas, que fogem do modelo de final feliz, atribuído à vitória do herói. É o caso do *Lobo e o Cordeiro*, de La Fontaine, onde o cordeiro é devorado pelo lobo, mesmo que não merecesse esse destino.

Como a fábula tem uma função de aprendizado, ou seja, "elas não são apenas morais: servem também para ensinar outras coisas" (LA FONTAINE, 1989, p. 38), nem sempre denotam a vitória do herói e o final feliz. Em muitas delas vamos encontrar finais diversos, onde o mais esperto vence, independente se é bom ou é mal, e até mesmo um fim mais trágico, definindo a derrota de todos. O que traduz o gênero é a vontade de ensinamento e de aprendizado através da diversão. Neste segundo desenho analisado, mesmo que os atributos narrativos se assemelhem, parece faltar essa característica, já que ao final do episódio o Pato Donald, assim como um saco de pancadas, sofre todas as mazelas, recebendo apenas decepção em troca do tempo dedicado aos meninos. Sob o enfoque do ensinamento é preciso ir um pouco mais a fundo para extrair algum aspecto e, por isso, a relação com a fábula ficar forçada, já que não se apresenta num primeiro olhar.

Vamos passar para o segundo elemento que norteia nossa análise, que é a mensagem teriomórfica. Novamente a figura física humana não fez parte do desenho e mais uma vez os personagens são animais rurais. Porém, ao invés de uma diversidade deles, vamos encontrar apenas uma raça, as aves. Exatamente como no primeiro desenho analisado, é a figura simpática e pouco ameaçadora dos patos que irá brilhar. E como não há a presença de outras raças a figura do inimigo fica em família, mais precisamente nos três patinhos, sobrinhos de Donald. Cuidadosamente percebemos a mensagem teriomórfica na representação através dos animais. E como no desenho anterior, não teremos vilões feios, maléficos, associados a animais sombrios e rastejantes. Como um lobo em pele de cordeiro, os três patinhos vão representar o lado malvado da história, com sua falta de educação e de carinho para com o tio.

Através desta representação, encontramos novamente uma vontade de "projeção-identificação" na utilização de personagens simpáticos, alegres e bonitos representados pelos respectivos patos. Afinal, como já mencionamos, esse uso vai remeter ao "abstrato espontâneo", que dificilmente condenaria animais tão suaves e tão caseiros, mesmo que eles sejam os vilões da história. Propondo uma fuga dos animais tipicamente sombrios, Disney tenta criar uma relação entre os personagens e os espectadores. Como no primeiro episódio, a pessoa pode identificar-se tanto com Donald quanto com os seus sobrinhos. Fato que não aconteceria caso os meninos fossem feios, desengonçados ou até mesmo de outra raça considerada tenebrosa. A mensagem teriomórfica é plena, assim como a vontade de fugir da realidade através da brincadeira. Mascarando uma situação próxima da realidade, os três sobrinhos representam a atitude típica de crianças mal educadas e, quem sabe, essas crianças ao verem na tela as suas travessuras, possam mudar o seu comportamento.

Na figura dos patos temos personagens cujas personalidades refletem em exagero, típico do burlesco, as características e os atributos dos humanos. É por isso que, além da mensagem teriomórfica, vamos encontrar o simbólico de antítese como os ascensionais. Logo no início do episódio, Donald, sofre uma queda, ou seja, uma decepção, um susto, um pavor ao descobrir na chegada, que os seus sobrinhos, pequenas crianças angelicais, são pestes terríveis e insensíveis. Com a porta na cara, o tio sofre uma agressão que o deixa desnorteado, e em dúvida a respeito daquelas criaturas. Porém, ao longo da história vem a certeza de suas reais personalidades e atitudes. Em pouco tempo o tio seguro e confiante passa a ser um tio desesperado, que busca ascensão através de um livro sobre educação infantil. A falta de controle, exercida no início do desenho, é o estopim para uma série de ações, que vão levar Donald ao seu limite na reconquista do controle perdido pela chegada dos meninos. Manter a casa e a sua própria integridade passa a ser o seu objetivo frente à ação desencadeada pelos garotos travessos.

Na orientação através do livro, Donald remete ao simbólico de ascensão, pois busca um tonos perdido pela queda, bem como uma atitude que também remete ao simbólico diairético, naquilo que tange aos meninos. Deparando-se com as travessuras dos sobrinhos, o tio sofre a queda e na busca pela melhoria dos

meninos ele estará exercendo uma vontade de mudança e de transcendência. Ele deseja que os três também sofram a queda como ele, para depois transcenderem para uma atitude melhor, abandonando as travessuras e aderindo à atividade proposta. A sugestão da atividade musical tem essa intenção. Enquanto tocam um instrumento eles se acalmariam e passariam a ter uma atitude melhor. Porém vamos ver que de diairético só a há o desejo de Donald, pois os meninos não mudam em nada e só vão promover, do início ao fim, a queda e o fracasso do tio. Representado mesmo, só os símbolos ascensionais, pois como vimos de diairético só houve a intenção.

Essa é a principal diferença entre os dois episódios já analisados. No primeiro a mensagem diairética é cumprida, pois a heroína, após sofrer a queda, irá reverter o jogo, promovendo a transcendência dela e dos vilões. Já no segundo não encontramos essa referência, pois as tentativas do Pato Donald serão fracassadas do início ao fim. Haverá apenas o simbólico ascensional, através da constante busca por vitória de Donald contra os sobrinhos, que no final não a alcançará. Naquilo que se refere aos símbolos, o segundo desenho analisado e a fábula conseguirão encontrar alguns pontos em comum, denotando uma semelhança entre eles, embora a comparação das narrativas não tenha configurado esta relação. Já que este desenho, ao final, não transmite uma lição clara e efetiva, como fazem as fábulas, aliás, apenas a diversão é ponto de encontro entre ambos.

Em relação ao simbólico teriomórfico, este último desenho e as fábulas têm muito em comum, ambos apresentam personagens com personalidades humanas, na figura física de animais. Como já mencionamos, a fábula utiliza esse recurso para transmitir a sua mensagem, como forma de fantasiar a lição a ser passada. Nesse desenho não é exatamente o caso, já que não há aprendizado a ser exposto; a história que foi contada não procurou aproximar-se de situações passíveis de moral e ensinamento. A figura bestial é apenas o resultado do sucesso do personagem, utilizado em desenhos anteriores.

Já quanto ao simbólico ascensional, a semelhança entre a fábula e o desenho também fica próxima, pois em ambos as narrativas vão buscar na queda do herói e na busca pela vitória, o enredo para suas histórias. A diferença acaba

surgindo mais para os contos de fadas do que para as fábulas, pois este simbólico vai ser completo através da associação ao simbólico espetacular, resultando no referencial ao símbolo diairético, que irá promover a transcendência de alguém através da queda e da elevação do herói. O que não é a situação desse desenho, já que o herói só cai, jamais chegando a transcender. O Pato Donald será apenas vítima das circunstâncias, configurando apenas os símbolos ascensionais. O que conduz a idéia de semelhança com a fábula é o uso dos animais como personagens e uma ingenuidade narrativa.

### 3.3 Bob Esponja em dois episódios

#### 3.3.1 *Bolhas de Sabão*

O primeiro desenho do Bob Esponja analisado foi o episódio *Bolhas de Sabão* (*Bubblestand*, Hillenburg, 1999), exibido e produzido em 1999. Em 11 minutos, esse episódio conta o dia em que Bob Esponja queria iniciar Patrick e Lula Molusco na refinada arte das bolhas de sabão. A história começa com o dia amanhecendo e uma música suave ao fundo. A tomada mostra três casas: uma em pedra, uma carranca também em pedra e um abacaxi. É dessa última que sai Bob Esponja, que respira fundo e alegre diz:

— Que dia maravilhoso!

Ele caminha mais a frente e exclama:

— O sol apareceu, a água está cristalina, as ostras estão alegres. Tudo em paz!

O silêncio e a calma são quebrados pelo próprio Bob Esponja, que puxa martelo, prego e madeira e rapidamente começa a construir uma barraquinha fazendo muito barulho. Incomodado, o vizinho da casa de carranca, Lula Molusco, reclama:

— Você pode baixar o volume. Por favor! Eu não posso trabalhar com essa barulheira toda.

Parando imediatamente Bob Esponja responde:

— Oh! Está bem Lula Molusco.

Procurando ser o mais silencioso possível, Bob Esponja segue tentando terminar a sua construção. Como uma criança que não quer atrapalhar os pais, mas também não quer encerrar a brincadeira, ele reinicia as marteladas suavemente para não incomodar o vizinho. Debochado, como se estivesse em câmera lenta ele bate o martelo aumentando a velocidade gradativamente e, antes que o Lula conseguisse reclamar novamente, ele já está com a sua barraquinha pronta.

