



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO ESPECIAL

MARIANA BEATRIZ SILVA DO CARMO

**DIFERENÇA E DEFICIÊNCIA:
REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DAS DIFERENÇAS E
DEFICIÊNCIAS EM FILMES DE ANIMAÇÕES**

SÃO CARLOS
2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO ESPECIAL

MARIANA BEATRIZ SILVA DO CARMO

**DIFERENÇA E DEFICIÊNCIA:
REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DAS DIFERENÇAS E
DEFICIÊNCIAS EM FILMES DE ANIMAÇÕES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
pré requisito para obtenção de título de
Licenciando em Educação Especial.

Orientadora: Profª Drª Fátima Elisabeth Denari

SÃO CARLOS
2018

Dedico este trabalho aos meus pais, Wilderlizi e Paulo, que sempre estiveram do meu lado, apoiando-me e incentivando-me ao longo desta jornada, tornando possível minha formação e a garantia de um futuro melhor.

Amo vocês!

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que oportunizou o meu ingresso a esta instituição de ensino, ajudando-me a ser persistente na realização de meus objetivos.

Agradeço a minha mãe Wilderlizi Silva, que se alegrou grandemente quando soube da minha escolha profissional e futuro acadêmico, tornando-se meu refúgio em muitos momentos. E ao meu pai Paulo Sérgio, que não mediu esforços e nem gastos para me trazer todos os dias para a faculdade, sacrificando muitas vezes seus horários de almoço do trabalho para isso.

Agradeço também ao amor da minha vida, Marco Antonio Sousa Carmo, que sempre me fez sorrir e que ouviu minhas reclamações e aflições com paciência, me encorajando todos os dias a não desistir, se tornando meu modelo de perseverança.

Agradeço a minha família pelo carinho constante, em especial ao meu vôzinho querido Jocelino Rosa de Silva, pelo simples fato de estar aqui, me mostrando todos os dias que o amor e a simplicidade são as maiores virtudes do ser humano.

Agradeço aos meus colegas de curso pelas risadas e parcerias, principalmente em trabalhos da faculdade, me mostrando ainda mais que “a união faz a força” e que ninguém alcança nada sozinho.

Agradeço aos meus professores pelo conhecimento fornecido e agradeço a professora Fátima Elisabeth Denari por me dar a oportunidade e liberdade de desenvolver este trabalho ao meu jeito, me apoiando sempre que necessário.

Agradeço toda a equipe da Escola Brasilina Teixeira Ianoni, do município de Ibaté, por abrirem a suas portas para que eu realizasse os estágios e por me ajudarem em alguns trabalhos de disciplinas.

Por fim, agradeço a professora da sala de recurso Yumi Nogueira Coelho, que foi quem me incentivou a seguir esta profissão, sendo para mim um modelo de profissional a ser seguido.

RESUMO

O presente trabalho teve por objetivo analisar quatro filmes animados, com o intuito de identificar as representações sociais que são transmitidas para as crianças por meio destes sobre a deficiência e o ser diferente, relacionando tais concepções com a literatura. Optou-se em investigar filmes de animação por serem direcionados para o público infantil e considerando que fazem parte desta indústria cultural chamada cinema, um dos meios de comunicação mais influentes do mundo e que possui uma incrível capacidade de transmitir significados culturais presentes nas massas, influenciando ativamente no comportamento das pessoas, principalmente das crianças. Foram selecionadas quatro animações de longa metragem, que apresentam personagens com deficiências ou que possuem alguma característica, seja física ou comportamental, que os tornem diferentes: Happy Feet – O Pinguim (2006), Como treinar seu dragão (2010), Procurando Dory (2016) e Emoji: O filme (2017). Os desenhos selecionados foram vistos ao menos duas vezes com a preocupação de entender a mensagem dos mesmos, a linguagem utilizada (escrita e verbalizada na língua original e na tradução para a língua portuguesa) de forma a extrair elementos que indicassem conceitos, atitudes e perspectivas relacionadas à deficiência e sua forma de expressão. Os resultados apontam para conceitos que, não obstante as garantias dos direitos das pessoas com deficiência, ainda perpetuam entendimentos equivocados e negativos em relação às expectativas que as pessoas, de maneira geral, e a ciência, em menor escala, atribuem àqueles personagens que apresentam características diferentes de um determinado padrão, tido como comum ou normal. Em linguagem típica, as animações reproduzem os comportamentos de uma sociedade, valorizando a pessoa com deficiência ou o personagem diferente somente após um ato de heroísmo, endeusando-a e tomando-a como modelo.

Palavras-chave: Educação especial. Deficiência e diferença. Filmes de animação. Representações sociais da deficiência.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Tirésias aparece a Odisseu (Aquarela com têmpera, de Johann Heinrich Füssli – 1780/1785).....	13
FIGURA 2 – Exemplo de um Taumatrópio. Trata-se de um disco ou cartão duro com duas imagens distintas de cada lado. Ao girá-lo, as imagens se fundem.....	19
FIGURA 2.1 – Exemplo de um Fenaquistoscópio. Uma mesma imagem em posições diferentes é feita sobre um disco e ao girá-lo, a imagem se movimenta.....	19
FIGURA 3 – Cena do curta <i>Fantasmagorie</i> de 1908.....	20
FIGURA 4 – Capa do DVD do filme.....	27
FIGURA 5 – Cena em que Mano aparece adulto pela primeira vez.....	29
FIGURA 6 – Capa do Blu-Ray do filme.....	30
FIGURA 7 – Cena em que Solução apelida o dragão de Banguela.....	31
FIGURA 8 – Capa do DVD do filme.....	34
FIGURA 9 – Cena em que Marlin repreende Dory.....	36
FIGURA 10 – Pôster nacional do filme.....	38
FIGURA 11 – Gene se preparando para seu primeiro dia de trabalho, treinando sua expressão “Éh”.....	39

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	7
INTRODUÇÃO.....	8
1. DEFICIÊNCIAS: CONCEITO E REPRESENTAÇÕES.....	11
1.1 O cinema e os desenhos animados como vetores de deficiência e preconceito.....	17
2. MÉTODO.....	24
2.1 Coleta de dados.....	25
2.2 Análise dos dados.....	25
2.3 Exposição e discussão dos resultados.....	25
3. ANÁLISE DOS FILMES.....	27
3.1 Happy Feet – O Pinguim (Happy Feet) – 2006.....	27
3.2 Como treinar seu dragão (How to Train Your Dragon) – 2010.....	30
3.3 Procurando Dory (Finding Dory) – 2016.....	34
3.4 Emoji: O filme (The Emoji Movie) – 2017.....	38
3.5 A representação das diferenças e deficiências nos filmes de animação.....	42
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS.....	46
ANEXO.....	48

APRESENTAÇÃO

O interesse pelo tema surgiu a partir de minha grande atração por filmes, em especial de animação e desenhos animados. Considerando que tais filmes são dirigidos para todas as idades, tendo como foco o público infantil e considerando que minha formação está voltada para o atendimento educacional especializado de pessoas PAEE (Público Alvo da Educação Especial), fiquei curiosa em descobrir como tais filmes apresentam a questão da deficiência e do ser diferente para as crianças.

Outro fator que também influenciou na escolha do tema para pesquisa foi o interesse sobre a questão da abordagem social das deficiências. Ao realizar uma disciplina optativa do curso com a mesma temática, constatei que o ser deficiente está relacionado com as concepções construídas socialmente, tendo grande influência histórica. Em outras palavras, a deficiência está em quem a vê e não na pessoa que afirmamos possuí-la, em uma abordagem social.

Quando entrei para o curso de Licenciatura em Educação Especial, observei nas primeiras aulas que com o decorrer dos séculos, foram diversas as representações dadas pelas várias sociedades às pessoas que não se enquadravam nos padrões sociais estabelecidos. Apesar dos atuais movimentos e debates para a inclusão de pessoas com deficiência no meio social, o preconceito e o estigma ainda estão muito presentes. Pelas pesquisas para o desenvolvimento deste trabalho e com base no conhecimento adquirido durante os quatro anos de curso, fiquei intrigada em pesquisar mais a fundo a concepção da deficiência nos dias atuais, considerando o processo de inclusão dessas pessoas em contexto social e escolar, e minha visão a respeito do ser deficiente, que se modificou com o passar do tempo.

O presente tema se torna relevante para a área da educação especial a partir do momento que pretende evidenciar dados da análise de filmes animados a respeito de como a questão da deficiência e da pessoa com deficiência é passada para o tele-espectador, podendo servir como base para novas pesquisas, como fonte de informações para estudantes, pais, professores e demais interessados que atuem na área da educação.

INTRODUÇÃO

As pessoas sempre diferiram entre si; a diversidade se manifesta a partir do momento em que há distinção entre homem e mulher, entre as etapas do ciclo da vida e até mesmo na própria fragilidade humana, que é o que estabelece a limitação de algumas pessoas em exercerem determinadas atividades. Entretanto, como consequência da supervalorização das capacidades físicas, sensoriais e cognitivas, as pessoas com deficiência sempre tiveram de enfrentar a exclusão, a segregação, o preconceito e a desvalorização de suas vidas, simplesmente por não se enquadrarem nesta perspectiva de “corpos perfeitos”. Da invisibilidade até a convivência social, essas pessoas consideradas “diferentes” tiveram de enfrentar uma longa trajetória marcada por atitudes caritativas e assistenciais, que as mantiveram isoladas em espaços familiares ou reclusas em instituições de confinamento (MAIOR, s. a.).

Desde o princípio da humanidade, nas mais diversas civilizações, a sociedade sempre estabeleceu meios de categorizar pessoas, dando-lhes atributos considerados comuns e naturais, de acordo com as características que normalmente eram/são encontradas em pessoas pertencentes aquele meio social. Quando nos deparamos com um estranho, nossa primeira ação é realizar uma análise de seus atributos, imputando para esta pessoa determinadas exigências que ela deveria cumprir (pré-conceito). Quando essas exigências não são correspondidas, ela se torna algo incomum e é esse processo que chamamos de estigma (GOFFMAN, 2004).

Goffman (2004, p.5) explica sobre a origem de tal termo:

Os gregos, que tinham bastante conhecimento de recursos visuais, criaram o termo estigma para se referirem a sinais corporais com os quais se procurava evidenciar alguma coisa de extraordinário ou mau sobre o status moral de quem os apresentava. Os sinais eram feitos com cortes ou fogo no corpo e avisavam que o portador era um escravo, um criminoso ou traidor uma pessoa marcada, ritualmente poluída, que devia ser evitada; especialmente em lugares públicos. Mais tarde, na Era Cristã, dois níveis de metáfora foram acrescentados ao termo: o primeiro deles referia-se a sinais corporais de graça divina que tomavam a forma de flores em erupção sobre a pele; o segundo, uma alusão médica a essa alusão religiosa, referia-se a sinais corporais de distúrbio físico.

Nos dias atuais, o estigma ainda se faz muito presente e está intimamente ligado as representações sociais construídas historicamente, principalmente quando tratamos

de pessoas com algum tipo de deficiência. As representações sociais podem ser definidas como elementos simbólicos que são expressos pelas sociedades mediante o uso de palavras e de gestos e que possuem influencia direta nas atitudes de cada pessoa, como também em seus valores e crenças. São essas representações que permitem o entendimento sobre o que é considerado aceito e o que não é para cada sociedade, sendo possível destacar com base nessas representações as pessoas consideradas desviantes, anormais e com deficiência (FRANCO, 2004).

