

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – MESTRADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

Fabício Luis Haas

**MONSTROS QUE EDUCAM E POUCO ASSUSTAM:
DIFERENÇA E NORMALIZAÇÃO EM DIVERTIDAS ANIMAÇÕES**

**Santa Cruz do Sul
2015**

Fabrcio Luis Haas

**MONSTROS QUE EDUCAM E POUCO ASSUSTAM:
DIFERENÇA E NORMALIZAÇÃO EM DIVERTIDAS ANIMAÇÕES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado, Área de Concentração em Educação, Linha de Pesquisa Identidade e Diferença na Educação, Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Betina Hillesheim

Santa Cruz do Sul

2015

H112m Haas, Fabrício Luis

Monstros que educam e pouco assustam: diferença e normalização em divertidas animações / Fabrício Luis Haas. – 2015.

100 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Santa Cruz do Sul, 2015.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Betina Hillesheim.

1. Desenho animado – História e crítica. 2. Filmes infantis. 3. Educação de crianças. I. Hillesheim, Betina. II. Título.

CDD: 791.43

Fabrcio Luis Haas

**MONSTROS QUE EDUCAM E POUCO ASSUSTAM:
DIFERENÇA E NORMALIZAÇÃO EM DIVERTIDAS ANIMAÇÕES**

Esta dissertação foi submetida ao Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado; Área de Concentração em Educação; Linha de Pesquisa Identidade e Diferença na Educação, Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Dr.^a. Betina Hillesheim
Professora Orientadora – UNISC

Dr.^a. Maura Corcini Lopes
Professora Examinadora – UNISINOS

Dr. Mozart Linhares da Silva
Professor Examinador - UNISC

Santa Cruz do Sul

2015

À Angela e Madona, *gatas* da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Obrigado a toda a minha família, pelo carinho, apoio, torcida e compreensão em todos os momentos.

Obrigado ao amigo Ernesto Seidl, por sua fundamental colaboração, leituras e apontamentos nesse trabalho.

Obrigado colegas e professores da turma 2013 do PPGEduc da UNISC, em especial aos da Linha de Pesquisa Identidade e Diferença na Educação, pela oportunidade da discussão acadêmica e da reflexão sempre interessante e produtiva.

Obrigado a Daiane Isotton, secretária do PPGEduc da UNISC, por sua gentil, dedicada e competente atenção e atendimento de nossas demandas do curso.

Quero agradecer, de forma muito fraterna, às colegas de PPGEduc e de IFSUL, Josi Aparecida de Freitas e Fernanda Schwinden, por sua incrível e estimável colaboração, em muitos e importantes momentos ao longo do curso.

Obrigado professora Betina Hillesheim por sua preciosa, competente e cuidadosa orientação, pela leitura de meus textos, pelos questionamentos, apontamentos, críticas e contribuições.

Obrigado professores Mozart Linhares da Silva e Maura Corcini Lopes por aceitarem o convite em participar como examinadores em minhas Bancas de Qualificação de Projeto de Pesquisa e de Defesa de Dissertação.

Obrigado aos meus colegas e amigos/as do campus do IFSul que, de um modo ou de outro, possibilitaram as condições para a realização dessa pesquisa, ouvindo minhas dúvidas, trocando experiências de vida acadêmica, solidarizando-se com minha angústia de pesquisador.

Obrigado a todos que, com maior ou menor intensidade, fizeram parte da trajetória e execução dessa pesquisa. Espero que seu resultado estimule a formulação de outros olhares, críticas, análises e que seja considerado como, na letra de Caetano Veloso, em *Sampa*, o avesso do avesso do avesso do avesso.

*Alguma coisa acontece no meu coração
Que só quando cruza a Ipiranga e a avenida São João
É que quando eu cheguei por aqui eu nada entendi
Da dura poesia concreta de tuas esquinas
Da deselegância discreta de tuas meninas*

*Ainda não havia para mim, Rita Lee
A tua mais completa tradução
Alguma coisa acontece no meu coração
Que só quando cruza a Ipiranga e a avenida São João*

*Quando eu te encarei frente a frente não vi o meu rosto
Chamei de mau gosto o que vi, de mau gosto, mau gosto
É que Narciso acha feio o que não é espelho
E à mente apavora o que ainda não é mesmo velho
Nada do que não era antes quando não somos Mutantes*

*E foste um difícil começo
Afasta o que não conheço
E quem vem de outro sonho feliz de cidade
Aprende depressa a chamar-te de realidade
Porque és o avesso do avesso do avesso do avesso
(VELOSO, Caetano. Sampa)*