Mal humorado, Lula Molusco sai de casa, reclama, mas já é tarde. A barraca está pronta e Bob Esponja oferece:

— Oi Lula Molusco, quer fazer bolhas de sabão? Só 25 centavos.

— Ora, ora, como se eu fosse gastar o meu tempo fazendo bolha de sabão.

Bob Esponja dá uma gostosa risada enquanto o vizinho segue resmungando.

— Ah! Por favor, mas quem no mundo pagaria para assoprar bolhinhas de sabão?

A cena volta-se para as casas e, em resposta ao questionamento de Lula, surge Patrick Estrela que prontifica-se, mesmo sem dinheiro, a fazer bolhas de sabão. Após pegar o dinheiro emprestado com Bob, Patrick tenta soprar uma bolhinha, mas sua tentativa é frustrada, pois ao final não sai nada. É então que Bob apresenta-se como professor e com uma técnica desengonçada e esdrúxula ele demonstra ao amigo como se faz bolhas de sabão. Borboletas, patinhos, um barco e um elefante, todos sonorizados, saem do sopro do exímio mestre, deixando o vizinho Lula Molusco furioso. Sem entender como os amigos podem ser tão barulhentos, ele sai de casa e vai até a barraca de Bob Esponja. Desafiado pela circunstância ele paga os 25 centavos e tenta fazer uma bolha. Sem fôlego e decepcionado, ele paga mais cinco vezes até que os amigos começam a insistir na técnica esdrúxula. Indignado e debochando ele executa os movimentos do método e ao final faz uma enorme bolha de sabão, deixando todos impressionados. Após flutuar, a bolha abraça a casa do Lula Molusco, que sai voando pelos ares até explodir. Assustados, Patrick e Bob voltam para as suas casas, enquanto a casa do Lula Molusco cai suavemente em seu lugar.

Esse foi o primeiro desenho do Bob Esponja a ser exibido em rede nacional nos EUA. Em termos narrativos percebemos que este é mais elaborado estruturalmente do que os de Disney. Podemos observar isso na definição do enredo, que é feita lentamente. Cada personagem é apresentado individualmente, demonstrando suas características e peculiaridades. Isso acarreta no acréscimo de elementos antes do desfecho narrativo acontecer, proporcionando ao espectador a oportunidade de identificar-se e reconhecer-se em cada *persona* apresentada.

Embora com um maior número de cenas e de ações, o desfecho narrativo segue a linha clássica. Cada seqüência irá se desenvolver de acordo com uma dinâmica de causas e efeitos clara e progressiva. A narrativa será centrada no personagem principal, Bob Esponja e seu amigo Patrick, confrontados pela situação de conflito que é lançada pelo vizinho Lula Molusco. O desenvolvimento levará o espectador às repostas das questões colocadas durante o desenho. Tudo isso com um toque de burlesco, atribuído ao personagem principal e seu amigo, que é contrariado constantemente pelo inimigo e vizinho Lula Molusco.

Vamos observar ao longo do desenho, que a calma da narrativa, e da vida do Bob Esponja, é sempre quebrada pela interferência do Lula Molusco. Percebemos que ele será o antagonista, logo nos primeiros momentos de ação, pois assim que a esponja inicia a montagem de seu negócio o vizinho pede silêncio imediato, impedindo o rapaz de trabalhar. Mas como todo herói que se preste, não é a rabugice que vai impedir o nosso protagonista de seguir adiante, tanto que ele vai em frente até terminar a sua construção. Trabalho feito e executado, iniciam os atendimentos na banquinha. Mais uma vez ele será interrompido pelo vizinho que desaprova o seu negócio por ser muito barulhento. Do início ao fim do desenho, o processo narrativo será a ação do Bob Esponja e a reação do Lula Molusco.

Caracterizando o estilo clássico de narrativas, logo nos primeiros momentos somos apresentados ao herói, ao vilão e ao desfecho narrativo descrito acima. Sem utilizar de artifícios fílmicos, a história vai se desenrolar com tempo diegético e narrativo iguais, não havendo nenhum tipo de passagem de tempo ou de *flashbacks*. Podemos observar apenas um efeito acelerado no momento em que Bob Esponja termina a montagem da barraquinha, após a interrupção do Lula Molusco. Mas

mesmo assim é só uma referência burlesca de aceleração na atividade do Bob Esponja, porque ao seu redor o ambiente segue em velocidade normal.

O espectador toma conhecimento do ambiente diegético lentamente. Logo que o episódio começa não é perceptível que estamos acompanhando uma história que acontece no fundo do mar. Isso vai ficando claro através de detalhes que são mencionados nos diálogos, bem como em algumas evidências do cenário. Os próprios animais acabam ganhando nomes relacionados ao meio marítimo, e para facilitar esse entendimento, os personagens se tratarão sempre pelos nomes compostos que têm, e nunca através de reduções ou apelidos. O protagonista será sempre Bob Esponja e não apenas Bob, o seu amigo Patrick Estrela, o vizinho Lula Molusco e o chefe Sr. Siriguejo também. Logo, é através das evidências e dos nomes dos personagens que vamos perceber o ambiente que está sendo trabalhado.

Esse desenho tem uma peculiaridade quanto aos animais utilizados para a criação das histórias. Não que ele seja, exatamente, inovador em levar o enredo para o fundo do mar. Como vimos em Durand, isso era muito comum em mitos e lendas dos povos que viviam em regiões litorâneas. Ocorre que os animais escolhidos para a criação das histórias são de uma especificidade interessante. Se observarmos a vida das criaturas marinhas, veremos que é possível relacionar uma esponja, um siri, uma lula e uma estrela do mar. Isso acontece porque o criador desse desenho não é apenas um cartunista, mas um biólogo especializado em vida marinha. Demonstrando um vínculo do imaginário do autor com as suas criaturas.

Tanto Disney quanto Hillenborg utilizam suas referências para criar os seus personagens e mundos. Os animais rurais vêm da infância no campo, do primeiro e os marítimos da formação acadêmica, do segundo. Porém, é o imaginário dos espectadores que vai proporcionar reconhecimento às respectivas obras. Quando o Pato Donald foi criado, a vida marinha era pouco conhecida e, muito provavelmente, um desenho como o do Bob Esponja seria um fracasso. Hoje um desenho desse tipo é possível ser popular graças às pesquisas e expedições realizadas no fundo do mar, que proporcionaram um maior conhecimento da vida biológica. A divulgação e a presença dos resultados, na televisão e nas escolas, propiciam que uma estrela do

mar seja tão reconhecida quanto um pato. Posteriormente, quando relacionarmos os dois desenhos, voltaremos a abordar as questões referentes ao imaginário de cada um. Agora vamos retomar a análise dos desenhos do Bob Esponja.

Como mencionamos, cada personagem apresenta um nome composto em português, ou um nome relacionado à sua espécie em inglês, definindo aquilo que cada um representa. O herói, Bob Esponja, é uma esponja marinha, responsável pela filtragem e oxigenação das águas do oceano. E embora ela pertença ao reino dos protistas, no desenho tem a mesma representação de uma figura animal, movimentando-se e gesticulando como os demais personagens desta classe. Por isso vamos compreender que há a existência da mensagem teriomórfica no desenho analisado. A figura humana não tem presença física, todos os personagens, inclusive os figurantes, são criaturas relacionadas ao fundo do mar, denotando uma semelhança com as fábulas e não com os contos de fadas.

Também percebemos as referências aos símbolos ascensionais, na medida em que as ações e reações dos personagens advêm de atitudes relacionadas à queda e ascensão das partes. Na realidade notamos que nesse episódio o simbólico ascensional é nitidamente parte do simbólico diairético, porque o conjunto demonstra que as boas intenções do herói vão levá-lo a acreditar que o vilão pode ser sempre melhor. Isso significa que mesmo em situações de perda do vilão, o Bob Esponja estará junto para ajudá-lo a se redimir e ser uma *persona* melhor, resultando na transcendência daquele que faz de tudo para que o outro deixe de ser tão irritantemente feliz. Misturando atributos narrativos da fábula e dos contos de fadas, os episódios vão se desenrolando nas tentativas egoístas do Lula Molusco em neutralizar as atitudes do alegre vizinho.

Apesar deste desenho lembrar muito as fábulas, onde todas as figuras são animais, em relação à narrativa, está mais próximo dos contos de fadas. Como vimos as fábulas não tem um formato rígido relacionado à dicotomia do bem contra o mal. Pelo contrário, ela apresenta enredos diversos, que fogem de fórmulas específicas. O que delas deve ficar é apenas a mensagem, ou melhor, o aprendizado. Já os contos de fadas, assim como o respectivo desenho, acabam trabalhando com um formato dualista para desenvolver as suas histórias. Tanto num

quanto no outro percebemos a figura clara do herói, do vilão e do desfecho dialético de ambos.