Em relação às representações sociais, Franco (2004) ressalta que:

Quando falamos em representações sociais, partimos de outras premissas. Acreditamos que elas são elaborações mentais construídas socialmente, a partir da dinâmica que se estabelece entre a atividade psíquica do sujeito e o objeto do conhecimento. Relação que se dá na prática social e histórica da humanidade e que se generaliza pela linguagem. (p. 171)

Essas representações sobre o que é ser deficiente ou, como dito por Amaral (1998), “significativamente diferente”, são disseminadas pelos atuais meios de comunicação e pela mídia, como em programas de televisão e no cinema, gerando grande influência ao público a que são destinados. Albuquerque (2008) ressalta tal influência afirmando que, principalmente o cinema, aborda temas relacionados à humanidade, criando personagens que se assemelham aos cidadãos que normalmente conhecemos.

O cinema é considerado como o meio de comunicação em massa mais influente do mundo, justamente por sua incrível capacidade de transmitir significados culturais presentes nas massas. O cinema possui uma grande influência sobre a formação das pessoas, direcionando e fomentando discussões sobre temas marcantes como a vida, a arte, a sociedade e as representações sociais. Tratando-se da deficiência, os filmes e o cinema sempre retrataram imagens estereotipadas de pessoas com deficiência como pobres, mendigos, solitárias, monstruosas, dependentes do cuidado alheio e, algumas vezes, até cômicas, o que pode resultar no descrédito sobre as capacidades dessas pessoas (ALBUQUERQUE, 2008).

O cinema é abrangente, sendo capaz de atingir a todos os tipos de públicos, principalmente o infantil. Os desenhos animados e os filmes de animação, também produtos desta indústria cultural, são assistidos e adorados por crianças do mundo inteiro, influenciando na formação dessas crianças. Desta forma, o desenho não pode ser

considerado apenas como um meio de diverti-las, mas também como um canal que lhes transfere mensagens, mesmo que de maneira inconsciente, sobre atitudes e comportamentos sociais de determinadas épocas (KOHATSU; MOLINA; FERREIRA, 2013).

Sendo assim, o presente trabalho teve por objetivos analisar quatro filmes animados, com o intuito de identificar as representações sociais que são transmitidas para as crianças por eles sobre a deficiência e o ser diferente, relacionando tais concepções com a literatura. A principal questão que permeou esta pesquisa e que se buscou responder é quais conceitos, atitudes e perspectivas os desenhos animados e filmes de animação transmitem para as crianças a respeito da deficiência e diferença, considerando que fazem parte desta indústria cultural chamada cinema, que é extremamente influenciadora de opiniões.

O trabalho contemplou inicialmente a revisão teórica de alguns autores, que serviram como fundamentação para a análise dos filmes. Em seguida, foram explicitados o método de pesquisa, que teve por finalidade esclarecer a maneira como foi realizada a busca e seleção dos filmes, como também o tipo de pesquisa utilizada para analisá-los. Foram apresentados logo após os filmes e as análises feitas, sendo concluído o trabalho com algumas considerações finais. Foram selecionados quatro filmes de animação de longa metragem, sendo eles: Happy Feet – O Pinguim (2006), Como treinar seu dragão (2010), Procurando Dory (2016) e Emoji: O filme (2017).

1. Deficiências: conceito e representações

Quando falamos de “diferenças”, talvez estejamos nos referindo a características que não criem um clima extremamente conflitivo, afinal, ser diferente faz parte tanto da anatomia humana – cor dos cabelos, dos olhos, da pele – como em relação a gostos e prazeres – preferência pelo preto, em detrimento do rosa, gostar de jiló, entre outras preferências. Entretanto, tratamos aqui de uma diferença mais complexa, relacionada ao contexto das relações humanas, que estabelecem uma dada característica sinalizada como “significativamente diferente”, que permite identificar as pessoas consideradas desviantes, por não se enquadrarem nas características físicas ou mentais consideradas normais (AMARAL, 1998).

Amaral (1998, p.3) ressalta algumas características consideradas por ela como “vocações” que estão presentes na maioria dos seres humanos, sendo estas utilizadas pela sociedade para medir as “diferenças significativas”.

[...] é inegável que a espécie humana tem na "vocação" de sua forma/função a existência de determinadas características, como, por exemplo, peculiaridades de metabolismo que se correlacionam a órgãos específicos (também em número predeterminado), uma estrutura própria (cabeça, corpo e membros - íntegros e localizados de uma única forma), olhos que vêem, ouvidos que ouvem, membros que se movimentam e praticam ações como pegar, andar, sentar etc. -tudo isso, em princípio, sem o auxílio de equipamentos ou recursos específicos e especiais.

Desta forma, toda pessoa que apresenta alteração nessas “vocações” é caracterizada como “significativamente diferente”, ou ainda anormal, desviante e com deficiência.

Não se constitui como novidade afirmar que a diferença, compreendida como deficiência, sempre esteve presente nas mais diversas sociedades desde o início da civilização. É inevitável que a vivência em sociedade, característica essencial para a sobrevivência e formação do ser humano, levante pressupostos da existência de corpos humanos em desvio, fora das “normas” estabelecidas (PICCOLO; MENDES, 2012).

A supervalorização das capacidades físicas, sensoriais e cognitivas resultou na segregação, preconceito, discriminação e na desvalorização de pessoas que possuíssem alguma diferença/deficiência no decorrer da história. A diferença, principalmente física,

era vista como aberração, sendo posteriormente considerada na Idade Média como castigo divino pelos pecados da humanidade.

Desde o Egito imperial se notava a existência de alguns espetáculos envolvendo corpos definidos como bizarros e grotescos a fim de entreter o público, dentre os quais se encontravam os aleijados, cegos, surdos, dentre outros, hoje rebatizados de deficientes físicos e sensoriais. Tal prática se manteve constante na Grécia Antiga e em Roma, declinando após a queda romana e ressurgindo com vigor na Baixa Idade Média, adentrando ao véu da modernidade. (PICCOLO; MENDES, 2012, p. 32)

A história nos revela as mais variadas formas de se lidar com determinadas diferenças, tendo como princípios o temor e o medo ou até a admiração e veneração. Foram variados os tratamentos no decorrer dos milênios com as diferenças, entendidas como deficiências, muitas sendo consideradas como alvo de profunda abominação, o que resultava em um preconceito contra a pessoa que a possuísse, seja pela sua exclusão ou eliminação imediata do meio social. Entretanto, se torna importante ressaltar que algumas deficiências podiam ser repudiadas em determinadas comunidades e aceitas em outras, pois o entendimento do que é ser deficiente depende dos valores e crenças de cada sociedade (PICCOLO; MENDES, 2012).

Em muitas obras antigas da literatura, por exemplo, a cegueira era considerada como um símbolo, pois em decorrência da falta da visão, surgia a possibilidade de se evocar outros sentidos. O não ver dos personagens cegos de algumas histórias aguça a atenção do leitor para aquilo que está oculto, que não se revela de imediato. Pode-se citar como exemplo o conto de *Édipo rei*, tragédia grega escrita por Sófocles em aproximadamente 496 – 406 a. C. No conto, Tirésias, um oráculo consultado por Édipo, teve a cegueira imposta como castigo. Entretanto, possuía o poder de ver toda a realidade que não se mostrava aos olhos de homens comuns, ou seja, o dom da profecia. Tirésias também é citado no livro *Odisséia*, escrito por Homero. Como Ulisses não consegue descobrir o caminho de volta para casa, vai à procura de Tirésias no Hades (NOBRE, 2007).

Figura 1: Tirésias aparece a Odisseu (Aquarela com têmpera, de Johann Heinrich Füssli – 1780/1785).



Fonte: Imagem retirada do Wikipédia¹.

A deficiência é um conceito em evolução. O conceito de pessoas com deficiência que está presente na legislação mantém seu foco no aspecto clínico, resultado da influência da imagem biomédica da deficiência, que durante muitos anos, possuiu a autoridade sobre esses conceitos e classificações (MAIOR, s. a.). Entretanto, novos debates a respeito deste tema deram margem para o surgimento de um novo conceito, que não se limita ao atributo biológico, mas que se refere à interação desta pessoa com as barreiras sociais, a fim de se promover o seu acesso à sociedade. Desta forma, as limitações físicas, mentais, intelectuais ou sensoriais passam a ser consideradas como atributos da pessoa, atributos que podem gerar ou não restrições para o exercício de seus direitos, em decorrência das barreiras sociais e culturais que esta pessoa enfrentará por conta de suas limitações. Apesar dos atuais debates a respeito da inclusão dessas pessoas no meio social, muitos estigmas e representações sociais em relação a elas, que foram construídos historicamente, ainda estão presentes (DENARI, 2013; OMOTE, 1996).

De acordo com Goffman (2004), a sociedade estabelece meios para categorizar as pessoas, atribuindo-lhes características consideradas comuns e naturais, comparando-as com a categoria de pessoas com maior probabilidade de serem encontradas neste meio. Desta forma, quando uma pessoa que não se enquadra nestas categorias se apresenta, a sociedade o considera como um defeito, algo estragado e conseqüentemente, um descrédito é criado em relação a essa pessoa. Nas palavras de

¹ Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tir%C3%A9sias>>. Acesso em: set. 2018.

Goffman (2004, p. 6) “Assim, deixamos de considerá-lo criatura comum e total, reduzindo-o a uma pessoa estragada e diminuída”. Tal afirmação é a definição do que chamamos de estigma, principalmente, por conta da descrença desenvolvida.

Goffman (2004) também ressalta que existem três tipos de estigmas nitidamente diferentes. O primeiro se refere às abominações do corpo, que estão relacionadas às várias deformidades físicas. No segundo, estão as culpas relacionadas ao caráter individual, ou seja, as vontades fracas, as paixões tirânicas ou não naturais, as crenças falsas e rígidas ou desonestidades, que são inferidas por intermédio de relatos conhecidos de, por exemplo, distúrbios mentais, prisão ou vícios. No terceiro, estão os estigmas tribais de raça, nação ou religião, que são transmitidos através da linhagem.

As atitudes que são tomadas em relação a uma pessoa estigmatizada e os atos empreendidos em relação a ela nos fazem acreditar que alguém com estigma não é completamente humano. Baseando-se nisso, a sociedade faz vários tipos de discriminações, reduzindo as chances de vida da pessoa estigmatizada.

[...] construímos uma teoria do estigma; uma ideologia para explicar a sua inferioridade e dar conta do perigo que ela representa, racionalizando algumas vezes uma animosidade baseada em outras diferenças, tais como as de classe social. Utilizamos termos específicos de estigma como aleijado, bastardo, retardado, em nosso discurso diário como fonte de metáfora e representação, de maneira característica, sem pensar no seu significado original. (GOFFMAN, 2004, p. 8)

No decorrer dos anos foram diversos os termos para definir o que e quem são as pessoas com deficiência. Muitos se tornaram pejorativos por limitarem a pessoa à sua deficiência, trazendo significados que remetem a imagem preconcebida de incapacidade, perda e invalidez. Com relação a isso, Albuquerque (2008, p.23) destaca alguns dos termos bastante conhecidos e que ainda são utilizados na linguagem popular:

Um bom exemplo são termos e expressões ainda existentes em nosso vocabulário – alguns agressivos e discriminatórios – “aleijado”, “paralítico”, “manco”, “coxo”, “excepcional”, “retardado”, “pessoa especial”, “pessoa portadora de necessidades especiais” ou “portador de deficiência”, entre outros.