RESUMO

Inscrito em um registro teórico dos Estudos Culturais com lentes ajustadas segundo as ferramentas conceituais dos Estudos Foucaultianos, o estudo volta-se para a análise de animações produzidas entre 2001 e 2013. A pesquisa tem por objetivo compreender de que modo a diferença é tratada pelas animações. O estudo centrou-se na análise de cinco animações que foram selecionadas através do critério da *monstruosidade*: “Monster High” com o episódio “Treze Monstros Desejos” (2013), Hotel Transilvânia (2013), Monstros S.A. (2001), “Um Monstro em Paris” (2011) e “Frankenweenie” (2012), com o objetivo de identificar de que modo monstros e humanos são posicionados nas tramas das animações, discutindo os processos de normalização da diferença. O suporte teórico foi buscado em autores que problematizam questões referentes aos Estudos Culturais, em uma perspectiva relacionada aos Estudos Foucaultianos, articulando-os em torno destes conceitos. Os achados da pesquisa mostram as narrativas das animações construídas sobre espaços territorializados, de limites instáveis, que repousam em arriscadas aventuras e no constante cruzamento de fronteiras. Os monstros que educam e pouco assustam, presentes nesse trabalho, possibilitam pensar que o monstro não se situa fora do domínio humano, mas que se encontra em seu limite. Nesse raciocínio, limite não é fora, nem dentro, não é externo, nem interno, é fronteira. Essa ideia de limite problematiza a diferença e a noção que se pode ter do Mesmo e do Outro.

PALAVRAS-CHAVE: animações, diferença, monstros, normalização, fronteiras.

ABSTRACT

Based on a Cultural Studies approach and inspired by Foucault's conceptual scheme, this work analyses a set of animated movies produced between 2001 and 2013. The research aims to understand how differences are shown in the movies and how animations shape the ways they can be understood. The study focused on the analysis of five animations selected according to the criterion of monstrosity: "Monster High" (episode "Thirteen Wishes", 2013), "Hotel Transylvania" (2013), "Monsters, Inc." (2001), "A Monster in Paris" (2011) and "Frankenweenie" (2012). It sought to identify the way monsters and humans are conceived and represented in the plot of the animations, hence discussing the processes of normalization of differences. The theoretical framework that guided this research was based on authors inspired by the Cultural Studies field of analysis, and discussed those concepts at the light of Foucault's contributions. The findings brought to light narratives which are built on territorialized spaces, developed through risky adventures and constant border crossing. The rather educative and hardly scary monsters studied in this work suggest that monsters are not outside human's world, but inside its limits. In this perspective, the limit is neither inside nor outside, neither internal nor external - it is a frontier. This notion of limit challenges both the way otherness is conceived and the understanding of may have of Oneself and the Other.

Keywords: Animated movies; Difference; Monsters Normalization.; Inclusion; Frontiers..

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DR.	Doutor / Médico
DVD	Digital Versatile Disc
FACED	Faculdade de Educação
IFSUL	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
INC.	Incorporation
PPGEDU	Programa de Pós-Graduação em Educação
S. A.	Sociedade Anônima
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UNISC	Universidade de Santa Cruz do Sul
UNISINOS	Universidade do Vale do Rio dos Sinos

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	11
1 OS LABIRINTOS DOS PERCURSOS DA PESQUISA	15
1.1 A contribuição dos Estudos Culturais	15
1.2 Limites do objeto e dos problemas de pesquisa	20
1.3 O percurso metodológico através dos conceitos	24
2 O TERRITÓRIO DAS ANIMAÇÕES	30
2.1 Animação e (a)normalidades	30
2.2 Monster High – Escola de Monstros	33
2.3 Transilvânia – Hotel de Monstros	39
2.4 Frankenweenie – Fiel e amado cão monstro	46
2.5 Francoeur – a pulga monstro de Paris	52
2.6 Monstros S. A. – o trabalho na fábrica	59
3 TERRITÓRIOS NORMALIZADOS	67
3.1 Humanos e monstros em apuros	67
3.2 Ser diferente é normal, ser monstro também é	76
3.3 No fim, a redenção dos anormais	85
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
REFERÊNCIAS	93
ANEXO A – Capa DVD Animação “Monster High – Treze Monstros Desejos	96
ANEXO B – Capa DVD Animação “Transilvânia – Hotel de Monstros”	97
ANEXO C – Capa DVD Animação “Frankenweenie – Fiel e amado cão monstro	98
ANEXO D – Capa DVD Animação “Francoeur – a pulga monstro de Paris”	99
ANEXO E – Capa DVD Animação “Monstros S.A. – o trabalho na fábrica.	100

APRESENTAÇÃO

A pesquisa tem por objetivo compreender de que modo a diferença é tratada pelas animações. O trabalho centrou-se na análise de cinco animações que foram selecionadas através do critério da *monstruosidade*: “Monster High” com o episódio “Treze Monstros Desejos” (2013), Hotel Transilvânia (2013), Monstros S.A. (2001), “Um Monstro em Paris” (2011) e “Frankenweenie” (2012), com o objetivo de identificar de que modo monstros e humanos são posicionados nas tramas das animações, discutindo os processos de normalização da diferença e os modos de gerenciamento do perigo e do risco, mediante mecanismos de segurança.

Os achados da pesquisa mostram as narrativas das animações construídas sobre determinados territórios, de fronteiras instáveis, onde se estabelecem arriscadas aventuras e o constante cruzamento de fronteiras: entre normais e anormais, humanos e não-humanos, cultura e natureza, que colocam em curso processo de produção da diferença. O ponto de partida é entender que as animações não apenas descrevem sujeitos considerados diferentes, estranhos ou anormais em suas tramas; não apenas delineiam linhas demarcatórias ou nuances desses sujeitos em cada animação. Além de realizarem essa operação, elas também colaboram na produção de diferentes formas de ver e entender esses sujeitos e suas condições. Sendo assim, utilizo o capítulo 1 para apresentar as linhas que delimitam a pesquisa, situando de onde parto, tanto em termos teóricos, quanto da materialidade da pesquisa e de sua inserção no campo dos estudos em educação.