No episódio analisado, o Lula Molusco faz de tudo para atrapalhar os planos do Bob Esponja. Primeiro pede que ele não faça barulho enquanto constrói a sua barracinha, depois o qualifica como idiota por estar comercializando algo tão bobo e por último ridiculariza a sua técnica, já que o ato é tão banal que dispensa métodos. Por outro lado, Bob Esponja não sente-se abalado pelas rabugices do vizinho e está sempre disposto a seguir as suas atividades, mesmo com os obstáculos impostos a ele. Bravo e perseverante, Bob Esponja irá se dispor até a ajudar o inimigo a fazer bolhinhas, sem rancor com o mal trato dispensado a ele. Observamos isso ao final do desenho quando Lula Molusco resolve juntar-se aos vizinhos e suas tentativas acabam frustradas. Bob Esponja e Patrick ficam gritando insistentemente, ao fundo, a técnica que deve ser aplicada, contribuindo para que o rabugento Lula Molusco consiga fazer belas bolhas de sabão.

Como um bom menino, que não deseja o mal e só quer o bem, tanto Bob, quanto Patrick vão ajudar aquele que faz o possível e o impossível para atrapalhá-los. Como um herói, eles não desejam o mal para ninguém e por isso estão sempre à disposição para ajudar, não importa quem seja. O vizinho mal humorado é para ele um amigo, e por isso está sempre pronto para auxiliar naquilo que for preciso. Sabendo disso Lula Molusco procura se aproveitar da ingenuidade e da prestatividade do vizinho para tentar livrar-se dele. Porém, como um herói, Bob Esponja é sortudo e a sua boa índole é que irá levá-lo à vitória. A figura dele significa aquilo que as princesas nos contos de fadas representam: pureza, ingenuidade e perseverança. No entanto ele não terá um príncipe encantado para salvá-lo, suas atitudes levarão o vilão a ter crise de consciência quanto às ações dispensadas a ele. E isso acarretará certo afastamento dos contos de fadas e uma proximidade das fábulas.

Podemos dizer que a reflexão é uma das características das fábulas e, por isso, é possível perceber que este desenho pode ser um híbrido, que mescla atributos de um e de outro, gerando uma confusão de onde começam as referências a um e onde termina o referencial de outro. Naquilo que tange aos critérios de

avaliação adotados para esse trabalho, podemos dizer que quanto à questão teriomórfica a semelhança desse episódio aproxima-se da fábula. Afinal, todos os personagens são animais, todos representam figuras simpáticas, podendo haver "projeção-identificação" com qualquer uma delas. Lula Molusco, o suposto vilão, é na verdade um sujeito egoísta e um tanto quanto rabugento, que comete maldades em nome de seu bem-estar, lembrando muito as atitudes dos humanos. Certamente em sua percepção, Lula não é malvado e nem ruim, ele apenas quer paz e tranqüilidade, já que seus vizinhos são chatos e barulhentos. Esse reflexo da vida lembra as fábulas, e a vontade de aprendizagem e de melhoria por parte dos ouvintes.

Por outro lado, a relação dicotômica e até mesmo conformista, são atributos dos contos de fadas. Nesse episódio podemos perceber o vínculo cheio de atritos entre o Lula Molusco e o Bob Esponja. Porém, só um dos lados a enxerga desta maneira, o outro é completamente conformado e convicto desta situação, parecendo não se importar com isso. Seguro e tranqüilo, Bob Esponja é feliz e ingênuo por natureza e isso é o suficiente para viver bem. Como a *Gata Borralheira*, que é capaz de cantar e dançar entre os difíceis afazeres domésticos impostos pela sua madrasta, Bob Esponja constrói a sua barraca de bolhinhas de sabão, alegremente, mesmo sem a aprovação de seu vizinho, Lula Molusco. Vemos nessa atitude certo conformismo com a realidade imposta, típica dos desenhos de Disney, de acordo com Miranda<sup>21</sup>.

O autor refere-se apenas ao dualismo relacionado à situação financeira, porém entendemos que o conformismo pode ir além desta percepção, sendo estendido ao modo feliz - desvinculado de questões financeiras - como o personagem Bob Esponja compreende a sua vida. De qualquer maneira é interessante observar que Miranda não se refere aos desenhos tradicionais, mas sim à "mística disneyana", ou seja, ele atribui a Disney esta situação de conformismo. Porém, curiosamente, não foi isto que vimos nos episódios analisados do Pato Donald. Pelo contrário, encontramos, tanto na galinha, quanto no tio Donald, uma vontade de mudança, de alteração de comportamento dos seus rivais, muito distante do conformismo idealizado pelo autor. Isso demonstra a extensão da obra de

---

<sup>21</sup> Cf. citação no capítulo 1.

Disney, que não se restringe apenas aos longa-metragens de conto de fadas produzidos pelo seu estúdio. Por trás de seus curtas animados é possível encontrar uma irreverência que se afasta da idéia do final feliz. *Bob Esponja Calça Quadrada* parece ter mais atributos disneyanos do que o próprio Pato Donald, uma ironia em relação a esse trabalho, já que o referencial parece ter superado o referente.

### 3.3.2 *Pickles?*

O quarto e último desenho a ser analisado é o episódio do Bob Esponja Calça Quadrada, *Pickles?* (*Pickles?*, Hillenburg, 1999). Também com onze minutos, neste desenho o Bob Esponja perde sua autoconfiança quando Robalo diz que não há picles em seu hambúrguer de siri. Devorado pela insegurança, Bob Esponja não consegue sequer fazer as tarefas mais simples. O episódio começa em mais um dia de trabalho na lanchonete Siri Cascudo, onde Lula Molusco é caixa e Bob Esponja cozinheiro. Percebemos isso através da cena inicial que mostra Lula Molusco sentado em frente à máquina registradora, anotando o pedido de um cliente indeciso. Após o pedido ter sido feito, ele passa para a cozinha onde está Bob Esponja em frente aos ingredientes, montando hambúrgueres. Confiante ele pega o pedido e exclama:

— Primeiro o pão, aí o siri, seguido de ketchup, mostarda, picles, cebola extra, alface, queijo, tomate e pão. Nessa ordem. Um Johny Chorão saindo!

Esta situação repete-se mais duas vezes até a entrada de Robalo, um enorme peixe, grande e gordo, que se aproxima do caixa e dispara:

— Eu quero um tremendo triplo de luxo na jangada. Estilo animal, quatro por quatro, extrafino com vibração e um aperto e graxa bem fina. Faça chorar, queime e deixe nadar.

— Nós servimos comida aqui senhor.

Responde Lula Molusco, que é interrompido pelo pedido já executado por Bob Esponja.

— Já entendi Lula Molusco. Hã, é o Robalo!

— Calça Quadrada. Eu ouvi dizer que você faz um hambúrguer horrível!

— Ah é? E eu ouvi dizer que você é chato.

— Aãh, é!?

Em clima de desafio, Bob Esponja entrega o hambúrguer ao Robalo, que após cheirar e pesar o alimento, o come. Bob Esponja entra em cena e pergunta:

— Então Robalo? O que achou, ãh?

— Isto está muito bom. Só tem uma coisa. Você esqueceu os picles.

E abre o hambúrguer mostrando a todos a falha de Bob Esponja. Desesperado o cozinheiro pega o alimento em busca dos picles, mas não encontra. Vencedor, Robalo diz:

— O melhor que existe. Ai, ai, eu não acho. Você perdeu!

E conclui com um sorriso malvado.

Apavorado, Bob Esponja perde a segurança em fazer hambúrgueres de siri, além de todas as outras atividades de sua vida. Em sua casa veremos ovos e pães presos à parede, bem como uma bicicleta cozinhando no fogão. Arruinado ele não consegue sequer dormir, porque não encontra a ordem certa dos objetos sobre a cama. É através da visita do Sr. Siriguejo que virá a cura. Após dias de espera e muitas tentativas, Bob Esponja consegue fazer novamente um hambúrguer. Confiante ele volta a trabalhar no Siri Cascudo e mais uma vez é desafiado pelo Robalo. Porém, desta vez, quando é acusado da falta dos picles, Bob Esponja percebe que o inimigo os estava escondendo embaixo da língua. Após mostrar a todos ele é ovacionado pela clientela, enquanto Robalo foge para não ser linchado.