Atualmente, o termo “pessoa com deficiência” tende a ser o mais aceito e utilizado por pesquisadores da área, partindo do pressuposto que o mesmo atribui um sentido de humanização desta pessoa, retirando o foco da deficiência que ela possui e

evitando associações negativas e diminutivas. Vale ressaltar que não há um consenso sobre qual terminologia é a mais adequada (ALBUQUERQUE, 2008).

Estas terminologias ou estigmas imputados sobre a pessoa com deficiência estão intimamente ligados às representações sociais, que são criadas e estabelecidas por meio das relações entre linguagem, ideologia e o imaginário pessoal, tendo por papel fundamental a orientação das condutas e das práticas sociais. É evidente que essas representações são historicamente construídas e estão intimamente vinculadas aos diferentes grupos socioeconômicos, culturais e étnicos, resultando nos mais diversos atos e práticas sociais.

Nesta perspectiva, Franco (2004, p.170) afirma que:

Sabemos que as representações sociais são elementos simbólicos que os homens expressam mediante o uso de palavras e de gestos. [...] os homens explicitam o que pensam, como percebem esta ou aquela situação, que opinião formulam acerca de determinado fato ou objeto, que expectativas desenvolvem a respeito disto ou daquilo... e assim por diante. Essas mensagens, mediadas pela linguagem, são construídas socialmente e estão, necessariamente, ancoradas no âmbito da situação real e concreta dos indivíduos que as emitem.

Alves-Mazzotti (1994) nos explica que nas sociedades modernas, somos constantemente bombardeados por uma grande massa de informações. Como essas informações nos afetam de alguma maneira, o contato com elas nos obriga a buscar a compreensão desses fatos, com base naquilo que já conhecemos e com a utilização de palavras que estão presentes em nosso repertório. Nas conversas diárias com outras pessoas, seja em casa, no trabalho, na escola ou em momentos de lazer, somos solicitados a nos manifestar, procurar explicações para os fatos, fazer julgamentos ou tomar determinados posicionamentos. Estas interações sociais acabam desenvolvendo em nós um universo de conceitos nas quais as representações vão sendo produzidas e manifestadas, não mais construídas por simples opiniões, mas por “verdades” do senso comum. São essas “verdades” que ajudam a forjar a identidade grupal e a certeza do indivíduo como pertencente a aquele grupo.

Franco (2004) nos explica que são muitos os elementos que podem explicar a gênese das representações sociais. Dentre esses elementos, dois processos sociocognitivos se destacam. O primeiro deles é a Objetivação, que pode ser definida como a transformação de uma ideia ou conceito em algo concreto.

Cristaliza-se a partir de um processo figurativo e social e passa a constituir o núcleo central de uma determinada representação, seguidamente evocada, concretizada e disseminada como se fosse o real daqueles que a expressam. (FRANCO, 2004, p. 172)

O segundo processo sociocognitivo que explicaria a gênese das representações sociais é a Ancoragem, que se desdobra em núcleo central e sistema periférico. Existem pesquisadores na área que acreditam que o núcleo central é o principal elemento da representação, por ser ele o responsável em determinar o significado de uma determinada representação e ao mesmo tempo, contribuir para sua organização interna.

É preciso reiterar que o núcleo central, por sua vez, determina-se pela natureza do objeto e pelo sistema de valores e normas sociais que constituem o contexto ideológico do grupo. Ainda, é no âmbito do núcleo central que as representações sociais cristalizam-se, solidificam e estabilizam, a partir da vinculação de idéias, de mensagens de homogeneização reificadas, as quais são mediadas pela realização de ações concretas e, basicamente, resistentes a mudanças. (FRANCO, 2004, p. 173)

Quando tratamos de representações sociais, devemos ressaltar também o poder e o controle que a mesma possui, principalmente sobre a concepção do eu e do outro, já que o autoconhecimento é construído com base em algo exterior. Sendo assim, Kindel (2003, p.23) afirma que “A diferença é marcada e registrada por processos de naturalização, ou seja, ela é vista como uma construção social que possibilita tornar normal pensar que a diferença sempre existiu”.

Muitos dos estereótipos em relação às pessoas com deficiência que vemos nos mais diversos meios de comunicação e nas artes, são resultados de anos de representações negativas construídas.

[...] os personagens com deficiência eram muitas vezes reduzidos aos sentimentos de pena, medo, desdém e isolamento, em suma eram objetos de espetáculo. [...] o cinema foi, em muitos momentos, apenas um veiculador de uma realidade parcial; manipulada por olhos que refletiam apenas o ponto de vista de pessoas não-deficientes. (ALBUQUERQUE, 2008, p. 18)

A pessoa com deficiência tem sido retratada pelos filmes e pelo cinema desde o seu surgimento. Essas histórias, que muitas vezes estão carregadas de drama, encantam e conquistam plateias do mundo inteiro. Estamos acostumados a ver imagens estereotipadas de pessoas com alguma deficiência como pedintes e mendigos,

necessitando do cuidado dos outros, solitárias, monstruosas e algumas vezes cômicas (ALBUQUERQUE, 2008).

“O Corcunda de Notre-Dame”, obra literária escrita por Vitor Hugo e publicada em 1831, que ganhou várias adaptações para o cinema, é um exemplo clássico que evidencia algumas das representações construídas socialmente em relação ao ser deficiente, como também o estigma imputado sobre esses indivíduos. O deficiente é tido como um monstro e recluso da vida em sociedade (PICCOLO; MENDES, 2012).

Sendo o cinema abrangente, capaz de atingir a todos os tipos de públicos, principalmente o infantil, e levando em consideração sua incrível capacidade de transmitir significados culturais e de influenciar nas condutas sociais, o cinema nos permite, por uma análise detalhada, entender os conceitos e representações em torno da deficiência que circulam pela sociedade.

1.1 O cinema e os desenhos animados como vetores de deficiência e preconceito

Logo após o seu surgimento, no final do século XIX, o cinema tem sido considerado como um dos meios de comunicação em massa mais influentes do mundo. Essa influência surge pela incrível capacidade que o cinema possui de disseminar diferentes significados culturais e de discutir questões sociais presentes nas sociedades contemporâneas, na qual é possível ver a história da humanidade sendo representada na tela (ALBUQUERQUE, 2008).

Bernardet (s.a.) nos conta que a primeira exibição de cinema datado na história foi em 28 de dezembro de 1895, na cidade de Paris, França. George Méliès, um homem do teatro que trabalhava com mágicas, foi conversar com Lumière, um dos criadores do cinema, a respeito da aquisição de uma máquina chamada “Cinématographo”, capaz de reproduzir o movimento. Como era utilizada para fins científicos, Lumière afirmou que a tal máquina não teria futuro no espetáculo. Poderia se tornar famosa por um tempo, por ser novidade, mas o público logo se cansaria. Não é preciso muita discussão para afirmar que Lumière estava enganado.

A principal questão que surge é: como uma máquina, que era utilizada em pesquisas científicas, conquistou e continua conquistando plateias do mundo inteiro? Bernardet (s.a.) afirma ter a resposta para essa questão.

Essa ilusão de verdade, que se chama *impressão de realidade*, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema. O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros. Mesmo quando se trata de algo que sabemos não ser verdade, como o *Pica pau amarelo* ou *O mágico de Oz*, ou um filme de ficção científica como *2001* ou *Contatos imediatos do terceiro grau*, a imagem cinematográfica permite-nos assistir a essas fantasias como se fossem verdadeiras; ela confere realidade a estas fantasias. (s.p.)

O cinema tornou-se famoso não somente por ser algo inédito, mas também por não ser uma arte qualquer, pois reproduzia a vida tal como ela é. Até meados de 1915, os filmes produzidos eram bem mais curtos, o que chamamos hoje de curta metragens. Entretanto, tais filmes nem ao menos possuíam narrativa, já que as câmeras eram fixadas em determinados locais e registravam tudo o que estava a sua frente. O filme era apenas uma sucessão de “quadros”, entrecortados por letreiros que apresentavam falas e outras informações. Com o surgimento das cidades modernas, da fotografia e das narrativas visuais, a linguagem cinematográfica se desenvolveu ao ponto de garantir que o cinema se tornasse apto a contar histórias, transformando-se em um dos pilares da vida contemporânea de nossa sociedade (BERNARDET, s. a.).

O cinema é capaz de atingir a todos os tipos de públicos, principalmente o infantil. Os filmes de animação e os desenhos animados despertam a atenção e o imaginário das crianças, que muitas vezes, se imaginam com a incrível força do personagem Superman ou com a velocidade de Relâmpago McQueen, personagem do filme “Carros”. Por fazerem parte da denominada cultura infantil, os filmes de animação ou desenhos animados influenciam de maneira significativa na formação das crianças, pois como afirmam Kohatsu, Molina e Ferreira (2013), são materiais ricos na apresentação de tendências psicológicas presentes nas massas, demonstrando desta forma, atitudes e comportamentos sociais presentes em determinadas épocas.

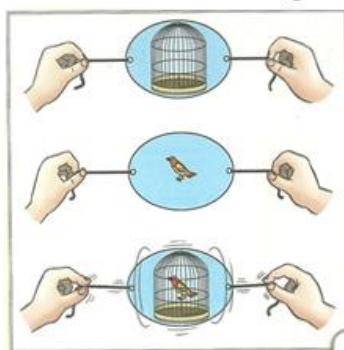
A produção de desenhos animados surgiu de forma simultânea ao cinema. Entretanto, a arte de animar, que em outras palavras significa dar vida aos objetos e as suas representações, remonta da pré-história, quando os homens primitivos desenhavam nas paredes das cavernas como uma forma de registro sobre determinado acontecimento. Guidi² (1991), citado por Kohatsu, Molina e Ferreira (2013, p. 3386),

² GUIDI, M.A. **De Altamira a Palo Alto**: a busca do movimento. 1991. Tese (Livre Docência) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

afirma que “[...] um javali com oito patas pintado nas cavernas de Altamira, Espanha, é o registro de movimento mais antigo que se conhece”.

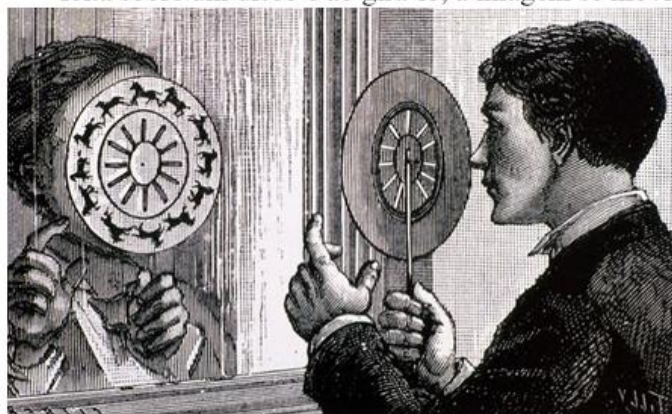
Outros recursos e equipamentos já eram conhecidos antes do início da produção de desenhos animados, como o teatro de sombras criado pelos chineses e a lanterna mágica, que pode ser considerada como um protótipo para os projetores de slides modernos. Recursos mais recentes, como o Taumatrópio e o Fenaquistoscópio também podem ser citados, sendo ambos dispositivos ópticos que baseiam seu funcionamento na persistência das imagens na retina, causando uma ilusão (KOHATSU; MOLINA; FERREIRA, 2013).