O que faço a seguir é apresentar, de modo sucinto, os conceitos que apóiam a análise das animações, pensando os mesmos em termos de diálogos e intersecções possíveis. O conceito de monstro, por exemplo, assume diferentes contornos. De Foucault (2001) tomo emprestadas as noções que discutem as anomalias que, segundo ele, giram em torno de três grandes círculos: o monstro humano, o indivíduo a ser corrigido e a criança masturbadora. A noção de monstro é, essencialmente, jurídica, pois sua existência viola não só as leis da natureza, como também as leis sociais. Outro aspecto, segundo o autor, é seu domínio “jurídico-biológico”, um fenômeno extremo e, concomitantemente, raro. E, além de toda essa construção, ele também combina, em sua forma, o impossível com o proibido. O monstro, segundo Foucault, é a exceção. A outra noção é do indivíduo a ser corrigido, um fenômeno corrente, freqüente e muito próximo da regra. Isso vai tornar um pouco mais complexa a sua determinação. Por último, a figura da criança masturbadora, que surgirá através da produção

de uma microcélula em volta do indivíduo e de seu corpo. Aqui não é a natureza ou a sociedade que o delimita como *anômalo*, mas a família, o médico, irmãos, pais, a cama ou o quarto.

Mas a conceituação de *monstro* também está aqui delimitada pela contribuição de outras abordagens, advindas de Cohen (2000), Donald (2000), Gil (2000, 2006) e Silva (2000) que vão construir suas noções de monstros a partir da instabilidade e fragilidades das fronteiras entre humanos e autômatos, vivos e mortos, abordando discussões sobre produção de subjetividade e colocando em cheque, por exemplo, a existência do sujeito. “As *pegadas* do monstro não são a prova de que o monstro existe, mas de que o *sujeito* não existe” (SILVA, 2000, p. 19). Através do olhar desses autores teremos a corrosão das certezas, a afirmação das instabilidades da cultura, das críticas que assinam suas imperfeições, os monstros como categorias que oscilam entre o desejo e o terror, a repulsa e a fascinação. Capazes de transformar, como assinala Gil (2000), “o mesmo em quase-Outro, em estrangeiro de si mesmo” (p. 174). Está em jogo, nessa outra abordagem do conceito de *monstro*, o uso de expressões tais como: margens, recantos, mobilidade, movimento, fronteiras patrulhadas ou espaços delimitados. Se para Foucault (2001), o monstro é um problema porque sua existência vai interrogar os sistemas médicos e judiciários, inquietando e reorganizando as instâncias de saber e os campos de poder, em Gil (2000), os monstros “existem não para nos mostrar o que não somos, mas o que poderíamos ser” (p. 168).

De acordo com Foucault (2001), “... a desordem da natureza abala a ordem jurídica, e aí aparece o monstro” (p. 81) e esse abalo ao que está estabelecido juridicamente vai ter impacto sobre a monstruosidade, pois daí “aparece a atribuição de uma monstruosidade que não é mais jurídico-natural, que é jurídico-moral” (p. 92). Ou seja, passa-se a um novo estágio de regime que vai tornar visível uma nova categorização de monstro a partir de seus comportamentos. Monstros que, em nosso meio, vão encarnar a diferença ou o outro dialético, de acordo com Cohen (2000). Na articulação entre essas diferentes abordagens que conceituam as noções de monstro, no *choque* entre suas linhas teóricas, aproveito seus deslocamentos para promover as análises das animações a partir do capítulo 2.

Dito isso, aproveito para afirmar que as contribuições de Foucault (1979; 1985; 2001; 2008) estarão permanentemente presentes ao longo das análises contidas nessa pesquisa, principalmente no uso tensionado de conceitos como governo, biopoderes, norma e normalização. Se este autor colabora com suas teorizações sobre as anomalias que citei quando trato do tema dos monstros, sua participação também ocorre nas reflexões sobre a

constituição de outros corpos, nesse caso, um corpo político, formado por um novo sujeito, ungido de profundas transformações sociais, que é a população. Para Foucault (1979), essa população é vista como um corpo a ser gestado, esquadrihado, avaliado, medido e definido através de biopolíticas e mecanismos de segurança, todos voltados para a gestão de fenômenos sociais que vão mostrar que “a população tem uma regularidade própria: número de mortos, de doentes, regularidades de acidentes” (p. 288).

Nesse sentido, adoto em minhas análises o conceito de poder que Foucault (1979) desenvolve, encarando-o como estratégia, uma rede produtiva e envolvente, permeada por táticas, exercido na indução ao prazer, em saberes, em discursos, que vão muito além da repressão, erguendo-se nas bordas do prazer e atravessando todo o corpo social. Ou então, visto “muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir” (FOUCAULT, 1979, p. 8). É o poder a serviço do governo da vida, das famílias, de seus interesses, de suas necessidades, governando corpos como máquinas, adestrando-os, extorquindo suas forças, ampliando suas aptidões. É a vida em conexão com a política, como sintetiza o autor: “O poder político acaba de assumir a tarefa de gerir a vida” (FOUCAULT, 1985, p. 128).