Em relação aos episódios já analisados, esse é, sem dúvida, o que mais se aproxima da linha narrativa clássica. Ele inicia na calma do cotidiano do Siri Cascudo, passa pelo momento de tensão disparado pelo desafio do Robalo, e o vilão vence. O herói em casa se recupera e volta a provocar o seu opositor, que perde após sua falta de caráter ser revelada. O episódio é simples, não utiliza de artifícios fílmicos e apresenta logo nos primeiros minutos o herói, o vilão e o tema do enredo. Tudo isso acontece de forma linear, onde as situações ocorrem seqüencialmente, conduzindo o espectador para o encerramento, que é a revanche do herói Bob Esponja contra o comilão Robalo.

Sob o enfoque das fábulas e contos de fadas, esse desenho apresenta elementos ricos que remetem tanto a um quanto a outro. Em relação ao gênero narrativo, esse episódio aproxima-se muito dos contos de fadas. Logo no início,

vamos ter a calma quebrada pelo vilão Robalo, ele desafia o herói e acaba ganhando a batalha. Exatamente como boa parte dos contos de fadas, o desenho inicia com a serenidade na vida do herói, que é quebrada por uma entidade ou figura maléfica, o Robalo, a quem, após luta renhida, Bob Esponja vence, instaurando a tranquilidade novamente. Tal qual um conto de fadas moderno, o desenho resgata através de elementos como a confiança psicológica, a manutenção do emprego e a competitividade dos dias de hoje, obstáculos que devem ser superados. Conforme vimos na obra de Bettelheim, os contos de fadas trazem muito daquilo que são o imaginário de sua época. E nesse desenho podemos encontrar tais referências através dos problemas enfrentados por Bob Esponja.

Como lobo em pele de cordeiro, esse desenho remonta à narrativa dos contos de fadas, utilizando-se de uma técnica moderna, como o desenho animado, abordando temas pertinentes para os dias de hoje. Semelhante a uma Branca de Neve moderna, Bob Esponja é salvo pelo seu mestre, o Sr. Siriguejo, que de príncipe encantado não tem nada, mas faz o papel de um, já que é ele quem restaura a autoconfiança de nosso herói e a tranquilidade no Siri Cascudo. Mesmo sem as expressões idiomáticas do gênero, é possível perceber as semelhanças com os contos de fadas, até mesmo sob o enfoque do simbólico teriomórfico. Pois mesmo que todos os personagens sejam animais, e que por isso configurem uma semelhança com a fábula, o inimigo Robalo lembra muito a figura das bruxas e animais relacionados com a idéia maligna. Sua aparência, grande e desleixada, afasta-se dos vilões já observados nos episódios anteriores. Como um monstro, um ogro, ele é comilão e feio, diferenciando-se dos demais clientes do Siri Cascudo e de seus funcionários. Sua cor e seu tipo remetem a isso, em verde escuro e cinza é possível identificar que não faz parte do contexto amarelo, verde claro, vermelho e cor-de-rosa, utilizados em personagens como Bob Esponja, Lula Molusco, Sr. Siriguejo e Patrick Estrela, respectivamente.

A intenção em destacar o vilão é clara, pois diferentemente dos desenhos até aqui analisados, não se percebem elementos que possam refletir "projeção-identificação" na figura do Robalo. Seus atributos recaem aos elementos que Durand caracteriza como atributos da queda, a cor escura distante da luz, a figura agressiva e feia que remete aos símbolos catamórficos. E por isso, em oposição,

encontraremos o simbólico ascensional e o espetacular, na fuga da escuridão e da queda. Robalo representa a aversão a tudo aquilo que não se deseja ou não se procura ser. Já por outro lado, Bob Esponja é feliz e perseverante, lembrando as boas coisas que devemos cultivar. É justamente pela presença da oposição e de todos os simbólicos já mencionados que vamos encontrar a mensagem diairética.

É na transcendência de Bob Esponja a um ser melhor e na queda do Robalo que está a mensagem diairética. Já vimos em Durand (2002, p. 158) que "a ascensão é imaginada contra a queda e a luz contra as trevas", e nesse episódio vamos identificar esta relação. Robalo em seu desejo de brilhar e ascender entende que é preciso que alguém saia perdendo para que isto aconteça. Sua figura grande e gorda revela, logo no início do desenho, que o seu objetivo é ameaçar o cozinheiro do restaurante Siri Cascudo. Exatamente a função exercida por nosso herói, Bob Esponja. A arma do Robalo é o seu paladar apurado, capaz de identificar a presença ou a ausência de ingredientes no hambúrguer de Siri, servido no Siri Cascudo. Como defesa, o cozinheiro tem sua autoconfiança no preparo do alimento, que é percebido nas cenas iniciais, antes da chegada do inimigo, onde podemos vê-lo fazendo diversos tipos de hambúrguer de Siri.

Após o desafio ser lançado, vamos conhecer as armas dos oponentes; Robalo se apresenta com garfo e faca na mão e Bob Esponja faz uma bolha de sabão, demonstrando que sua confiança é tão grande que não exige instrumentos mais apropriados como a espátula ou uma colher. O sanduíche feito e comido vai levar à perda de confiança de Bob Esponja, bem como uma queda frente ao desafio lançado a ele. Esquecer os picles será a ruína do herói, de tal maneira que todas as suas outras capacidades vão se perder em função disso. O fracasso não será apenas do Bob Esponja, mas de toda a lanchonete do Siri Cascudo, pois a perda do cozinheiro acarretará em hambúrgueres mal feitos e queimados. Logo, a volta do antigo cozinheiro passa a ser tarefa árdua do proprietário Sr. Siriguejo, já que a clientela está indo embora.

Bob Esponja passará por muitas dificuldades até transcender e descobrir que ele nunca esqueceu a maneira de fazer hambúrgueres de Siri, o incidente apenas deixou a sua autoconfiança abalada e por isso ele não conseguia mais

manter a sua vida em ordem. Sabendo do retorno do cozinheiro, Robalo também volta para desafiar o seu antigo opositor, porém, desta vez, Bob Esponja está preparado. Após experimentar o hambúrguer, o gordo peixe acusa novamente a falta dos picles, mas confiante e restaurado, o cozinheiro acredita que o seu oponente está trapaceando. É então que ele percebe que o ingrediente que parecia estar faltando estava escondido embaixo da língua do Robalo, juntamente com os picles do hambúrguer anterior. Bob Esponja derrota o inimigo, mostrando para todos a falta de caráter de seu oponente. Como um sol amarelo ele ascende proporcionando a queda do seu oponente, assim configurando o simbólico diairético.

Os tons claros e a cor amarela de Bob Esponja vão remeter ao isomorfismo solar do simbólico espetacular, bem como a cor escura do Robalo vai conduzir ao escuro e às trevas do simbólico catamórfico. Como vimos é na presença da ascensão e da queda que irá se configurar o simbólico diairético, bem como as situações de transcendência, que acompanham este simbolismo. Como nos contos de fadas, o simbólico encontrado irá nos conduzir à dicotomia típica do gênero, que é o bem contra o mal. Essa característica é que afasta a semelhança do episódio analisado com as fábulas, que não configuram necessariamente esta oposição básica. Os aspectos analisados nesse desenho vão nos levar àquilo que Durand (2002, p. 182) entende como familiar, que são os "contextos em que se afrontam necessidade ou contrário do bem, [...] os dois reinos, essa dialética cujo arquétipo central é o da barreira que separa trevas e luz."

O final feliz acontece justamente com a vitória do bondoso e ingênuo Bob Esponja, que elimina o mal vigente instaurando a paz e a calma. Sem mensagem específica ou uma moral escondida, o fim simpático é de costume o mais esperado em confrontos como esse. O anseio pela vitória do herói acompanha os simbólicos analisados, cores, tipos físicos, tudo é feito para que haja identificação com o Bob Esponja e não com o Robalo. Logo, ser bom é ser legal, mesmo que isso não acarrete nada mais em especial. Assim como nos contos de fadas há a repetição básica da criação divina, que é o ciclo de morte e renascimento. O "otimismo romântico" faz parte do esquema mítico conforme Durand, e, por isso, a conciliação dos contrários também. Quando o personagem bom vence o mal, o faz por precisar, pois sua vontade, como figura boa, é conciliar e não derrotar. Essa é a morada da

dialética, pois o bem não vence o mal por vingança, mas por necessidade. É um meio de transformar o sentimento ruim em algo nobre, distante daquilo que está ligado ao maligno. O ciclo encontra-se, mais uma vez, na divulgação de narrativas ingenuamente contadas, por narradores que sequer percebem a existência da mensagem. Como um dogma humano, ele passa em contos de fadas, em desenhos animados, em livros ou em filmes, representando "uma repetição ininterrupta de gestos inaugurados por outros." (ELIADE, 1993, p. 19). A figura romântica do bem atribuída ao Bob Esponja já foi também da galinha esperta, heroína do primeiro desenho analisado de Disney, demonstrando que a mensagem está viva para espectadores e narradores.