Figura 2: Exemplo de um Taumatrópio. Trata-se de um disco ou cartão duro com duas imagens distintas de cada lado. Ao girá-lo, as imagens se fundem.



Fonte: Imagem retirada do Google Imagens.

Figura 2.1: Exemplo de um Fenaquistoscópio. Uma mesma imagem em posições diferentes é feita sobre um disco e ao girá-lo, a imagem se movimenta.

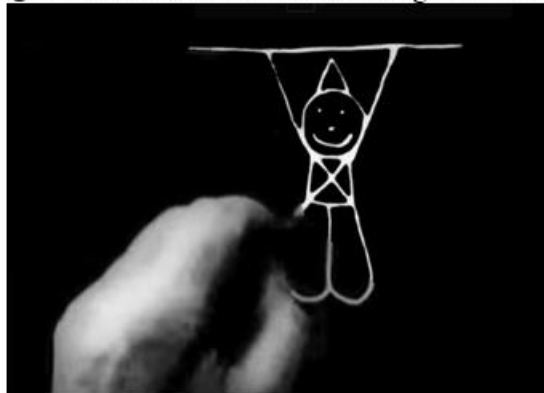


Fonte: Imagem retirada do Google Imagens.

O primeiro desenho animado exibido na história intitula-se *Fantasmagorie*, criado em 1908 pelo francês Émile Cohl. Trata-se de um curta com pouco mais de um minuto, apresentando traços simples caricaturizados e humor sem sentido, características de desenhos animados (KOHATSU; MOLINA; FERREIRA, 2013). Em

1917 foi exibido pela televisão o desenho do *Gato Felix*, criado por Pat Sullivan. Dez anos depois, nos era apresentado o rato mais famoso do cinema e conhecido por todas as crianças do mundo, *Mickey* (1927), criado por Ub Irwes e Walt Disney.

Figura 3: Cena do curta *Fantasmagorie* de 1908.



Fonte: print screen do vídeo no YouTube³.

Sendo este gênero adotado pela indústria cultural do cinema, muitos outros desenhos foram criados em seguida:

- 1930: Betty Boop, criação de Dave e Max Fleischer;
- 1933: Popeye, personagem criado por E. C. Segar e lançado no cinema pelos irmãos Fleischer;
- 1934: Pato Donald, criado por Tex Avery e Walt Disney;
- 1937: Patolino, também criado por Tex Avery para os estúdios Warner Bros;

Entre os anos de 1937 e 1938 é produzido pelos estúdios Disney o primeiro longa metragem de animação conhecido, *Branca de Neve e os Sete Anões*, inspirado no clássico conto dos irmãos Grimm, com duração aproximada de oitenta e três minutos. Vale ressaltar que pela primeira vez, diferente dos desenhos animados produzidos até então, os personagens possuíam formas e movimentos semelhantes à figura humana, sendo menos estilizados (KOHATSU; MOLINA; FERREIRA, 2013).

Embora a captação de imagens nos desenhos animados seja realizada de maneira diferente do cinema convencional, considerando que não há a necessidade da existência física de algum personagem ou local, a construção da narrativa visual explora os mesmos elementos da linguagem cinematográfica, sendo eles os planos e ângulos das imagens, os movimentos de câmera e a montagem do cenário. O surgimento e a evolução da fotografia contribuíram de maneira significativa para a evolução dos filmes

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JuDBwBwVZcc>>. Acesso em: jul. 2018.

de animação no cinema (ALBUQUERQUE, 2008; KOHATSU; MOLINA; FERREIRA, 2013).

Os desenhos animados são considerados pelos adultos, como uma diversão e distração para as crianças. Por conta disso, a análise crítica destes desenhos deixa de ser realizada, principalmente pelos pais, que tendem a deixar seus filhos vagarem livremente pelo mundo mágico dos desenhos animados. Isto se torna preocupante quando tratamos sobre a questão da deficiência, pois a maneira como esses personagens são apresentados, na maioria das vezes, acabam despertando o apelo emocional e financeiro do telespectador, gerando sentimentos de culpa e comiseração. Sendo assim, essas mensagens que são transmitidas por esses programas infantis e pelos filmes de animação acabam sendo assimilados pelas crianças como verdades, mesmo que inconscientemente, caso os responsáveis nunca tenham tratado do tema com ela, seja por falta de conhecimento ou por lhes gerar desconforto (KOHATSU; MOLINA; FERREIRA, 2013; VIEIRA; DENARI, 2011).

Batista e França (2007) ressaltam que é por meio da família que a criança tem o primeiro contato com o mundo, pois uma série de informações lhes são apresentadas por seus pais, influenciando na sua formação moral e ética. Dentre essas informações fornecidas pelos pais, se encontram também os tipos de programas no qual a pessoa terá acesso durante sua infância. Seguindo o mesmo pensamento, Vieira e Denari (2011, p.77) afirmam que:

Os pais influenciam ativamente a formação de opiniões, valores e os sentimentos de seus filhos, por meio de seus próprios comportamentos, servindo, assim, como modelo, mediante regras e conselhos repetidos ao longo da vida da criança e mediante condições intelectuais, culturais e sociais oportunizadas a seus filhos, tais como o contato com diferentes grupos e ambientes sociais, o acesso a livros, música e programas televisivos, entre outros.

As imagens estereotipadas de pessoas com deficiências apresentadas pelos desenhos animados e pelos filmes de animação produzem efeitos de subjetividade infantil, considerando que a cultura é uma construção social e psíquica dos sujeitos e que a educação não está restrita às escolas, universidades, igrejas ou a família, mas envolve todas as formas de propagação cultural (CECHIN, 2014).

Em decorrência da crescente quantidade de imagens em que as crianças são constantemente bombardeadas, determinados modos de pensar, de agir e ser lhes são

ensinados e apresentados como legítimos. Esta educação imagética está cada vez mais presente na vida cotidiana dessas crianças, influenciando na formação de conceitos subjetivos e na identidade, pois perpassa por diversos dispositivos e personalidades culturais.

As representações culturais envolvidas nas imagens pictóricas estão apenas relacionadas a uma personalidade reconhecida conscientemente dentro da cultura e com as marcas do lugar dessa identidade na cultura. Dessa forma, as subjetividades são atravessadas por modelos identitários difundidos pelas imagens estampadas em filmes, brinquedos, roupas, revistas, etc. (CECHIN, 2014, p. 134)

Existem diversos filmes de animação e desenhos animados que apresentam personagens com algum tipo de “diferença” nas telas do cinema. Esses personagens são normalmente retratados de maneira comovente, às vezes depreciativa, apresentando estereótipos que estigmatizam as pessoas com deficiência (ALBUQUERQUE, 2008). Podemos citar alguns filmes produzidos pela Walt Disney Pictures que apresentam personagens com deficiências ou “diferenças”:

- **Dumbo (1941):** O personagem principal é Jumbo Jr. Um pequeno elefante apelidado de Dumbo, uma referência ao inglês *dumb* que significa “estúpido”, pelo simples fato de conter orelhas muito grandes. Entretanto, descobre que com as mesmas, possui a capacidade de voar.
- **A Bela e a Fera (1991):** A história está centrada em um príncipe que é transformado em fera e uma jovem chamada *Bela*, que é aprisionada em seu castelo. Para que o encanto sobre a fera seja quebrado, Bela tem que se apaixonar por ele, apesar de sua aparência.
- **O Corcunda de Notre Dame (1996):** Quasimodo, um sineiro “deformado” de Notre Dame, luta para ganhar aceitação na sociedade.

Ao relatar as representações sociais e expor a cultura, o cinema desenvolve modelos para a sociedade, no qual são estabelecidos ações e comportamentos que são copiados pelas pessoas e por outros meios de comunicação. Sendo assim, o cinema é capaz de gerar uma relação de proximidade com o telespectador, onde ficção e realidade se misturam em um enredo repleto de fantasia, mistério, ação ou aventura (ALBUQUERQUE, 2008).

Tendo compreendido o que são essas representações sociais e por meio de uma análise sobre o histórico das pessoas com deficiência, é inevitável que a compreensão da

sociedade em relação ao que é ser normal e ao que é ser diferente, sejam apresentados e evidenciados pelo cinema, abrindo, muitas vezes, espaços para o preconceito e para o estigma.

Os filmes, de uma maneira geral, mesmo os ficcionais, são baseados em representações de situações, de padrões e de comportamentos da sociedade em que vivemos. Através deles podemos compreender as relações possíveis entre o objeto representado e a realidade social. (ALBUQUERQUE, 2008, p. 19)

O cinema, de maneira geral, sempre será assunto de discussões e análises em relação aos diversos campos do conhecimento humano e social. De tal modo, neste trabalho, apresentaremos a análise das representações sociais mostradas por quatro filmes de animação e o que é ensinado para os cidadãos mirins sobre a deficiência e o ser diferente, tendo como embasamento teórico os autores citados anteriormente.

2. MÉTODO

A pesquisa científica tem características que a distingue de outras formas de pesquisar. Envolve um método específico para buscar respostas aos fenômenos que permeiam o mundo e a representação de uma determinada realidade; desenvolve a criticidade e liberdade de pensamento. Assim, a escolha de um método deve proporcionar um panorama de procedimentos para dirigir possíveis dúvidas e facilitar a compreensão do tema investigado (VILELAS, 2009).

De acordo com Vilelas (2009, p. 105) as pesquisas qualitativas “[...] prezam pela interpretação dos fenômenos e a atribuição de significado [...] é uma forma de estudo da sociedade que se centra no modo como as pessoas interpretam e dão sentido às suas experiências”. Partindo deste entendimento, esta pesquisa caracteriza-se por ser de cunho qualitativo, exploratória e descritiva utilizando-se de elementos da mídia comunicativa, no caso desenhos animados da indústria cinematográfica, para tentar explicar conceitos de deficiência, preconceito e estigmas.

Com relação às pesquisas exploratórias, Gil (2002, p. 41) explica que:

Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. Na maioria dos casos, essas pesquisas envolvem: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que "estimulem a compreensão".

O mesmo autor também ressalta o principal objetivo de uma pesquisa classificada como descritiva:

As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática (GIL, 2002, p. 42).

2.1 Coleta de dados

Primeiramente, foram realizadas buscas em sites da web (Google) por meio de descritores – “desenhos animados e deficiência”, “desenhos animados e preconceito”, “desenhos animados e diferença”, “desenhos animados e igualdade” – com foco em desenhos de longa e curta metragens, de caráter comercial e amplamente disseminados nas mídias. Como não houve muitos resultados, a pesquisa se dirigiu nos filmes de animações lançados nos anos de 2000 a 2018, pela análise das sinopses – descritor: filmes de animação 2017 (2016, 2015). Com base nas sinopses, foram vistos também os trailers das animações que mais se enquadravam nos requisitos traçados neste trabalho (deficiência e diferença).

Foram levantadas, aproximadamente, vinte animações de longa metragem que apresentavam personagens com deficiências ou que possuíam alguma característica, seja física ou comportamental, que os tornassem diferentes. Dentre elas, quatro foram selecionadas para esta pesquisa, sendo tal quantidade determinada em conjunto com a orientadora. Foram elencados os filmes de maior preferência de público e maior divulgação nas mídias.