Mas os olhares analíticos aqui estipulados também estão apoiados em outros autores, alinhados com as perspectivas e conceitos foucaultianos, para pensar suas pesquisas. Dessa forma, Albuquerque Júnior (2009), Revel (2006), Machado (1979), possibilitam a compreensão de como este ferramental teórico-metodológico pode ser produtivo na análise das animações. Costurar, unir, aproximar as abordagens e contribuições desses autores permite a formulação de outras formas de pensar, às vezes, aproximando-se desses, em outras, afastando-se. Albuquerque Júnior (2009) afirma que a gestão da população e, por conseguinte, a gestão desses sujeitos anômalos, deverá passar pelo estabelecimento de uma ordem normativa, de uma norma que minimize os riscos que os corpos estarão assujeitados. Será vital que os indivíduos, para que permaneçam em sua normalidade, evitem contatos, toques, aproximações, misturas; em outras palavras, é preciso controlar os desejos, nomear e ordenar os instintos. Para Revel (2006): “governar não apenas os indivíduos, mas também o conjunto de seres vivos constituídos em populações” (p. 57).

Através desses conceitos, as análises efetuadas ao longo desse estudo, amarram as cenas, as tramas e os personagens, compreendendo e pontuando as estratégias que governam a vida e a diferença no interior das animações. É no capítulo 3, também, que dedico ainda mais centralidade no mapeamento das situações que corporificam diferentes formas de normalização que Foucault (2008) operacionaliza em seus estudos.

Em cada animação analisada, pelo viés da normalização, evidenciam-se sociedades mobilizadas pelos efeitos de poder que são obtidos com o máximo de eficiência e o mínimo de esforços. Somo as contribuições de Veiga-Neto e Lopes (2007) e Lopes e Morgenstern (2014) para pensar as interfaces entre os processos de normalização e inclusão/exclusão, problematizando-as como estratégias de governo e domesticação da diferença.

Finalmente, nas Considerações Finais, apresento resultados da pesquisa, trazendo também apontamentos que sinalizam possíveis desdobramentos futuros, salientando os limites e potencialidades do trabalho realizado.

1 OS LABIRINTOS DOS PERCURSOS DA PESQUISA

‘montar’ um projeto de investigação implica, antes de tudo, perder-se, embrenhar-se em tramas e teias de pensamento que, ao invés de nos indicarem rotas seguras, capturam-nos e enleiam-nos em circuitos aparentemente inescapáveis (COSTA, 2005, p. 200).

1.1 A contribuição dos Estudos Culturais

Dentro ou fora da academia, meus interesses de pesquisa na área da mídia se devem, em grande parte, ao encantamento que as produções culturais, de todas as feições (filmes, séries, desenhos, novelas e outros formatos cinemáticos e televisivos) representaram – e ainda representam – em minha formação como indivíduo. Dessa forma, de um jeito até um pouco confessional, porque não dizer, afirmo que pesquisador e objeto de pesquisa mantêm, há algum tempo, uma íntima e prazerosa relação.

Considero importante nesse momento, na abertura das primeiras páginas desse trabalho, mencionar que o resultado de todo o meu esforço de pesquisa, a produção dessa dissertação de mestrado, não foi uma tarefa fácil. A formulação dessa pesquisa, seu planejamento, sua delimitação como estudo teórico e analítico representa, de modo muito produtivo, um intenso desacomodamento do autor; representa a superação de um limite pessoal e profissional, que tem profundas consequências, a serem percebidas na afirmação de um domínio que vai muito além de uma certificação documental de instrução em nível de pós-graduação. Essa ideia de retomada e superação está diretamente associada com minha participação nos seminários conduzidos pelo professor Tomaz Tadeu da Silva¹, na Faced/UFRGS, na metade da década de 90.

Foi nesse momento que passei a ter contato com as teorizações que abordavam, entre outros temas, os desenhos animados. As análises eram realizadas, em sua grande maioria, através dos Estudos Culturais, em diálogo com outras proposições teóricas, algumas já de influência foucaultiana ou engendradas em um recorte teórico mais próximo das perspectivas pós-estruturalistas. Naquele contexto, dentro da gama de conhecimentos que eu estava articulando, considerava desafiadores os artigos de Henry Giroux (1995) que analisavam,

¹ Tomaz Tadeu da Silva possui ampla produção acadêmica, de intensa inserção dos estudos foucaultianos na área da educação. Entre tantas obras, no contexto aqui citado, ver: Teoria educacional crítica em tempos pós-modernos. (SILVA, 1993); O sujeito da educação: estudos foucaultianos. (SILVA, 1994); Territórios contestados. O currículo e os novos mapas políticos e culturais. (SILVA e MOREIRA, 1995) e Alienígenas na sala de aula. Uma introdução aos estudos culturais em educação (SILVA, 1995).

através do enfoque teórico da Pedagogia Crítica e dos Estudos Culturais, desenhos tais como *A pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladim* (1992) e *Rei Leão* (1994). Dentro desse enfoque teórico, os autores utilizavam-se de uma perspectiva crítica para as suas análises e, nesses casos, os conceitos de representação e de ideologia assumiam uma importante centralidade. As diversas correntes teóricas que estavam gravitando em torno dos Estudos Culturais, à época, já davam provas de se tratar de um campo de estudos que não primava por uma homogeneidade teórica, sendo constantemente influenciada por movimentos sociais e pensadores de diversos campos. Nas palavras abaixo a síntese da constituição desse campo de conhecimento:

Sob o ponto de vista metodológico, os Estudos Culturais dividem-se em duas amplas tendências: uma está mais voltada à etnografia – principalmente no que concerne ao estudo de populações urbanas e dos chamados grupos minoritários –; a outra, às análises textuais – envolvidas mais com o estudo da comunicação de massas e da literatura produzida por e para as classes populares. Como se tal dispersão não bastasse, observam-se também diferentes focos de interesse: questões de raça e etnia, de gênero, etc. (VEIGA-NETO, 2000, p. 40).

Dessa forma, diferentes interesses teóricos reuniam-se para tentar entender os novos desafios que surgiam na esteira das grandes transformações sociais, marcadas pelas revoluções políticas do final do século XX. Assim, estas pesquisas articulavam os mais variados temas – literatura, artes, mídia, cultura, feminismo, colonialismo –, abarcando teóricos interessados nas questões de estudos de gênero, étnicos, bem como dos novos entendimentos e possíveis desdobramentos das teorizações marxistas. Em síntese, um campo teórico marcado pela heterogeneidade e pelo conflito em torno, inclusive, do papel dos intelectuais num mundo marcado por conquistas e, também, desigualdades sociais.

O objetivo aqui não é o aprofundamento dessa contextualização, apesar da mesma possuir um papel constitutivo na delimitação dos contornos teóricos e metodológicos dessa pesquisa. Meu interesse é inserir justamente as condições que acabaram trazendo os estudos das artes, da cultura de massas, para o interior dos centros e interesses acadêmicos. As discussões, então, gravitavam em torno do papel que a mídia, em franco crescimento, representava junto aos processos de mudança social. Por outro lado, além do desenvolvimento da mídia e do jornalismo, também o cinema e as artes ligadas com a projeção de imagens, ganhavam fôlego. Dentro desse contexto, os Estudos Culturais voltaram seus olhares para a análise e a compreensão desses fenômenos midiáticos e artísticos. Na esteira de todas essas mudanças e inovações tecnológicas, também houve um incremento das produções na área dos desenhos animados. Segundo Ignácio (2007), a expressão desenho animado teria aparecido

pela primeira vez em 1913, com a primeira das séries de personagens – The Newlyweds – produzida por Emile Cohl. Nesta fase de produção, os desenhos ainda eram criados sobre papel branco, uma técnica que foi evoluída com a descoberta das folhas de celulóide transparente, que permitiram resultados inovadores na animação tradicional. Diz a autora:

De início, animação era sinônimo de desenho em movimento. Foi por volta dos anos de 1940, que animadores como George Pal exploraram o cinema enquanto entretenimento, demonstrando que sem imaginação e talento os filmes se tornavam monótonos de desinteressantes (IGNÁCIO, 2007, p.48).

Quase cinquenta anos mais tarde, a aparição de “Toy Story” (1995) e depois de Shrek (2001), “Madagascar” (2005), “Happy Feet” (2006) e tantas outras, marcam uma profunda evolução no mundo da animação, com a adoção de diversas técnicas de produção, que envolvem alto investimento em efeitos visuais gráficos e pós-produção, relacionados com a evolução dos computadores, programas de tratamento de imagem e recursos digitais. É possível dizer, grosso modo, que as atuais animações, acima citadas, nasceram dos tradicionais desenhos animados unidimensionais e que constituem um avanço tecnológico e gráfico. Há investimento de tempo, dinheiro, atenção, tecnologia e conhecimentos em todos estes espaços. As produções estão cada vez mais elaboradas, planejadas para criar impacto visual e estético que o amplo investimento em recursos eletrônicos e digitais é capaz de oferecer. Nesse sentido, a respeito do investimento realizado nos estúdios especializados que tornaram os pioneiros desenhos animados em peças que surpreendem pelo uso da tecnologia, Merten (2003) afirma que:

Na própria Disney, o computador virou ferramenta fundamental e, nos casos dos produtos do estúdio em parceria com a Pixar, ele já tomou o lugar do lápis de cor. Filmes como Toy Story e Toy Story 2 conseguem o prodígio de juntar tecnologia e emoção. São inteiramente virtuais (MERTEN, 2003, p. 154).

Tais pistas possibilitam entender porque os teóricos dos Estudos Culturais disponibilizaram espaço em suas agendas de estudo e pesquisa para as temáticas que exploram as intersecções entre cultura de massas, mídia e cinema, com o intuito de compreender de que modo essas sedutoras estratégias cinemáticas e artísticas podem desempenhar um papel importante na construção de processos simbólicos, econômicos, políticos e sociais. Os interesses giravam em torno de temas tais como dominação cultural, exploração econômica, alienação de classe, produção de estereótipos e tantos outros temas que tornavam tais estudos produtivos e controversos. De uma forma ou de outra, a produção

teórica envolvida nos Estudos Culturais estabeleceu articulações com os estudos do campo educacional, e novos olhares começaram a ser construídos no sentido de mapear de que modo a cultura e estes artefatos culturais podiam desempenhar um papel educativo. As palavras de Veiga-Neto auxiliam para exemplificar essa articulação entre os estudos do campo da cultura com as relações sociais, de poder e da educação:

Estudos Culturais [...] reúne uma gama bastante dispersa de posições teóricas e políticas, as quais, não importa quão amplamente divergentes possam ser sob outros aspectos, partilham um compromisso de examinar práticas culturais do ponto de vista de seu envolvimento com, e no interior de, relações de poder (VEIGA-NETO, 2000, p. 40).