#### 4 NARRATIVAS DE UM FINAL FELIZ

Os quatro desenhos analisados acabaram apresentando mensagens diferentes entre si e por isso dizer que tivemos mais dissonâncias do que semelhanças. Em todos os episódios podemos observar a presença do antagonismo herói contra vilão. Nos desenhos de Disney o herói foi representado pela Galinha Esperta e seus pintinhos no primeiro, e pelo Pato Donald no segundo. Já nos episódios do Bob Esponja vimos a respectiva representação pelo Bob Esponja e Patrick Estrela no primeiro e Bob Esponja e Sr. Siriguejo no segundo. A curiosidade está na figura do vilão, que em Disney ficou: com o Pato Donald e o Porco Peter, no primeiro e os patinhos Huguinho, Zezinho e Luizinho, no segundo. No Bob Esponja vamos ter: Lula Molusco no primeiro e o Robalo no segundo. É interessante como a figura do Pato Donald é mutante, pois no primeiro episódio o seu personagem estava ligado ao antagonista da história, quando no segundo transforma-se em herói. Como os desenhos não são sucessivos e entre eles há outros episódios, não é possível dizer que houve uma mudança do Pato Donald para melhor, mas sim que há uma licença criativa por parte dos animadores.

Nos quatro desenhos todos os personagens são animais, e em quase todos não há diferença entre vilão e herói quanto ao aspecto estético. A exceção ficou com o Robalo no episódio *Pickles?* do Bob Esponja. A dicotomia é característica motor-narrativa de todos os desenhos, mesmo que a apresentação não seja igual em todos. E por último percebemos que de uma forma ou de outra as fábulas e os contos de fadas estiveram presentes em aspectos diversos das histórias contadas. No caso do primeiro desenho de Disney a referência fabular foi plena, levando-se em consideração os critérios de avaliação, diferentemente do segundo que não apresentou aspectos relevantes, tanto na comparação com a fábula, quanto com os contos de fadas. Já nos desenhos do Bob Esponja, percebemos que ambos seguiam a linha narrativa dos contos de fadas, mas é apenas o segundo que realmente se assemelha, do início ao fim.

Buscar lógica e coerência através dos desenhos animados não é uma tarefa fácil, pois é preciso levar em conta a furtividade do gênero, já que sua criação não

procura relatar fatos verídicos. O seu objetivo está ligado basicamente ao entretenimento. “Um desenho animado não tem limites, porque gira em torno do irreal, do ficcioso, de abusos e exageros.” (TAVARES, 1990, p 42). Encontrar algo além dessa perspectiva está sendo a tarefa desse trabalho, e por isso chegamos a um momento determinante, naquilo que tange às hipóteses levantadas até aqui. Nosso tema falava em ciclicidade, em retorno do mesmo, porém percebemos que esse ciclo não se esgota apenas nas narrativas dos desenhos animados. A bacia semântica que procurávamos compreender, relacionada à construção dicotômica das narrativas, através do mito do herói exemplar, presente no imaginário desde os tempos pré-modernos, acabou apresentando relações mais profundas do que uma simples referência às fábulas e aos desenhos animados.

Através da análise dos desenhos escolhidos esperávamos encontrar coerência com o gênero das fábulas e contos de fadas. E que esses teriam sido referência para as primeiras histórias animadas. Descobrimos que isso existe em parte, porque justamente aquele que deveria ser o referencial, demonstrou-se relativamente parecido. Estamos falando dos dois desenhos analisados de Walt Disney. Conforme já citamos, o primeiro desenho é referencial puro, inclusive pelas expressões idiomáticas utilizadas para contar a história. Porém, o segundo episódio demonstrou completo afastamento da fábula e dos contos de fadas, quanto ao aspecto narrativo. Mesmo que ele cumpra com parte da presença simbólica, o conteúdo retira qualquer hipótese de aproximação. Principalmente pela falta de mensagem, ou melhor, de ensinamento, e do desfecho feliz.

Isso demonstrou que a "mística disneyana" também nos revela surpresas. Mesmo Disney, que é reconhecido por autores como Miranda, Génin, Martin e por animadores como Chuck Jones como o difusor dos contos de fadas, também pode ter seus momentos de fuga. Entendemos que há duas hipóteses para essa situação, a primeira é a de que Disney não era moralista o bastante para que toda a sua obra tivesse tais influências. E a segunda, de como grande empresário que era, percebeu a necessidade de abrir os desenhos para novas possibilidades e narrativas, e o carisma do vilão Pato Donald tornou-se perfeito. Como resposta, acreditamos que a segunda hipótese esteja mais próxima da realidade, pois se voltarmos um pouco aos aspectos históricos, vamos perceber que Disney era considerado um forte

concorrente para o meio da animação. E por isso os demais estúdios estavam sempre em busca de novos personagens, com personalidade mais solta e descontraída, e que pudessem combater o amigável camundongo Mickey Mouse.

A simpatia do público pelo atrapalhado Pato Donald, no episódio *A Galinha Sábia*, é a oportunidade de criar um personagem que fosse produto do estúdio Disney e que fizesse contraponto com o estilo amigável e amável do Mickey Mouse. Pois como já mencionamos, o Pato Donald, como vilão, esteve distante da figura típica bestial, tenebrosa e ligada às trevas. Cantando e dançando em seu barco, o simpático pato só queria fugir do trabalho proposto pela zelosa galinha. Um malandro, que certamente deve ter proporcionado "projeção-identificação" em muitos espectadores. A atitude do pato, que não é virtuoso, faz dele um ser mais próximo da personalidade humana do que a perfeita galinha. Como Mickey estava atrelado à idéia de bom moço, era preciso achar um herói meio vilão que emprestasse a sua personalidade a diferentes situações. Assim o personagem do Pato Donald tornou-se ideal. Entendemos que o estúdio aproveitou-se disso para criar histórias como a do episódio *Os Sobrinhos de Donald*, onde o tio é o herói e a vítima.

Por outro lado, os desenhos do Bob Esponja demonstraram-se ótimos referentes, pois os dois episódios estavam ligados aos contos de fadas a partir dos critérios preestabelecidos para análise. E com isso surge a dúvida: há uma ciclicidade narrativa dos desenhos animados? Podemos dizer que sim, já que dentro do enfoque proposto os desenhos analisados demonstraram proximidade com as fábulas e os contos de fadas. Na realidade, a circunstância primordial está na dicotomia bem e mal. Tanto as fábulas e contos de fadas, quanto os desenhos animados utilizam deste viés para elaborar as suas narrativas. Mesmo aqueles que não apresentam um ensinamento no final, como é o caso do segundo episódio do Pato Donald, bebem desta fonte para a elaboração da narrativa.

Como vimos através dos autores de referência para este trabalho, a questão da dicotomia está presente na história da humanidade. É um imaginário muito antigo, que recria o que Eliade chama de "ato da criação" e que Durand demonstra através do estudo antropológico do imaginário, como parte dos seres humanos. Os

símbolos estabelecidos configuram esta presença, já que como o segundo autor descreve: "a ascensão é imaginada contra a queda e a luz contra as trevas. (...) É um processo dialético." (DURAND, 2002, p.158). O imaginário é dialético e por isso é cíclico. Aquilo que um dia foi motor para disseminação do "ato de criação", foi combustível para a criação das fábulas e contos de fadas, e é também para os desenhos animados, havendo ou não ensinamento, pois na realidade é o imaginário de cada época que vai promover e divulgar isso.

La Fontaine se utilizava das fábulas para passar ensinamentos, e por isso ele desenvolveu histórias diversas com finais felizes ou não, dependendo do enfoque a ser alcançado. Os contos de fadas como já mencionamos, também ganham resultados diferentes de acordo com a sua época e país. E o mesmo acontece com os desenhos animados. Todos utilizam da dicotomia base para a criação de seus enredos, porém cada período vai finalizar como melhor lhe convém. Isso está relacionado com a ciclicidade narrativa dos desenhos animados. A diferença é que os primeiros desenhos respondiam ao imaginário americano e europeu do início do século XX, que vinha de uma revolução industrial. A evolução, gerada pelas mudanças tecnológicas, trouxe receio de desemprego e da perda de valores morais de modo geral. O medo do crescente e desconhecido capitalismo, revitalizou nas pessoas o sentimento de manter as tradições. E por isso os desenhos do simpático Mickey Mouse proporcionavam conforto moral às pessoas. Porém, passada a fase de angústia, há uma brecha para novas idéias e posturas, e o surgimento do Pato Donald aproveitou-se disso.