2.2 Análise dos dados

Os desenhos selecionados foram vistos ao menos duas vezes com a preocupação de entender a mensagem dos mesmos, a linguagem utilizada (escrita e verbalizada na língua original e na tradução para a língua portuguesa) de forma a extrair elementos que indicassem conceitos, atitudes e perspectivas relacionadas à deficiência e sua forma de expressão. Para tanto, foi utilizado um roteiro desenvolvido por Denari (2018, no prelo).

2.3 Exposição e discussão dos resultados

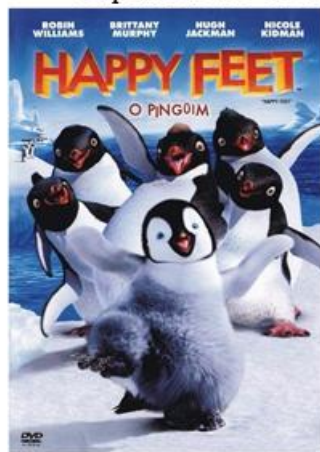
Foi realizada uma breve exposição da narrativa dos filmes, destacando-se aspectos referentes à concepção da obra, relação entre os demais personagens e aquele com deficiência/diferença, a abordagem da deficiência/diferença apresentada e suas consequências, os sentimentos e expectativas levantadas pelos personagens com deficiência/diferença e as condições de vulnerabilidade pela exposição de sua condição.

Tais tópicos foram retirados do roteiro citado anteriormente e analisados com base no referencial teórico utilizado neste trabalho, sendo feita uma relação entre o que foi apresentado em cada filme e o dito por cada autor.

3. ANÁLISE DOS FILMES

3.1 Happy Feet – O Pinguim (Happy Feet) - 2006

Figura 4: Capa do DVD do filme.



Fonte: Imagem retirada do Google Imagens.

Na terra dos pinguins imperadores, você apenas é alguém se souber cantar. O filme inicia com os pais de Mano (dublado originalmente por Elijah Wood), personagem principal do filme e foco desta análise, conhecendo-se e se apaixonando um pelo outro. Desta relação, surge um ovo, que fica sob as responsabilidades e cuidados dos pais durante o inverno, enquanto as mães vão à procura de comida no mar. Entretanto, há uma regra entre os pinguins: nunca deixe seu ovo cair. E é justamente isso que Memphis (dublado originalmente por Hugh Jackman), pai de Mano, deixa acontecer, enquanto vaga em sua mente lembrando-se de sua parceira que está longe. De certa forma, o filme nos incita a acreditar que é por conta deste ocorrido que Mano é diferente dos outros pinguins.

Mano demora em sair do ovo, fazendo com que seu pai acredite que o mesmo está vazio. Entretanto, ao ouvi-lo chocar, Memphis se enche de alegria e esperança ao saber que tudo ocorreu bem. Mano já se mostra diferente ao nascer, fazendo movimentos rápidos e estranhos com os pés, como um sapateado, algo que nenhum pinguim havia feito antes. Quando questionado pelo seu pai sobre o que era aquilo, Mano afirma estar feliz, assim como seus pés. Seu pai o repreende, afirmando que “Isso não é coisa de pinguim”.

O filme nos apresenta brevemente como foi a infância de Mano. Todos os pinguins imperadores são ensinados que existe uma canção dentro de cada um, que os

irá ajudar a encontrar seus pares quando adultos. Os sentimentos de cada pinguim são expressos por meio do canto, entretanto os sentimentos de Mano são expressos pela dança, o que o torna diferente e estranho para aquele grupo. Quando Mano tenta cantar, nenhuma melodia é ouvida, e sim um som horrendo e desafinado. Os pais de Mano tentam procurar ajuda para o filho, com o intuito de resolver o problema, entretanto, a ajuda não adianta muito e Mano não consegue evitar seu comportamento, sendo que por conta de sofrer preconceitos e de ser considerado estranho pelos outros pinguins, tende a se excluir e isolar-se.

Percebe-se que a mãe de Mano não se importa com a questão do filho ser diferente. Entretanto o pai, que já possui um sentimento de culpa durante todo o filme, considerando-se responsável por seu filho ser assim, tenta “consertá-lo” muitas vezes, sem sucesso.

Com relação ao sentimento expresso pelo pai de Mano, Batista e França (2007) afirmam que o conhecimento da chegada de um novo membro no seio familiar sempre gera expectativas e provoca mudanças na estrutura familiar. É comum que, antes mesmo de nascer, a criança já exista nos pensamentos, fantasias e desejos de seus pais, fantasias tais que estejam ligadas às emoções de seus genitores e que estão dentro dos padrões idealizados pela sociedade, que enfatizam o perfeito, o saudável e o bonito. Ao se depararem com uma criança que não se enquadra nestas expectativas, o sentimento de fracasso é eminente.

[...] o medo de gerar uma criança que, por alguma limitação, não possa ser adaptada ao meio social e cultural; uma criança que dependerá exclusivamente de sua família que, nesse momento, não se acha preparada para um desafio dessa natureza. [...] outra situação que torna o cenário mais complexo é a atitude da sociedade diante dela. (BATISTA; FRANÇA, 2007, s. p.)

Quando cresce, Mano se mostra diferente dos pinguins até fisicamente. Enquanto os pinguins imperadores normalmente possuem uma plumagem multicolorida: cinza-azulado nas costas, branco no abdômen, preto na cabeça e barbatanas, e uma faixa alaranjada em torno dos ouvidos, Mano possui uma pelagem mais avolumada, igual a de um filhote, como se seu corpo se desenvolvesse de forma mais lenta do que o dos outros pinguins. O comportamento dos outros pinguins em relação a Mano não muda, sendo ainda visto como o esquisito da turma. Por não saber cantar, o pinguim não recebe nem ao menos o direito de se formar junto com os outros.

Figura 5: Cena em que Mano aparece adulto pela primeira vez.



Fonte: *print screen* da cena do filme online⁴.

Em uma de suas reclusões e após quase ser devorado por uma foca, Mano tem a oportunidade de conviver com outra espécie de pinguins, que possuem estatura mais baixa do que os pinguins imperadores. Mano acaba desenvolvendo uma amizade com eles, justamente por causa de seus passos de dança, que os encantam. Dentre eles, Mano é admirado.

Tal acontecimento só reforça que, a ideia do que é ser diferente/deficiente, por estar intimamente ligada as representações sociais construídas historicamente, pode variar entre um contexto social e outro. Piccolo e Mendes (2012, p. 31) comentam que “[...] modos distintos de produção social engendrem distintas silhuetas do que é visto como diferente”.

O principal objetivo do filme é nos fazer pensar sobre as consequências da interferência do homem na natureza, pois os pinguins estão com escassez de peixes, por conta da pesca. Neste sentido, por não terem contato com os seres humanos e nem saberem que eles existem, os anciões do grupo consideram que a culpa desta escassez de comida é de Mano, que é visto como um mau presságio pelo simples fato de ser e agir diferente dos outros, sendo considerado como um herege. Por não conseguir ser como os outros, Mano é expulso de seu grupo, prometendo que acharia os verdadeiros culpados pelo sumiço dos peixes.

O comportamento dos anciãos diante da diferença de Mano, que parte de um viés religioso, torna-se semelhante às ideias disseminadas durante a idade média a respeito de pessoas que possuíam deficiências. Piccolo e Mendes (2012) recordam que no período de ascensão do cristianismo, considerava-se que o homem possuía a imagem e semelhança de Deus. Sendo assim, corpos diferentes que se distinguiam desta imagem

⁴ Disponível em: < <https://megafilmes.co/happy-feet-o-pinguim/>>. Acesso em: out. 2018.

de perfeição, não eram considerados semelhantes ao criador, sendo encarados como frutos do pecado. Tal ideologia se assemelha a apresentada no filme, já que os pinguins imperadores também possuem suas próprias crenças.

No final do filme, Mano consegue provar que não tem culpa de nada e que os seres humanos, chamados por ele de ETs, são os responsáveis. Conseguindo trazer a fartura de peixes de volta por saber dançar e provando sua inocência, Mano consegue sua redenção entre aquele grupo.

3.2 Como treinar seu dragão (How to Train Your Dragon) – 2010

Figura 6: Capa do Blu-Ray do filme.



Fonte: Imagem retirada do Google Imagens.

Soluço (dublado originalmente por Jay Baruchel), personagem principal do filme, é filho de Stoico (dublado originalmente por Gerard Butler), chefe de uma aldeia viking localizada na ilha de Berk. Como é narrado pelo personagem no início do filme, os vikings só possuem um objetivo na vida: matar os dragões que ameaçam sua aldeia. Entretanto, Soluço é diferente. Percebe-se claramente que Soluço possui características comportamentais diferentes das outras personagens que aparecem no filme. As pessoas da vila o consideram um desastre, até mesmo os jovens da sua idade o ignoram, pois tudo o que o menino tenta fazer como qualquer outro viking acaba dando errado e trazendo muitos problemas para todos. Para evitar que tais problemas ocorram durante a batalha no início do filme, todos da aldeia, principalmente seu pai, exigem que o menino fique dentro de casa.

A maior vontade de Solução é ser igual aos outros vikings: valente, forte e corajoso, características que o menino não possui. Sabendo que todos, inclusive seu pai, não acreditam que ele seja capaz de ser um guerreiro, tenta constantemente mostrar seu valor quando tem a oportunidade. Para ele, matar um dragão na frente de todos mudaria o conceito que todos têm em relação a ele, provando assim que é um viking. É por conta do desespero de Solução em mostrar seu valor que no início do filme, consegue derrubar o Fúria da Noite, o dragão mais temido por todos e o qual ninguém nunca viu, por conta de sua velocidade ao voar. É claro que após tal feito, que não foi visto por ninguém, Solução quase é devorado por um dragão, sendo salvo pelo seu pai.

Sabendo que derrubou um dragão durante a batalha, tenta rastreá-lo e acaba encontrando-o amarrado e indefeso. Estando diante da chance perfeita de matar seu primeiro dragão, tendo como objetivo arrancar-lhe o coração para levá-lo até seu pai, não consegue fazer tal ato, soltando o animal logo em seguida. Entretanto, Solução percebe que o dragão, apesar de seus esforços, não consegue mais voar, e ao analisar a estrutura física do dragão, percebe que o mesmo perdeu parte de sua calda traseira, que lhe permitia equilíbrio.

Neste momento, os objetivos de Solução modificam. Agora o menino não quer ser como os outros vikings, mas sim ajudar o dragão voltar a voar, como se estivesse consertando um erro que cometera e do qual se arrepende. Para isso, Solução constrói uma espécie de prótese para substituir a parte faltante, melhorando-a de acordo com as necessidades do dragão. Solução também acaba se tornando parte desta adaptação, sendo o primeiro viking a voar sobre um dragão. Com o passar do filme, surge uma amizade e confiança muito grande entre ambos, sendo que o dragão é apelidado por Solução de Banguela, característica que o menino achou que o dragão possuía em uma cena cômica do filme.

Figura 7: Cena em que Solução apelida o dragão de Banguela.



Fonte: print screen da cena do filme na Netflix.

Maior (s.a.) define que a deficiência física resulta em dificuldades na marcha, na sustentação e no equilíbrio do corpo, desde movimentações de cabeça e nos membros superiores e inferiores, possuindo diferentes graus de comprometimento. Nestes casos, normalmente são utilizados equipamentos como próteses, em caso de amputação de membros, e órteses, como bengalas e muletas, para auxiliar na locomoção.