Estes componentes dão a dimensão do alcance desses estudos e pesquisas, ainda mais quando orientados para uma produtiva aproximação com as temáticas ligadas com a Educação e outros dispositivos que, com a contribuição de estudos da área da filosofia, história, literatura e da linguística, permitem potencializar as discussões, submetê-las ao crivo de outros críticos, oriundos dos mais diversos campos acadêmicos, articulados com uma força militante e propositiva dos mais diversos movimentos sociais. Ao realizar essa pesquisa com a contribuição dos Estudos Culturais, procuro discutir alguns elementos teóricos e metodológicos que tangenciam os interesses mais básicos desse complexo campo de estudo. Ao dedicar-me a analisar as animações, e percebê-las como peças culturais envoltas em estratégias de poder, procuro levar minha costura teórica, dentro das pesquisas em educação, para outros horizontes, borrando fronteiras e caminhando em suas linhas limítrofes. Busco inspiração naquilo que diz Paraíso (2004), quando nos convida a pensar sobre as teorias pós-críticas em educação:

Em seus múltiplos caminhos e trajetos, as pesquisas pós-críticas em educação têm feito vários deslocamentos. Fazem-nos olhar e encontrar trilhas diferentes a serem seguidas, possibilidades de transgressões em práticas que supomos permanentes, em sentidos que nos parecem fixos demais, em direções que nos parecem lineares em excesso (PARAÍSO, 2004, p. 295).

As trilhas e as transgressões das quais a autora fala estão ligadas à noção de que os processos sociais e culturais estão imbricados com os processos educativos. Na medida em que se considera a força analítica e política dos Estudos Culturais, em seus mais diversos desdobramentos, ocorrem importantes deslocamentos que permitem conexões desses estudos com outras perspectivas teóricas. Nesse movimento teórico, subvertem-se determinados pontos de vista, trazendo para a cena teórica a noção de que a educação não está circunscrita

apenas nos espaços escolares. Entende-se que as ações educativas são mais amplas que os limites da escola e que as animações mobilizam forças que podem colocar em jogo importantes processos de constituição de sujeitos. Há outros e competentes espaços pedagógicos como o cinema, o teatro, a literatura, os HQs e muitas outras produções culturais que se transformam em sedutoras ferramentas pedagógicas. Fischer e Marcello (2011) dizem:

Educação não se limita mais a ser um sinônimo de escola, já que diversas instâncias da cultura hoje se ocupam, das mais diferentes formas, em produzir, em formar, enfim, em educar sujeitos. Com efeito, no interior de profundas transformações do social, sobretudo num mundo no qual múltiplas e diferenciadas imagens atravessam nosso cotidiano de maneira sem igual, nossos modos de pesquisar em educação igualmente ampliam-se, modificam-se e, mais ainda, tornam-se profundamente complexos (MARCELLO; FISCHER, 2011, p. 506).

Espero que essa panorâmica apresentação, da constituição dos Estudos Culturais e de suas intersecções com outros enfoques teóricos, possa auxiliar a divisar de que modo foram sendo definidas as linhas gerais de execução dessa pesquisa. A heterogeneidade anteriormente citada desses estudos permite – e estimula – o diálogo com outras maneiras e perspectivas analíticas. É por esta fronteira que estabeleci as linhas e raciocínios que impulsionaram esse estudo. Com cuidado, aos poucos, vou estabelecendo construir as articulações com algumas ferramentas conceituais advindas dos estudos foucaultianos. De toda forma, gostaria de amarrar esta parte introdutória com as palavras de Veiga-Neto, que articula os entrelaces teóricos que acabei de mencionar. Mesmo longa, a citação colabora para entender as interfaces entre as diversas posições teóricas em jogo:

No caso dos Estudos Culturais, está sempre patente o engajamento. Mesmo em suas versões mais recentes e mais impregnadas com as concepções pós-estruturalistas que se despedem da continuidade e da teleologia da história, os Estudos Culturais são, ao mesmo tempo, um campo de conhecimentos e de militância. O mesmo acontece com Foucault: muito embora seja bastante comum buscar-se na perspectiva foucaultiana as ferramentas para tão somente descrever, analisar e entender determinadas práticas e configurações sociais, justamente ao fazer isso fica-se diante da possibilidade de se articular algum novo arranjo, diferente daquele que estava sob seu escrutínio (VEIGA-NETO, 2000, p. 48).