A abertura para novas narrativas promoveu um crescimento de todo tipo de dicotomia. Por isso o afastamento do ensinamento, da fábula e dos contos de fadas nas narrativas tornou-se inevitável. Através da ciclicidade da história é possível perceber que novas idéias não combinam com a preservação de padrões morais. Na realidade, a moral não deixa de existir, ela só muda de lugar. "A história mostra-nos como, ao longo dos séculos, os aspectos dominantes da vida social saturam-se e cedem lugar a outros." (MAFFESOLI, 2005, p.69). Por isso teremos um personagem de Disney, como Pato Donald, bem como Pernalonga e Patolino, do estúdio da Warner Bros. Conforme Maffesoli é através dos elementos do dia-a-dia que vamos perceber as mudanças do meio social. E a nova era de desenhos que aparece a

partir dos anos 30 demonstra isso. O Pato Donald de certa forma é um personagem híbrido, pois ele nasce a partir de um conceito e evolui sob o olhar de outro. O vilão de ontem é o herói de hoje. Donald é o personagem da transição, da quebra de protocolos, exatamente como o seu período histórico exigia.

Os desenhos animados surgiram juntamente com o cinema, no auge do período modernista, onde a *aura* proclamada por Walter Benjamin falava em obra única, inovadora, valorizando o racional, onde não se permitia a mistura de estilos e muito menos a possibilidade de múltiplas reproduções. Para ele as formas de produção de um filme são "a destruição da aura extramundana da arte" (CONNOR, 1992, p.141), contudo, não deixava de estabelecer que o cinema era a representação de um produto moderno, em "seu ataque à aura artística" (1992, p. 142), pois também faz parte das questões que envolvem o aspecto da modernidade, tudo aquilo que se refere ao revolucionário em luta constante para mudar o *status quo* (RAHDE, 2005). É nesse contexto que os primeiros desenhos vão buscar o caráter moralista. Se por um lado havia o desejo de transgredir, por outro havia um receio de dar um passo grande demais para a época. Disney encontrava-se sob este paradigma e por isso a figura simpática do Mickey parecia tão adequada.

Tentando fazer diferença, em meados dos anos 40, a Warner Bros. resolve montar um estúdio de animação independente. Buscando diferenciar-se dos demais estúdios da época, principalmente de Disney. A solução era investir numa nova narrativa, marcada por um humor sarcástico, com personagens que não são bons e nem maus. A lógica é a transgressão total em relação ao antigo sistema, há uma linguagem marcada pelo pastiche, a paródia, o deboche, a mistura de tempo real e tempo imaginário. Há também a ironia ao passado da civilização, transformando grandes heróis da humanidade em personalidades bobas e divertidas, figurando o ridículo. Completamente diferente do que estava sendo produzido pelos estúdios Disney na época, a narrativa não podia ser linear, mas sim irreverente.

Os desenhos animados experimentais encontraram uma saída ao recusar a narrativa linear em favor de imagens autônomas. Deste modo, rompeu-se o dualismo da situação-base e passou-se a seguir novas direções dimensionais que repousam muito mais numa definição psicológica característica dos personagens que mesmo na preocupação de contar uma estória. (MIRANDA, 1971, p. 45).

Com o advento e, posteriormente, o sucesso dos desenhos da Warner, outros estúdios começaram a surgir com uma linguagem semelhante, existindo então uma polissemia de estilos de narrativas. Havia a linearidade de Disney, mas também havia a transgressão da Warner. O personagem de Pato Donald é justamente a resposta para esta concorrência crescente, era uma forma de atualizar o trabalho criativo do estúdio Disney. A moralidade estava trocando de lugar e por isso era preciso mudar também. Donald sai da preocupação da história bem contada, com intuito educativo, que é o desenho *A Galinha Sábia*, e passa para um contexto onde a sua personalidade e a de seus sobrinhos é o motivo narrativo, que é o caso do episódio *Os Sobrinhos de Donald*. Portanto, a mudança de Donald é resultado da alteração do meio social, ocorrida nos anos 20 e 30, e as variações das narrativas entre um episódio e outro é que vão demonstrar isso.

O mesmo critério serve para a criação do desenho *Bob Esponja Calça Quadrada*. Após o fim das grandes guerras e a unificação da Alemanha, o mundo voltou a uma zona de conforto, mesmo que haja conflitos aqui e ali. Retornamos para uma fase onde há uma preocupação maior com as relações humanas. A moralidade volta na figura do estar junto, da ajuda mútua, das relações em grupo e passa a fazer parte do lúdico e do frívolo do cotidiano. Vimos, através de Durand, o quanto o trajeto antropológico é cíclico, mas é Maffesoli quem demonstra esta eficácia nos dias que passam. O autor comenta que "não acredita que exista algo novo sob o sol" (2005, p. 77), e que prefere crer no retorno de situações idênticas e descreve a ajuda mútua como uma delas.

Na verdade a ajuda mútua insere-se numa perspectiva orgânica em que todos os elementos, em sinergia, fortalecem a totalidade da existência. Assim, a ajuda mútua seria a resposta animal, não consciente, do querer-viver social. Trata-se de uma espécie de vitalismo, talvez de saber incorporado, do qual a unicidade é a melhor resposta às forças da morte. (MAFFESOLI, 2005, p. 89).

Bob Esponja é um divulgador da ajuda mútua. Como observamos na análise do primeiro episódio faz parte da sua personalidade ajudar os outros, mesmo que isso acarrete em prejuízo para o seu negócio, como é o caso em que ele empresta dinheiro a Patrick Estrela para comprar o direito a fazer bolhinhas de sabão em seu próprio estabelecimento de comércio. E mesmo nos episódios em que ele precisa de ajuda, como é o caso do segundo, há a idéia de ajuda mútua através do auxílio que

Bob Esponja recebe do Sr. Siriguejo. Em relações como esta, apresentada pelo desenho, é possível ver a função de ensinamento proposto por fábulas e contos de fadas. Mas como a moral é cíclica, ela também muda de lugar, voltando em desenhos como este do Bob Esponja em que a mensagem acompanha os aspectos morais da pós-modernidade.

Os desenhos do Bob Esponja vão trazer personagens mais complexos e com personalidades marcantes, porém as histórias não serão construídas a partir disso. É a conjunção de vários elementos, como a personalidade, as profissões e o espaço físico dos desenhos que vão gerar as narrativas. Nos desenhos do Pato Donald, vimos que a sua personalidade é que constrói a história, não importa se como vizinho ou como tio, demonstrando a mutação da *persona* a ser representada. Já nos desenhos de Bob Esponja ela será sempre a mesma, embora passe por histórias diferentes. Ele é o mesmo nos dois episódios, mora no mesmo lugar, no mesmo abacaxi, com os mesmos vizinhos, e provavelmente trabalhe na mesma lanchonete. Embora isto não fique claro, o personagem é sempre o mesmo, o que muda são as aventuras que ele sofrerá a cada novo dia. Esta é a principal diferença narrativa entre os desenhos de um e de outro personagem. E isso, também, é uma maneira de se perceber os imaginários da época de cada desenho. Assim como os contos de fadas vão sofrendo mudanças para relatar conceitos atualizados, os desenhos animados também mudarão. É na dissonância das narrativas que está a ciclicidade e não nas semelhanças.

O fato de cada desenho apresentar um final com estilo distinto é o que há de cíclico, entre os desenhos animados. Cada um desses episódios vai representar um pouco daquilo que é importante para o seu momento de criação, e por isso vão apresentar finais diferentes. Uns relacionados com as fábulas, outros com os contos de fadas e outros sem referência alguma. Ocorre que quando o Pato Donald foi criado, o social estava mudando e por isso ele tornou-se um híbrido, onde sua primeira aparição acaba destacando-se do estilo a ele atribuído posteriormente. Além disso, nos anos 30, a criação e produção de cada episódio era mais lenta, diferente do ritmo tecnológico utilizado para fazer os desenhos do Bob Esponja. A ciclicidade está na moral passada no primeiro desenho, na ausência de educação do segundo, bem como no ensinamento do terceiro e do quarto. Cada um representou

aquilo que era a moral de cada momento. Essas formas de representar o mundo é o que há de cíclico.

Vamos encontrar essa compreensão em Maffesoli, que relaciona a ética à moral, sendo a primeira "uma moral sem obrigação, sem sanção, sem qualquer outra obrigação que não seja a de fazer parte do corpo coletivo." (2005, p. 23). O modo como isto ou aquilo pertence a este coletivo é a estética. Logo os desenhos, assim como as fábulas e os contos de fadas, recriam uma moral sem obrigação, que não seja fazer parte do gosto coletivo. E como este gosto é mutante, ele vai transformando-se ao longo do tempo, deixando de ser no presente para voltar no futuro; é o processo cíclico que vimos em Durand. Há uma sucessão, entre os primeiros desenhos e a moralidade, que representariam um renascimento, para os próximos desenhos e a falta de moral específica representando a quebra e a ruptura com as tradições, para posteriormente vir um renascimento da nova moralidade. Eis o processo cíclico das narrativas dos desenhos animados. Porém, ao relacionarmos fábulas, contos de fadas e desenhos animados, vamos encontrar um outro processo, uma outra bacia maior que abriga a primeira ciclicidade.