O filme está repleto de personagens com deficiências físicas, como Bocão (dublado originalmente por Craig Ferguson), que teve a mão direita e a perna esquerda arrancados por um dragão, fato que relata mais a frente. Entretanto, a perda de membros não se qualifica como um problema para aquelas pessoas, sendo apresentada para o público de maneira bem natural no filme, já que a vila é formada por guerreiros e a perda de membros se torna provável. O interessante é que no filme todos os personagens com deficiência física possuem próteses improvisadas em madeira e ferro, para que as funções correspondentes aos membros faltantes possam ser realizadas normalmente.

Por estar empenhado em sua missão de ajudar Banguela, Solução começa a se aceitar como diferente, acreditando que possa trazer contribuições para a aldeia de outras formas do que somente matando dragões. Por estar constantemente adaptando as próteses que faz para o dragão, o menino acaba aprendendo muito sobre dragões e percebendo que não são tão terríveis o quanto se acredita. Entretanto, Banguela é escondido por Solução na floresta, pois o mesmo sabe que se o dragão for descoberto, principalmente pelo seu pai, o matarão por conta do medo.

Em contraponto a esses fatos, Solução começa a treinar com os novos recrutas para aprender a ser um verdadeiro “Matador de Dragões”, a mando de seu pai. Tal ideia foi proposta por Bocão, amigo próximo de seu pai, que acredita que o menino necessita de uma chance. Com os conhecimentos adquiridos sobre dragões por intermédio da convivência com Banguela, Solução começa a se sair muito bem nos treinos, pois consegue domar os animais sem machucá-los, utilizando seus pontos fracos. Com isso, sua reputação modifica em Berk, sendo considerado como um verdadeiro guerreiro.

Em um momento de distração, Astrid (dublada originalmente por America Ferrera), a melhor guerreira dos novos recrutas e a menina de quem Solução gosta que também o ignorava no filme, ao querer descobrir como Solução melhorou tão rápido a respeito de dragões, sobressaindo-se a ela, após segui-lo até a mata descobre seu segredo. Entretanto, Solução consegue convencê-la a não contar a ninguém e Astrid se alia a ele, começando a vê-lo com outros olhos. São Astrid e Solução que, sem querer,

acabam localizando o ninho dos dragões, algo desejado incessantemente por Stoico. Contudo, Solução e Astrid acabam descobrindo que os dragões possuem um motivo para atacar Berk: pegar muito comida para levar até o maior de todos os dragões que mora lá, para garantir que não sejam eles mesmos comidos por tal animal.

Ao realizar a última prova dos treinos, que se resume em matar um dragão, Solução mostra diante de toda a vila o que sempre fez e que os dragões possuem um motivo para atacá-los de vez em quando. Entretanto, ao perceber que seu amigo está correndo perigo, Banguela vai ao seu socorro, se mostrando diante de toda a vila e sendo capturado. Obviamente, Stoico não aceita que seu filho os tenham enganado e chega a afirmar que não o considera mais como filho.

No final do filme, ao tentar concertar o erro cometido pelo seu pai, que levou toda a vila até o ninho dos dragões para destruí-lo, mesmo com os avisos de Solução que havia um perigo muito maior lá, o menino acaba perdendo sua perna esquerda, também se tornando uma pessoa com deficiência física, igual a Banguela. Entretanto, após todo o preconceito que sofrera durante todo o filme, Solução se torna um herói, modificando o pensamento da vila a respeito de si mesmo e dos dragões.

De maneira geral, o filme mostra para a criança que a deficiência física não torna ninguém incapaz de realizar o que deseja, já que a maioria dos personagens possuem membros faltantes e são guerreiros mesmo assim. A deficiência pode ser ultrapassada, principalmente, quando a pessoa recebe a ajuda certa.

Apesar de a deficiência física ser o principal foco de análise neste filme e considerando que tratamos das denominadas por Amaral (1998) de diferenças significativas neste trabalho, que tornam a pessoa totalmente desviante e fora dos padrões estabelecidos, não podemos deixar de comentar sobre a diferença que Solução possui, ou seja, não conseguir agir ou ser igual a um viking, por apresentar comportamentos diferentes dos demais, o que o tornam motivo de chacota e zombaria. Stoico, pai de Solução se preocupa com o futuro do filho, sabendo que ele é diferente. O personagem deixa isso claro em determinado momento do filme, quando conversa com Bocão a respeito de Solução, afirmando que desde novo, o garoto possui comportamentos diferentes dos outros. Ele mesmo faz comparações entre seu filho e ele na infância, afirmando que desde pequeno ele (Stoico) aprendeu o que deveria se tornar e Solução não.

Goffman (2004) nomeia de identidade virtual as pré-concepções e exigências feitas pela sociedade diante de uma pessoa considerada diferente e de identidade real as

categorias e atributos que ela, na realidade, prova possuir. Normalmente, existe certa discrepância entre a identidade virtual e a identidade real, sendo que quando conhecida ou manifesta, tem o efeito de afastar a pessoa do convívio social e de si mesmo, já que a mesma é desacreditada frente um mundo que não a aceita. Entretanto, com os acontecimentos do filme, a imagem de Solução é revista e suas qualidades se sobressaem às consideradas fraquezas.

3.3 Procurando Dory (Finding Dory) – 2016

Figura 8: Capa do DVD do filme.



Fonte: Imagem retirada do Google Imagens.

Possuindo a mesma dinâmica apresentada no filme Procurando Nemo de 2003, Procurando Dory conta para o telespectador as origens de Dory (dublada originalmente por Ellen DeGeneres) e como ela se separou de sua família, até o momento em que se encontra com Marlin (dublado originalmente por Albert Brooks), pai de Nemo, no filme anterior. Dory sofre de perda de memória recente, o que a impossibilita de guardar fatos e memórias de curto prazo. Entretanto, Dory consegue se lembrar de seus pais e do local de onde veio, sendo que no decorrer do filme, várias lembranças vão resurgindo na mente de Dory, que decide ir procurar seus pais, antes de esquecê-los novamente.

O filme começa nos apresentando a convivência de Dory com Marlin e Nemo, junto com os seus amigos do oceano. Após participar de uma aula com o Tio Raia sobre a imigração das arraias e ser questionada por um dos alunos sobre de onde veio, Dory percebe que deveria ter uma família em algum lugar e que, provavelmente, tenha se esquecido deles. Após uma lembrança de sua família ressurgir em sua mente, Dory decide ir à procura deles, pedindo a ajuda de Marlin, pois sabe que se for sozinha,

poderá se perder. Apesar da resistência em ajudar Dory, lembrando-se do que acontecera da última vez em que teve que cruzar o oceano, Marlin concorda em ajudá-la.

Seus comportamentos ao se esquecer de fatos a tornam cômica na visão dos outros, principalmente, do telespectador. Logo neste início de filme, podemos perceber o descrédito que os outros que convivem com Dory imputam sobre ela, por conta de sua deficiência. O principal influenciador de tais comportamentos é Marlin, que exerce sobre ela a mesma falta de confiança e superproteção que exercia sobre Nemo. Em determinado momento, durante a busca pela família de Dory e após quase serem devorados por um polvo, Dory tenta acalmar Nemo que está assustado e é repreendida duramente por Marlin, que diz: “Esquece, é o que você faz melhor”.

Goffman (2004) nos explica que em alguns grupos e comunidades muito unidos, existem exemplos de membros que são considerados desviantes, quer seja por atos, quer por atributos diferenciados. Mesmo assim, esses membros são aceitos pela comunidade, entretanto, possuem um papel especial, tornando-se um símbolo ou mascote do grupo e desempenhando certas funções cômicas, o que resulta na falta do respeito que os outros deveriam ter em relação a ele. Tal fato é bem explícito no filme.

Caracteristicamente, esse indivíduo deixa de praticar o jogo da distância social, aproximando-se dos demais e permitindo que eles se aproximem dele. Ele é freqüentemente o centro da atenção que reúne os outros num círculo participante à sua volta, mesmo que isso o despoje do status de ser um participante. Ele serve como mascote para o grupo embora sendo, em alguns aspectos, qualificado como um membro normal. O idiota da aldeia, o bêbado da cidade pequena e o palhaço do pelotão são exemplos tradicionais desse ponto; o gordo fraternal é outro (GOFFMAN, 2004, p. 119).

Após as palavras duras ditas por Marlin, Dory vai à procura de ajuda para Nemo e acaba capturada por humanos, sendo levada até um Instituto de Vida Marinha localizado na Califórnia, local onde, por coincidência, a peixinha nasceu e provavelmente estão seus pais. Marlin acaba sendo repreendido pelo filho por ter sido cruel com Dory e, arrependido e preocupado, parte junto com Nemo para salvá-la.

Figura 9: Cena em que Marlin repreende Dory.



Fonte: *print screen* da cena do filme online⁵.

Dentro do instituto, Dory acaba recebendo a ajuda de um polvo chamado Hank (dublado originalmente por Ed O'Neill), que possui um trauma por haver perdido uma de suas patas, não querendo ser reinserido no mar de jeito nenhum. Com o passar do filme, Dory acaba reconhecendo determinados lugares do instituto, o que resulta na recordação de memórias, até então esquecidas.

Nas cenas em que Dory tem esses *flashbacks*, um pouco da infância da mesma nos é mostrada. Dory se perdeu dos seus pais quando ainda era muito pequena. Podemos perceber que os pais de Dory possuíam ciência das dificuldades da peixinha em relação à memória, entretanto, ambos sabiam que não poderiam prender Dory consigo por muito tempo e que não estariam ali para sempre. É claro que eles a protegiam da correnteza e dos outros peixes, mas também a treinavam o tempo todo de maneira carinhosa, para que aprendesse a pedir ajuda quando necessário para voltar para a casa. Percebe-se que ambos possuíam mais confiança nela do que Marlin, pai de Nemo. Apesar dos pais de Dory terem sido extremamente presentes durante o período em que ficaram com ela, a aflição de ambos é bem explicitada no filme em relação ao futuro dela, sendo que em uma cena, a mesma que explica como Dory se separou deles, a mãe de Dory aparece chorando, perguntando para seu pai como será quando Dory não os tiver mais.

Novamente, retomamos o trabalho de Batista e França (2007), que afirmam que a chegada de uma criança com deficiência na família, torna-se um evento traumático, um momento de mudanças, dúvidas e confusão. Sendo assim, a maneira como cada família lida com essa situação, influenciará decisivamente na construção da identidade

⁵ Disponível em: < <https://www.megahfilmeshd.net/filme/procurando-dory/>>. Acesso em: out. 2018.

grupal, e consequentemente, na identidade individual de cada membro. Neste caso, percebe-se que os pais de Dory tentam encarar constantemente as dificuldades da filha, ajudando-a a como lidar com a sua deficiência da melhor maneira possível.

A família saudável apresenta espaços de apoio, compreensão e aceitação. Sua organização oferece um ambiente que garante a individualidade e a busca da auto-realização de seus membros. Ela serve como um campo de treinamento seguro onde se realizarão experiências que serão significativamente importantes a todos os seus integrantes. (BATISTA; FRANÇA, 2007, s. p.)