Esta ideia de engajamento, de luta política, mesmo que colocada em outros níveis, em lutas mais micro-localizadas, forma outro aspecto importante dentro das premissas que orientam as pesquisas no campo da educação. Entender esse campo como palco de jogos e disputas políticas, de sentido e significação, permite articular, de modo crítico (ou

hipercrítico²), pesquisa e ação. Essa afirmação está contextualizada na ideia de que não há conhecimento neutro, ele sempre é resultado de relações de poder. Esta é uma dimensão presente nos Estudos Culturais, mediante o entendimento de que os indivíduos estão inseridos em relações de poder e que não há lugar que esteja livre dessa condição. Espero que, ao longo do texto, essa dimensão seja percebida como inerente ao campo teórico ao qual procuro situar-me.

1.2 Limites do objeto e do problema de pesquisa

Sempre corremos o risco de ‘essencializar’ se não estabelecermos os limites e o alcance de nosso estudo e se não abdicarmos da pretensão de encontrar, enfim, uma resposta completa, segura e definitiva (COSTA, 2005, p. 206).

Nessa seção, trago algumas considerações sobre o modo como se deu, em termos teóricos e metodológicos, a formulação da pesquisa – principalmente após o momento da qualificação, ocorrido em meados de 2014. Mais uma vez utilizando-me da noção de fronteira, o momento da qualificação do projeto de pesquisa representou uma afirmação das intenções de pesquisa. De lá, para cá, o trabalho ganhou uma nova dimensão, fruto das discussões que a banca de qualificação estabeleceu, das orientações que dela surgiram, bem como das contribuições teórico-metodológicas que os pesquisadores disponibilizaram em suas avaliações.

Uma das grandes mudanças geradas após a qualificação do projeto foi operada na escolha das animações que seriam alvo das análises. Até aquele momento, eu havia definido um critério de seleção que era orientado por um *ranking* junto a algumas videolocadoras localizadas no município em que resido. Nessa primeira aproximação com a decisão de quais as animações que iriam compor a materialidade da pesquisa, a lista havia sido elaborada de acordo com o critério de quais eram as mais locadas e que isso – de um modo ou de outro – justificaria a definição do conjunto a ser investigado. Para se ter uma ideia, na ocasião os

² Este é um conceito elaborado por Veiga-Neto (1995). Em suas palavras: “Trata-se, assim, de uma crítica – à qual costume chamar de *hipercrítica* (Veiga-Neto, 1995) – que se manifesta como uma permanente reflexão e desconfiança radical frente a qualquer verdade dita, ou estabelecida. E aqui se incluem, é claro, como objetos dessa crítica radical, até mesmo as verdades ditas e estabelecidas pelos próprios hipercríticos. Em outras palavras, nada deve escapar à hipercrítica” (VEIGA-NETO, 2000, p. 47).

títulos da sondagem que fiz eram: “A Era do gelo 3” (2009), “Meu Malvado favorito” (2010), “Monstros S. A.” (2001) e “Os Smurfs” (2011).

Entretanto, olhando a lista de animações que seriam objeto dessa pesquisa, noto que apenas uma permaneceu. Entre aquelas que, no momento da qualificação estavam entre as mais locadas, somente “Monstros S. A.” (2001) foi mantida no grupo de atrações filmicas que constituem a materialidade do esforço analítico aqui empreendido. Entretanto, se a peça em questão, estrelada pelo bicho-papão James Sullivan e a menina Boo, produzida no distante ano de 2001, constava no rol de animações selecionadas em função do critério de locação, dessa vez sua adoção partia através de um novo critério de seleção das animações: a monstruosidade. Ou dito de outro jeito, nessa nova etapa da pesquisa, delimito a escolha das animações pela presença, no título ou no roteiro, da presença de monstros e não mais pela sua presença entre as animações mais locadas. No entanto, cabe ressaltar, que a adoção desse novo critério de seleção das animações, não foi definida por uma maior ou menor simpatia do pesquisador com esses seres monstruosamente estranhos e/ou engraçados. As razões que apontaram essa nova direção possuem motivações teóricas, e é sobre isso que trato a seguir.

Animações de monstros ou Monstros animados

Acredito que um ponto comum a muitas pesquisas, principalmente as que se referem a estudos na área de pós-graduação, seja em nível de Mestrado ou Doutorado, deva residir nas alterações pelas quais, tanto os pesquisadores, quanto a pesquisa, passam. Parece ser tarefa inerente ao trabalho de pesquisa mudar de temática, de objeto de estudo, adotar outros aportes teóricos, novos conceitos, enfim, reformular, percorrer outras linhas analíticas. Isso também ocorreu na trajetória aqui percorrida, sendo que foi justamente a incorporação de novos conceitos, novas abordagens teóricas, que levou à escolha de outras animações, que não as que inicialmente haviam sido cogitadas.

Nessa operação que efetuo, de construção da apresentação de uma pesquisa, de seus objetivos, de suas questões norteadoras, é crucial mencionar que as dinâmicas efetuadas ao longo da escrita desse trabalho não são tranquilas, nem avançam continuamente, etapa a etapa, como desejariam todos aqueles que se aventuram nos arriscados percalços de uma investigação científica. Por mais que tenhamos a colaboração de um corpo docente, por mais que possamos contar com o auxílio de trabalhos que foram realizados por outras mãos em outros contextos, o percurso que as pesquisas adotam (e os pesquisadores também) poucas vezes seguem uma lógica cartesiana, precisa e sem a necessidade de reavaliações constantes.