Os simbolismos que estão presentes tanto nas fábulas como nos contos de fadas e nos desenhos animados, como o teriomórfico, catamórfico, espetaculares, ascensionais e diairéticos, estão relacionados com o grande imaginário que move a história humana. Os desenhos animados apresentando estas mensagens estão dando seqüência ao trajeto antropológico descrito por Durand, que divide a história em *Regimes Diurno* e *Noturno*. Os desenhos, com suas representações, estarão colocando para fora todo o imaginário de seu período, bem como as fábulas e os contos de fadas. Os finais mais agressivos de luta, ascensão e queda, estariam ligados ao *Regime Diurno* e aqueles mais serenos, voltados para os acordos, estariam ligados ao *Regime Noturno*. "Ao regime heróico da antítese vai suceder o regime pleno do eufemismo." (DURAND, 2002, p. 194).

Os desenhos com suas narrativas dualistas e dicotômicas estariam todos ligados ao *Regime Diurno*, havendo ou não moral ou ensinamento ao final. E paralelamente eles estariam vinculados a outra pequena bacia, relacionada à questão da moralidade, apresentando momentos diurnos e noturnos. Se fôssemos

demonstrar em círculos, seriam dois: um grande, rodando lentamente conforme a história da humanidade o comanda, representando os meios utilizados para produzir e reproduzir os imaginários humanos e um outro, pequeno, rodando rapidamente, dentro do maior, designado pelos enredos dos desenhos animados. O primeiro já teria passado por várias "tecnologias do imaginário" como: o desenho, a literatura e a arte, e hoje pelo cinema e a televisão através de filmes e desenhos animados. O segundo tem um início mais recente, mas já perambulou por aspectos morais e não morais diversas vezes, nesta ordem. É o rodar rápido deste segundo esquema que irá promover o andar lento do maior, como em uma grande engrenagem, onde o pequeno gira muito rápido para mover outras peças que façam o grande rodar.

#### **4.1 Considerações finais**

Iniciamos este trabalho com a idéia fixa de que havia uma ciclicidade narrativa dos desenhos animados. Entendíamos que os desenhos dos dias de hoje seguiam a mesma linha narrativa dos primórdios do cinema de animação. Histórias baseadas na dicotomia do bem versus o mal, caracterizadas pela fábula e contos de fadas, por autores como La Fontaine e Perrault. Nossa hipótese parecia tão óbvia, que não acreditávamos em surpresas quanto a ela, e, por isso, muitas vezes, questionamos a sua validade, já que tudo conduzia para uma confirmação natural a respeito desta ciclicidade. Felizmente, a análise das narrativas dos objetos preestabelecidos acabou revelando-se surpreendente, o pressuposto tão aclamado e desejado não se demonstrou tão certo quanto era esperado.

Após analisarmos os episódios do Pato Donald e do Bob Esponja, descobrimos que, justamente, aquele que deveria ser o referencial de narrativa clássica ligado à fábula e ao conto de fadas, demonstrou-se, em parte, distante dessa perspectiva. O episódio do Pato Donald, *Os Sobrinhos de Donald*, fugiu do desfecho feliz, para apresentar um final onde há um fracasso das forças do bem, configurando um distanciamento da narrativa com final moralista. Isso acarretou um diferencial para as hipóteses deste trabalho, pois esse desenho juntamente com o episódio *A Galinha Sábia*, do mesmo personagem, deveriam enfatizar a figura do herói e do final feliz, ao invés de contrariá-los. Em parte, parecia que o trabalho

havia terminado em uma não confirmação da hipótese principal, porém uma investigação mais profunda revelou um novo horizonte a ser seguido.

Dos quatro enredos analisados, um diferenciou-se no quesito final feliz, mas todos apresentaram semelhanças, ora com a fábula, ora com o conto de fadas, demonstrando que a hipótese não fora perdida por completo. Percebemos que a ciclicidade não estava na narrativa pura e simples, mas sim no imaginário do aspecto social que as formava. É justamente na presença discreta da socialidade, que se encontra a ciclicidade narrativa dos desenhos animados. São as referências de cada momento vivido que vão influenciar os profissionais envolvidos no processo criativo. Conforme já mencionamos, é a inquietação com o novo, a serenidade do pós-guerra ou as angústias políticas que irão inspirar o estilo narrativo. Com Durand vimos que "a imaginação é dinamismo organizador, e esse dinamismo organizador é fator de homogeneidade na representação" (2002, p. 29). Logo, a não homogeneidade encontrada entre os desenhos do Pato Donald, revela uma mudança no conteúdo social refletida na narrativa dos desenhos desse personagem, já que a proximidade narrativa entre os desenhos de cada época é oriunda da eficácia do imaginário deste ou daquele período.

Na comparação da análise com o simbólico, percebemos que a figura do herói ligada às questões de luz e trevas (símbolos teriomórficos, ascensionais, espetaculares, catamórficos e diairéticos) e ascensão e queda (símbolos ascensionais, catamórficos e diairéticos), acompanha o imaginário popular desde os tempos pré-modernos, descritos por Eliade. O herói combatente, que transcende a cada nova batalha, surge no aspecto histórico, passa para o mitológico, incita os gêneros literários e se apresenta nos desenhos animados. Assim a figura desse herói seguirá um processo cíclico, voltado para aquilo que descrevemos no parágrafo anterior. É a socialidade de cada período que demonstrará a semelhança a Deus ou a figura exemplar, e isso será determinado pela moral de cada época. Portanto, a observação através do simbólico, além de servir como parâmetro para a análise, permitiu que entendêssemos o quanto o social determina aquilo que é moral, para os contos de fadas, as fábulas e os desenhos animados. E que cada tempo irá revelar o seu.

Logo podemos entender que os desenhos do Pato Donald, provavelmente, foram criados, por assim dizer, em uma "entre safra" moral e por isso apresentaram diferenças, o que não aconteceu com os desenhos do Bob Esponja. Para encerrar a nossa reflexão a respeito da ciclicidade narrativa, compreendemos que há uma ciclicidade de aspecto moral nas narrativas dos desenhos animados, assim como uma ciclicidade entre a fábula, os contos de fadas e os desenhos animados nestes mesmos moldes.

Por fim, em relação às questões de televisão e cinema, podemos afirmar que os desenhos animados feitos para a televisão só querem ser lembrados. E o registro em filme do desenho *Bob Esponja Calça Quadrada (The SpongeBob SquarePants Movie*, Hillenburg, 2004) não fugiu à regra. O sucesso de audiência, no canal a cabo *Nickelodeon*, do criador e diretor Stephen Hillenburg, rendeu um longa-metragem ao seu personagem, além de 80 milhões de dólares arrecadados nos Estados Unidos<sup>22</sup>. Se as telas do cinema trouxeram "reconhecimento eterno" não sabemos, já que três anos passados desde a produção cinematográfica é pouco tempo para confirmarmos esta realidade. O que podemos afirmar, com certeza, é que personagens como Mickey Mouse ou Pato Donald já ultrapassaram os setenta anos de vida, e que é preciso dar tempo ao tempo para descobriremos se um dia Bob Esponja fará parte do *hall* da fama.

Após tamanha reflexão a respeito de um gênero observado como ingênuo por alguns e malicioso por outros, compreendemos que as narrativas dos desenhos animados se demonstraram tão voláteis quanto as trocas dos meios que a veiculam. Na realidade descobrimos que é na diferença das mensagens que está a ciclicidade, pois os desenhos revelam, assim como a fábula e os contos de fadas, aquilo que é moral em seu tempo. E como a moral é cíclica, conforme vimos em Maffesoli, os desenhos acabam tornando-se reflexos da moralidade. Eles nada mais são do que produtos do seu meio e por isso sofrem mudanças e alterações, como os contos de fadas que Bettelheim analisou. Resta ainda a eficácia da antropologia do imaginário de Durand, que elaborou diagnósticos, que são encontrados, ainda hoje, nos produtos das "tecnologias do imaginário". O que fica são a eterna fuga, e a certeza do constante recomeço.

Os desenhos animados, enfim, mostram que vieram para fazer parte do todo, do ciclo, da morte e do renascimento. Se a revista Isto É, de 25 de maio de 2007, pergunta: é o fim dos contos de fadas?, diríamos ao jornalista, responsável pela matéria, que é bom ter calma quanto a esta resposta. Pois é possível que no decreto de sua morte e do fim esteja a perspectiva do renascimento, pois aquilo que acaba pode voltar. Como um fantasma que assombra, os contos de fadas estão sempre ao redor, podendo, inclusive, estar com sua morte decretada, segundo o autor dessa reportagem, através do filme *Shrek*. Mas como tudo aquilo que renasce, também esse filme não foge da luta renhida, do final feliz e dançante que um belo conto de fadas merece. E por isso é importante perguntar: será mesmo que os contos de fadas morreram? Mudam-se os personagens, mas a alma e o espírito continuam encantados por fadas madrinhas e vivendo felizes para sempre.