No filme são apresentados vários personagens com deficiências, além de Dory e de Nemo, que possui uma nadadeira menor que a outra, sendo o motivo explicado no filme anterior. Destiny, uma Tubarão-baleia denominada “A amiga de cano” de Dory, com quem aprendeu a falar Baleiês, possui dificuldades na visão. Bailey, uma Beluga, conhecidas como Baleias-Branças, acredita não ser capaz de fazer eco-localização, característica desta espécie de animal. Não podemos nos esquecer de Geraldo e Beca, um Leão-marinho e uma ave, que apesar de não ser falado se possuem alguma deficiência intelectual ou transtornos mentais, é explícito que o filme deseja caracterizá-los de maneira proposital como diferentes, principalmente por apresentarem características físicas peculiares em comparação aos demais animais de suas espécies, sem contar alguns comportamentos distintos.

A aparição de tais animais no filme possui lógica, já que Dory nasceu em um Instituto de Vida Marinha, no qual o lema é “Resgate, Reabilitação e Retorno”. Em outras palavras, o instituto se responsabiliza em resgatar animais marinhos com algum risco na saúde, principalmente em decorrência da poluição, onde após se recuperarem retornam para o mar.

Após tantas dificuldades para encontrar os pais, Dory acaba descobrindo que os mesmos foram à procura dela, quando foi sugada por um cano no aquário onde morava, local conhecido no instituto como “Exposição Mar aberto”. Ao perder todas as esperanças de encontrá-los, acidentalmente, Dory acaba retornando para o mar sozinha e os achando. Ambos, acreditando que ela teria sido jogada no mar pelo cano, a esperaram no mesmo lugar durante todos os anos em que esteve perdida, com esperanças que a mesma iria encontrá-los. Agora, Dory parte para salvar Marlin e Nemo, que acabaram ficando presos em um caminhão com destino a outro local. Com a

ajuda dos novos amigos que fez no instituto, Dory consegue salvá-los e todos retornam juntos para a casa.

De maneira geral, o filme nos traz uma mensagem muito parecida com a transmitida em Procurando Nemo, onde a solução pode vir da confiança que você deposita em alguém que é visto pelos outros como incapaz. Basta seguirmos o exemplo de Nemo e nos perguntarmos: “O que a Dory faria?”.

3.4 Emoji: O filme (The Emoji Movie) – 2017

Figura 10: Pôster nacional do filme.



Fonte: Imagem retirada do Google Imagens.

Em Textópolis, cidade onde vivem os emojis favoritos dos usuários de smartphones, todos vivem em função de um sonho: serem usados em mensagens de textos pelos humanos. Todos estão acostumados a ter somente uma expressão facial, com exceção de Gene (dublado originalmente por T.J. Miller), que nasceu com um bug⁶ em seu sistema, que o permite trocar de rosto. Determinado a se tornar um emoji normal como todos os outros, ele vai encarar uma jornada fantástica pelos aplicativos de celulares mais populares desta geração e fazer novos amigos. As dificuldades da inserção em uma sociedade “não-deficiente” e o enfrentamento de problemas e medos permeiam a narrativa, permitindo o surgimento de questões e discussões que nos fazem refletir sobre o que é ser uma pessoa diferente nas sociedades contemporâneas.

Logo no início do filme, Gene está ansioso para seu primeiro dia de trabalho, ou seja, ser utilizado pela primeira vez como emoji em uma mensagem de texto.

⁶ Termo utilizado em informática quando um erro ou falha é encontrado em algum programa, ou seja, quando o mesmo age de maneira inesperada ou fora do comum.

Entretanto, há uma regra em Textópolis que Gene não consegue seguir: todos os emojis devem possuir apenas uma expressão. Esse é o padrão estabelecido. Percebemos aqui que por conta de sua falha, Gene é visto como esquisito e estranho pelos outros emojis. Ele se esforça a todo o momento para manter sua expressão pré-destinada, a cara de indiferença chamada de “Éh”, entretanto, dependendo do sentimento que possui naquele momento (alegria, tristeza etc), ele acaba se utilizando de outras expressões para demonstrar tais sentimentos.

Figura 11: Gene se preparando para seu primeiro dia de trabalho, treinando sua expressão “Éh”.



Fonte: *print screen* da cena do filme online⁷.

O comportamento dos outros emojis em relação a Gene pode ser explicado por meio das ideias descritas por Amaral (1998). No caso de Gene, podemos perceber que o mesmo sofre preconceitos dos outros emojis, por conta de sua estrutura/funcionamento serem diferentes do considerado tipo ideal, preconceitos muitos semelhantes aos que pessoas com deficiência sofrem no dia a dia.

Tenho defendido a idéia de que são três os grandes parâmetros utilizados para definir a diferença significativa ou o desvio ou a anormalidade. [...] penso que a diferença significativa, o desvio, a anomalia, a anormalidade e, em consequência, o ser/estar diferente ou desviante, ou anômalo, ou anormal, pressupõem a eleição de critérios, sejam eles estatísticos (moda e média), de caráter estrutural/funcional (integridade de forma/funcionamento), ou de cunho psicossocial, como o do "tipo ideal". (AMARAL, 1998, p. 2)

O filme destaca bastante as preocupações da família em relação ao personagem, diante de uma sociedade onde ele está prestes a se inserir de maneira ativa e onde é

⁷ Disponível em: <<https://www.qqfilmes.org/11481-gss35adg.html>>. Acesso em: out. 2018.

visto como diferente. Os pais de Gene, cientes da condição de seu filho, tentam convencê-lo a não trabalhar como emoji no celular. Entretanto, Gene insiste que é capaz de ser como todos os outros e lhes pede uma chance. Nota-se que o pai de Gene possui mais resistência do que sua mãe. Avançando um pouco no filme, descobrimos que esta resistência por parte do pai surge, porque o mesmo também possui o bug do filho, mas aprendeu a controlar-se. Enfatizamos aqui a questão discutida anteriormente em relação aos padrões estabelecidos pela sociedade, aquilo que é considerado normal e o que não é. Não é relatado no filme, mas talvez o pai de Gene tenha medo que ele sofra preconceitos por ser diferente, como talvez ele mesmo tenha sofrido um dia.

Ainda em relação à família, quando Gene não se sai muito bem em seu primeiro dia como emoji e acaba prejudicando o funcionamento do celular por conta de seu nervosismo, seus pais tomam uma atitude desesperada com a intenção de proteger seu filho, decidindo que o melhor para ele seria que ficasse em casa, trancado, até que todos os emojis esquecessem os problemas causados por ele.

Esta atitude de reclusão ainda é muito frequente nos dias atuais em relação às pessoas com deficiência, sendo esta entendida com base nas ideias propostas e discutidas por Amaral (1998). Muitas famílias, com o intuito de evitar o preconceito e pensando no bem estar da pessoa, acabam mantendo seus filhos ou parentes com deficiências presos em casa, como uma forma de proteção. Em tempos remotos, a segregação era muito frequente, quando pessoas com deficiência eram internadas em hospícios ou sanatórios, para ficarem longe do convívio social. Batista e França (2007) ressaltam que a família é a primeira instituição afetada pelas determinantes sociais, reagindo de alguma maneira a essas influências. Em outras palavras, os costumes e valores que são aceitos e disseminados socialmente, exercerão uma grande influência no seio familiar, principalmente, quando alguma pessoa considerada diferente faz parte dele.

Com medo que, por conta de todos os problemas causados por Gene, o celular fosse deletado e o mundo dos emojis fosse extinto, o conselho dos emojis decidi utilizar robôs antivírus para deletar Gene, já que ele é considerado um erro, como afirma Sorrisete (dublada originalmente por Maya Rudolph), a emoji responsável: “A única coisa que detona minha alegria, é quando um emoji da equipe dá erro”. Gene consegue fugir, tendo por intuito encontrar uma forma de ser normal como todos os outros emojis, para finalmente ser aceito. Percebemos que neste momento, Gene já começa a se considerar uma falha, internalizando e concordando com a visão que os outros têm dele,

sendo que começa a acreditar que a única solução para seu problema é mudar, ou seja, ser reprogramado. Neste sentido, Kindel (2003) afirma que são os grupos sociais que constroem as representações do “outro”, e o “outro” começa a se reconhecer nelas.

Gene acaba esbarrando com outros dois personagens, que o ajudam nessa empreitada. Esses personagens acompanham Gene por possuírem interesses próprios e apesar de também serem excluídos, ambos não possuem diferenças alarmantes dos outros emojis como Gene, sofrendo preconceitos por outros motivos. Estes serão descritos a seguir para melhor compreensão da história.

Bate-aqui (dublado originalmente por James Corden), o primeiro personagem no qual Gene esbarra quando está fugindo dos robôs, era um dos emojis favoritos de Alex (dono do celular), ou seja, um dos mais utilizados. Todos os emojis favoritos possuem mais reputação, sendo que quando não são mais utilizados, simplesmente são deixados de lado ou esquecidos. É interessante que Bate-aqui leva Gene para o “Point dos esquecidos”, um lugar onde todos os emojis não utilizados se encontram secretamente. O maior desejo de Bate-aqui é voltar a ser o favorito. É ele quem dá a ideia para Gene de ser reprogramado com a ajuda de um hacker, para que sua falha seja concertada, a fim de ser um emoji normal.

Rebelde (dublada originalmente por Anna Faris) é a hacker que os ajuda nesta missão e a mesma mora no aplicativo pirata do celular, fora do mundo emoji. Com o passar do filme descobre-se que, na verdade, Rebelde também era uma emoji que foi embora de Textópolis por não concordar com os padrões vigentes. A mesma relata em determinado momento do filme que na criação dos primeiros emojis, as mulheres só podiam ser princesas ou noivas. Por isso, a mesma tem o objetivo de ir para a nuvem do celular com a ajuda de Gene, um lugar onde ela pode ser aquilo que desejar. Gene se sente atraído por Rebelde e por seu espírito de liberdade, o que o ajuda a repensar sobre si mesmo e se aceitar como é. Entretanto, quando vai declarar seus sentimentos, é rejeitado de início por ela. Pela primeira vez na vida, Gene acaba sendo invadido por um sentimento que nunca havia sentido antes, fazendo com que ele se torne um “Éh” sem a necessidade de ser reprogramado. Neste momento, Gene afirma que “Pela primeira vez na vida, Éh faz sentido”. Entretanto, quando Gene é sequestrado pelo robô antivírus e está prestes a ser deletado, Rebelde acaba também expressando seus sentimentos, voltando para o mundo dos emojis para salvá-lo, junto com Bate-aqui.

Ao final do filme, Alex decide levar o celular até a loja de concertos, por conta dos problemas apresentados por ele, que possuem relação com a jornada de Gene pelo

celular. Desta forma, tudo no celular será apagado. Entretanto, graças a Gene e suas diversas expressões em uma mensagem de texto para uma garota que Alex gosta, ele decide não mais fazê-lo. No fim, Gene acaba sendo considerado um herói, sendo finalmente aceito pelos outros emojis como é.

De maneira geral, observa-se que o filme discute a questão do respeito às diferenças, tentando mostrar para a criança que ela deve se aceitar como é, mesmo que possua características muito diferentes da maioria, pois é na diferença que surgem as qualidades. É lógico que ser diferente ocasiona em preconceito e estranheza por parte das outras pessoas e muitas vezes falarão que não é bom ser diferente, mas sempre haverá aqueles que gostam de você como é e que sempre estarão ao seu lado. Apesar do filme não tratar especificamente de uma deficiência física, sensorial ou intelectual, trás uma visão clara sobre o “ser diferente” diante de uma sociedade com padrões e normas enraizados e bem definidos, onde o estranho tende a ser ignorado e excluído, para não provocar desequilíbrios (AMARAL, 1998).