---

<sup>22</sup> Conforme dado publicado na revista Isto É/Dinheiro nº. 390, de 02 de março de 2005.

## REFERÊNCIAS

ADAMSON, Joe. **Bugs Bunny: fifty years and only one grey hare**. New York: Henry Hold and Company, 1991.

ARRAES, Guel. Humor e Novas Linguagens. In: ALMEIDA, Cândido José Mendes de; ARAÚJO, Maria Elisa de (Org.). **As perspectivas da televisão brasileira ao vivo**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Cândido Mendes, 1995. p. 121-130.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papyrus, 2006. 304 p.

\_\_\_\_\_. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 2004. 317 p.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulações e simulacros**. Lisboa: Relógio d' Água, 1991.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo: Paz e Terra, 2000. 366 p.

BORGO, Érico. Lembra desse? Caverna do dragão. **Omelete**, São Paulo, 09 ago. 2004. Disponível em: <<http://www.omelete.com.br>>. Acesso em: 23 abr. 2007.

CAUDURO, Flávio; RAHDE, Maria Beatriz. Algumas características das imagens contemporâneas. In: Encontro Anual da Associação dos programas de Pós Graduação em Comunicação, 14, 2005, Niterói. **Anais do COMPÓS 2005**: Universidade Federal Fluminense, 2005.

CHARNEY, Leo. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, c2001. 567 p.

CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Loyola, 1993. 228 p.

DEBRAY, Debray. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. São Paulo: Martins Fontes, 2002. 553 p.

\_\_\_\_\_. **O imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998. 128 p.

ELIADE, Mircea. **O mito do eterno retorno**: arquétipos e repetição. Lisboa: Edições 70, 1993. 175 p.

ELIOT, Marc. **Walt Disney**: o príncipe sombrio de Hollywood. São Paulo: Marco Zero, 1993. 382 p.

FERRÉS, Joan. **Televisão subliminar**: socializando através de comunicações despercebidas. Porto Alegre: Artmed, 1998. 288 p.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1976. 277 p.

GÉNIN, Bernard. **Il cinema d'animazione**: dai disegni animati alle immagini di sintesi. Torino: Lindau, 2005.

GIRVEAU, Bruno. **Il était une fois Walt Disney**: aux sources de l'art des studios Disney. Paris: Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2006.

JONES, Chuck. In: BAHIANA, Ana Maria. **A Luz da Lente**. São Paulo: Globo, 1996. p. 25-36.

KALIL, Mariana. Gato Félix. **Zero Hora**, Porto Alegre, 14 abr. 1998.

KORKIS, Jim. Chuck Jones: an american treasure celebrates 60 years in animation. **Animation Magazine**, Califórnia, v. 11, n. 54, p. 31-37, abr. 1997.

LA FONTAINE, Jean de. **Fábulas de La Fontaine**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1989.

LEAL FILHO, Laurindo Lalo. **A melhor TV do mundo**: o modelo britânico de televisão. São Paulo: Summus, 1997. 107 p.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1997. 226 p.

MAFFESOLI, Michel. **A conquista do presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984. 167 p.

\_\_\_\_\_. **No fundo das aparências.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1996. 350 p.

\_\_\_\_\_. **O conhecimento comum:** compêndio de sociologia compreensiva. São Paulo: Brasiliense, 1988. 294 p.

\_\_\_\_\_. **O mistério da conjunção:** ensaio sobre comunicação, corpo e socialidade. Porto Alegre: Sulina, 2005. 104 p.

\_\_\_\_\_. O imaginário é uma realidade. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n.15, p. 74-82, ago. de 2001.

MADANÊLO DE OLIVEIRA, Cristiane. **Charles Perrault (1628-1703)**. Disponível em: <<http://www.graudez.com.br/litinf/autores/perrault/perrault.htm>>. Acesso em: 12 nov. 2006.

\_\_\_\_\_. **Irmãos Grimm: Jacob e Wilhelm (entre 1785 E 1863)**. Disponível em: <<http://www.graudez.com.br/litinf/autores/grimm/grimm.htm>>. Acesso em: 12 nov. 2006.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Televisão:** a vida pelo vídeo. São Paulo: Moderna, 1988. 119 p.

MEIRELLES, Roberto. A infância consumida. In: NOVAES, Adauto (Org.). **Rede Imaginária:** televisão e democracia. São Paulo: Companhia das Letras, 1991. p. 263-267.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O cinema e a nova psicologia.** In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema:** antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983. p. 101-118.

METZ, Christian. **A significação no cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1972. 295 p.

\_\_\_\_\_. **História/Discurso** (nota sobre dois voyeurismo). In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema:** antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983. p. 403 - 410.

\_\_\_\_\_. **O significante imaginário:** psicanálise e cinema. Lisboa: Livros Horizonte, 1980. 311 p.

MILLER Bob. The New Toon Directing Adventures. **Comics Yearbook**, Estados Unidos, n. 17, p. 33-39, 1990.

\_\_\_\_\_. The New Looney Tunes. **Comics Yearbook**, Estados Unidos, p. 23-29, 1992.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de animação: arte nova, arte livre**. Petrópolis: Vozes, 1971. 148 p.

MORIN, Edgar. **As estrelas: mito e sedução no cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, [1990?]. 162 p.

\_\_\_\_\_. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

OLIVEIRA, Darcio. Bob Esponja lucro ao quadrado. **Istoé/Dinheiro**, São Paulo, n. 390, p. 55-56, 02 mar. 2005.

PONIEWOZIK, James. O fim dos contos de fadas? **Istoé**, São Paulo, n. 1960, p. 68-70, 25 mai. 2007.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. Biblioteca Central Ir. José Otão. **Modelo de Referências Elaborado pela Biblioteca Central Irmão José Otão**. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/biblioteca/modelo.htm>>. Acesso em: 21 jul. 2007.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. Biblioteca Central Ir. José Otão. **Orientações para apresentação de citações em documentos segundo NBR 10520**. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/biblioteca/citacoes.htm>>. Acesso em: 21 jul. 2007.

RAMOS, José Mário Ortiz. **Televisão, publicidade e cultura de massa**. Petrópolis: Vozes, 1995. 293 p.

SCHNEIDER, Steve. **That's all Folks!**. Nova York: Henry Hold and Company, 1988.

SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003. 111 p.

STALLONI, Yves. **Os gêneros literários**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001. 187 p.

TAVARES, Carlos. O desenho animado. **Revista Propaganda**. São Paulo, n. 144, p. 42-43, out. 1990.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 1994. 152 p.

VIANA, Mário Gonçalves Sel. **Fabulário**: ensaio preambular. Porto: Educação Nacional, 1942. 275 p

XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983. 484 p.

#### **DVD e Vídeo:**

BOB Esponja. Direção: Stephen Hillenburg. Los Angeles: Paramount Pictures, 2005. 3 DVD (452 min.), tela cheia, colorido. Produzido por Paramount DVD - A Viacom Company. Versão do título em português: Bob Esponja: a primeira temporada completa.

WALT Disney Treasures - the chronological Donald, Volume 1 (1934 - 1941). Direção: Jack King. Los Angeles: Buena Vista Home Entertainment, 2004. 2 DVD (310 min.), fullscreen, color.

#### **Website:**

ANIMATOONS. Desenvolvido por WordPres. Disponível em: <http://www.animatoons.com.br>. Acesso em: 22 jul. 2007.

INTERNET Movie Database Inc. Desenvolvido por Amazon.com, Inc. Disponível em: <http://www.imdb.com>. Acesso em: 21 jul. 2007.

Página oficial da *Nickelodeon* para a América Latina: <http://www.mundonick.com>

Página oficial da *Nickelodeon* para os Estados Unidos: <http://www.nick.com>

Página oficial da *The Walt Disney Company*: <<http://www.disney.go.com>>

Página oficial da *The Walt Disney Company - Brasil*: <<http://www.disney.com.br>>

Página oficial da *Viacom International*: <<http://www.viacom.com>>

## ANEXO A

### **Bob Esponja Calça Quadrada:**

*Bolhas de Sabão.mpeg (Bubblestand)*

*Pickles?.mpeg*

### **Pato Donald:**

*Os Sobrinhos de Donald.mpeg (Donalds Nephews)*

*A Galinha Esperta.mpeg (The Wise Little Hen)*