3.5 A representação das diferenças e deficiências nos filmes de animação

Podemos observar que as animações analisadas tentam utilizar em suas histórias personagens que de alguma maneira, possuam características que os distinguem dos outros personagens, sejam eles principais ou coadjuvantes.

Com tudo que foi apresentado pelos filmes, podemos concordar com as afirmações feitas por Albuquerque (2008) sobre como o cinema tem representado a questão da deficiência em suas telas:

Encontramos no léxico internacional palavras definidoras de filmes com deficientes, tais como: “tragédia”, “normalização”, “transformação”, “superação” e “espetáculo”. Todas elas revelam diferentes modos nos quais a deficiência e seus personagens foram e são representados nos filmes. Essas narrativas nos levam a pensar e visualizar diferentes imagens das pessoas com deficiência [...] (p. 77).

Com base no que foi dito por Albuquerque (2008), os filmes analisados, lançados no período entre 2006 a 2017, mostram claramente que sempre no começo da história, os personagens diferentes e com deficiência, sendo neste caso os principais do filme, sofrem preconceitos e são discriminados por não se enquadrarem nas normas estabelecidas para cada contexto, no que é considerado normal. Isso resulta em um

descrédito dos outros em relação a eles, principalmente de suas famílias, que tendem a concordar com os critérios impostos pela maioria, considerando-se responsáveis e culpados por seus filhos serem diferentes, tentando enquadrá-los ou concertá-los a todo o momento.

Os personagens tendem a se esforçarem constantemente para serem iguais aos outros, mas sem sucesso. Consequentemente, eles se excluem daquele convívio social, o que acaba possibilitando que os mesmos conheçam outros personagens, pertencentes a outros contextos sociais ou com outras visões sobre o que é ser diferente. Tais personagens não os consideram estranhos ou defeituosos, mas conseguem visualizar suas reais potencialidades.

Relacionado à maneira como os personagens com deficiências e diferenças são tratados nos filmes discutidos, constatamos mais uma vez que o cinema, sobre um ponto de vista social, se transformou em um dos principais agentes disseminadores de temas culturais e sociais, sendo possível enxergar através dele uma visão negativa da sociedade diante das diferenças (ALBUQUERQUE, 2008).

Ao final das histórias, esses personagens realizam algum feito ou ato heroico que acaba resultando na mudança de visão dos outros em relação a eles, permitindo que eles sejam respeitados e aceitos como são, por aqueles que antes os consideravam incapazes. Isso nos faz refletir que essa aceitação surge considerando que tal ato trará benefícios para todos, o que nos faz pensar que caso o contrário, os mesmos continuariam a serem vistos como anormais e a serem ignorados.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema, desde o seu surgimento, tem se mostrado como uma ferramenta poderosa para a transmissão de significados culturais. Isso se torna ainda mais claro quando nos referimos ao público infantil e ao realizarmos uma análise aprofundada de alguns filmes de animação que tratam especificamente de personagens com deficiências ou que possuam características significativas, que os tornem diferentes do contexto apresentado.

Neste entendimento, este trabalho/estudo teve por objetivo a análise de quatro filmes animados, com o intuito de identificar as representações sociais que são transmitidas para as crianças sobre a deficiência e o ser diferente, comparando com a literatura. Buscou-se, então, por filmes de animação que ao contemplar a temática pudessem também acrescentar conhecimentos quanto ao entendimento de aspectos referentes às diferenças e as formas de abordá-las e dentre um universo amplo de títulos, a escolha pautou-se por aqueles que, na atualidade, indicam maior preferência de público e divulgação mais frequente nas mídias.

Como foi mostrado anteriormente, na maioria dessas histórias, o personagem é envolto por uma esfera de descrédito e apatia, pelo simples fato de ser ou agir de forma diferente dos demais. Isso nos remete ao preconceito que muitas pessoas sofrem todos os dias na vida real, quando ser diferente nas sociedades contemporâneas é visto como algo ruim e o que é considerado perfeito é extremamente desejado.

Esses desenhos, que consideramos inofensivos, apresentam a ideia disseminada socialmente, de que ser diferente não é bom, e que se você é diferente, deve tentar se enquadrar aos padrões estabelecidos para ser aceito por todos, inclusive por sua família, que tende a concordar com esses padrões. É claro que sempre no final das histórias, o personagem comete algum ato de heroísmo que o permite ser aceito, mostrando que foi “sua peculiaridade quem fez a diferença”. Entretanto, como também foi dito anteriormente, caso o contrário, o mesmo continuaria a ser segregado e humilhado, pois seu ato de heroísmo trouxe benefícios para todos, e não somente para ele. Este ato não seria também uma forma de exclusão?

Contudo, os filmes de animação estão cada vez mais em ascensão, sendo adorados e admirados no mundo inteiro, não somente pelas crianças, mas também pelos adultos. Os filmes de animação apresentam tais concepções de maneira mais leve,

mostrando para a criança que ela é especial do jeito que é e que deve se aceitar assim, pois todos nós possuímos qualidades únicas. Basta aproveitarmos os momentos certos para mostramos isso ao mundo.

Pretendeu-se com este estudo, acrescentar conhecimentos que permitam a aceitação do diferente com suas peculiaridades, estendendo tais noções às áreas da educação especial que, não obstante os avanços legais e tecnológicos, ainda prescinde de olhares mais profundos para a contemplação de seus objetivos. O cinema, com sua grandiosidade e alcance pode desempenhar um papel fundamental para a revisão desses entendimentos.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, M. A. **A pessoa com deficiência e suas representações no cinema brasileiro**. 2008. 84 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

ALVES-MAZZOTTI, A. J. Representações Sociais: aspectos teóricos e aplicações à educação. **Em Aberto**, Brasília, ano 14, n. 61, p. 60-78, jan./mar. 1994.

AMARAL, L. A. Sobre crocodilos e avestruzes: falando de diferenças físicas, preconceitos e sua superação. In: AQUINO, J. G. (Org.). **Diferenças e preconceitos na escola**: alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus Editorial, 1998.

BATISTA, S. M.; FRANÇA, R. M. Família de pessoas com deficiências: Desafios e superação. **Revista de Divulgação Técnico-científica**, v. 3, n. 10, jan./jun. 2007. Disponível em: <<https://www.ebah.com.br/content/ABAAABPiYAG/familia-pessoas-com-deficiencias-desafios-superacao>>. Acesso em: out. 2018.

BERNARDET, J. C. O que é Cinema. In: ROSSI, C.; KNAPP, W.; BERNARDET, J. C. **O que é**: Jornalismo, Editora, Cinema. Editora Primeiros Passos. s. a.

CECHIN, M. B. C. O que se aprende com as princesas da Disney? **Revista Zero-a-seis**, v. 1, n. 29, p.131-147, jan./jul. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/zeroseis/article/view/19804512.2014n29p131/26131>>. Acesso em: jul. 2018.

DENARI, F.E. Sexualidade e deficiência intelectual: o direito ao SER. In: ALMEIDA, T. (org). **Relacionamentos amorosos: o antes, o durante e o depois**. São Carlos: Compacta Gráfica e Editora, 2013.

FRANCO, M. L. P. B. Representações sociais, ideologia e desenvolvimento da consciência. **Cadernos de Pesquisa**, v. 34, n. 121, p. 169-186, jan./abr. 2004. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/cp/v34n121/a08n121.pdf> >. Acesso em: jul. 2018.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p.

GOFFMAN, E. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. 4. Ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 2004. Publicado originalmente em 1981.

GUIDI, M.A. **De Altamira a Palo Alto**: a busca do movimento. 1991. Tese (Livre Docência) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

KINDEL, E. A. I. **A natureza do desenho animado ensinado sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...** 2003. 195 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2003.

KOHATSU, L. N.; MOLINA, R.; FERREIRA, K. D. M. As diferenças significativas nos animados infantis da Disney: da inocência e fantasia aos preconceitos e estereótipos. In: CONGRESSO BRASILEIRO MULTIDISCIPLINAR DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, nº 7, 2013, Londrina. **Anais...** p. 3380-3392.

MAIOR, I. **História, conceito e tipos de deficiência.** Disponível em: < <http://violenciaedeficiencia.sedpcd.sp.gov.br/pdf/textosApoio/Texto1.pdf> >. Acesso em: jul. 2018.

NOBRE, L. A. Personagens Cegas na Literatura Brasileira: Estereótipo e Símbolo. **RBC**, dez. 2007.

OMOTE, S. Perspectivas para a conceituação das deficiências. **Revista Brasileira de Educação Especial**, vol. 04, 1996.

PICCOLO, G. M.; MENDES, E. G. Nas pegadas da história: tracejando relações entre deficiência e sociedade. **Rev. Educ. Espec.**, Santa Maria, v. 25, n. 42, p. 29-42, jan./abr. 2012. Disponível em: < <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/4611/3091> >. Acesso em: jul. 2018.

VIEIRA, C. M.; DENARI, F. E. Televisão, família e escola: fontes informativas sobre deficiências. **Temas sobre Desenvolvimento**, v. 18, n. 102, p. 77-82, 2011.

VILELAS, J. **Investigação: o processo de construção do conhecimento.** Porto: Edições Sílabo, 2009.

WIKIPÉDIA. **Tirésias.** Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Tir%C3%A9sias>>. Acesso em: set. 2018.

YOUTUBE. **Fantasmagorie 1908 4K-ish HD restoration. FIRST cartoon animation ever. Émile Cohl. 1st.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JuDBwBwVZcc>>. Acesso em: jul. 2018.

FILMOGRAFIA

COMO treinar seu dragão. Direção: Chris Sanders, Dean DeBlois. Produção: Michael A. Connolly, Roy Lee, Tim Johnson. EUA: DreamWorks Animation, 2010. DVD.

EMOJI: o filme. Direção: Tony Leondis. EUA: Sony Pictures Animation, Columbia Pictures, 2017. DVD.

HAPPY FEET: o pinguim. Direção: George Miller, Judy Morris. Produção: George Miller, Doug Mitchell, Martin Wood, Dana Goldberg. Austrália: Village Roadshow Pictures, Kingdom Feature Productions, Kennedy Miller Productions, 2006. DVD.

PROCURANDO Dory. Direção: Andrew Stanton, Angus MacLane. Produção: John Lasseter. EUA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Company, 2016. DVD.

ANEXO

Roteiro para análise de filmes e mídia eletrônica

Título do filme e/ou mídia

Direção

Enredo

Sinopse

Atores

Site

Ano de lançamento

1. Identificar a concepção da obra
2. Identificar a estrutura da relação entre os personagens e a pessoa com deficiência
3. Identificar os conceitos inerentes à deficiência abordada
4. Identificar a forma de abordagem da deficiência e as consequências desencadeadas, à luz do referencial teórico estudado em aula (identidades, comportamentos, atos, comunicação, ambientes: escolar, doméstico, institucional, laboral, formas de lazer)
5. Identificar expectativas levantadas pela pessoa com deficiência, pelas famílias e/ou responsáveis, pelos profissionais, pelas pessoas com envolvimento
6. Identificar sentimentos expressos pela pessoa com deficiência, famílias, pessoas relacionais
7. Identificar interesse afetivo e sexual manifesto pelas pessoas com deficiência e relacionais
8. Identificar condições de vulnerabilidade pela exposição e condição de deficiência (acrescentar outras leituras relacionadas)