Pois bem, uma dessas mudanças, ocorridas nessa pesquisa, diz respeito às animações selecionadas para a formação da materialidade da pesquisa. As pistas para adotar o critério da *monstruosidade* surgiram a partir de dois movimentos articulados: a leitura dos textos de diferentes autores presentes no livro “Pedagogia dos Monstros”, de 2000, organizado por Tomaz Tadeu da Silva, e do artigo “Sobre monstros, cine y cuentos de hadas: intertextualidad e infancia”, escrito por Hillesheim, Dhein, Lara, e Cruz (2008). A partir dessa nova direção, cabia então a tarefa de escolher quais as animações constituiriam a materialidade da investigação. E, mais uma vez, as videolocadoras foram muito úteis para a tomada de decisão.

Tendo em vista o novo critério adotado, foi possível chegar a um grupo formado por cinco animações ligadas, de um modo ou outro, à temática da *monstruosidade*, das anormalidades e desses seres considerados estranhos e diferentes. Essa foi maneira como se deu o processo decisório, que determinou a escolha das seguintes animações para a análise: “Monster High” com o episódio “Treze Monstros Desejos” (2013), Hotel Transilvânia (2013), Monstros S.A. (2001), “Um Monstro em Paris” (2011) e “Frankenweenie” (2012). Cabe destacar que, inicialmente foram identificadas oito animações, mas, para fins da análise desenvolvida aqui, foram restritos a esses cinco títulos.

A partir disso, o trabalho investigativo consistiu em montar um esquema analítico, ingressando nos roteiros, emaranhando-se nas tramas, conhecendo os personagens, entendendo suas trajetórias e – o que se mostrou depois uma constatação própria da pesquisa – vislumbrando que as animações traziam histórias onde monstros e humanos tinham suas fronteiras cruzadas. Dessa maneira, algo que desenvolvo em minhas análises, nos capítulos 2 e 3, a constatação de que os personagens estão configurados, em relações cambiantes, sejam eles humanos ou monstros, anormais ou normais, anômalos ou estranhos.

Gostaria, ainda, de dar um pouco mais de atenção para esse ponto, o que estou chamando aqui de embaralhamento dos limites, das noções sobre as monstruosidades. O que trago é uma informação do universo da pesquisa, dos *bastidores*, algo que também colabora na compreensão dos labirintos pelos quais os pesquisadores estão envolvidos. Nas idas à videolocadora, as atendentes auxiliavam na busca dos títulos e histórias de monstros. Interessante relatar que, em certas ocasiões, as atendentes mostravam títulos em que havia a necessidade de parar e refletir se tal animação se enquadrava ou não nos critérios adotados. Ou seja, a dúvida plantada na definição desses seres que desafiam nossa capacidade de delimitar sua condição. Com Gil (2000) posso pensar a reação das atendentes, dentro dessa

noção de borramento de fronteiras, justamente pela ideia de que “neste fim de século, os monstros proliferam, estão por todos os lados” (p. 167). E essa profusão de sua presença, permite pensar que suas *fronteiras* de diferenciação ficam mais embaralhadas, em virtude de sua familiar onipresença. Por outro lado, com Cohen (2000), posso pensar que esse borramento das fronteiras na identificação de uma animação que tenha (ou não) monstros possa residir no fato de que esse ser, na opinião do autor, “é sempre um deslocamento, mora no intervalo” (p.27). Ainda nas pistas deixadas por este autor, podemos pensar que essa confluência de limites, que tornam as fronteiras mais difíceis de detectar, estejam associadas à ideia de que os *monstros* vivem nas “mais distantes margens da geografia [...] escondidos nas margens do mundo e dos proibidos recantos de nossa mente” (p. 55). Tenho ainda a possibilidade de pensar essa situação através do que me diz Donald (2000), que percebe nessa figura do monstro a instabilidade da cultura, numa mistura dialética de operações que gravitam entre desejo e terror.

Dessa forma, enfim, o objeto de estudo estava inicialmente delimitado. Era necessário agora passar para a fase seguinte, ou seja, retomar as questões norteadoras que traduzem o problema de pesquisa, algo que havia sido anunciado, ainda na defesa do projeto: compreender de que modo a diferença é tratada nas animações; como as animações produzem formas de ver e compreender a diferença; quais as estratégias de governo dessa diferença, postas em funcionamento? De imediato as questões norteadoras de uma pesquisa não parecem ser capazes de fornecer as respostas que, num primeiro momento, parecem ser as que vamos obter. De início, é bem provável que, em certa medida, os problemas de pesquisa que estipulamos, vão, com o desenrolar do trabalho, mostrar-se mais adequados ou não às novas etapas da pesquisa. Nesse sentido, acredito ser produtivo observar que:

Nossas interrogações e as pesquisas que elas instituem nos desafiam, do mesmo modo, a embarcar em viagens que podem nos colocar em contato com mundos e realidades que podem ser, ao mesmo tempo, diferentes e próximas das nossas e, outras vezes, borrar, completamente, aquilo que aprendemos, até então, a conhecer, pensar, dizer e viver (MEYER; SOARES, 2005, p. 31)

O que as autoras estão afirmando, em certo sentido, diz respeito ao fato de que é altamente produtivo e recomendado, deixar levar-se pela movimentação que o próprio trajeto da pesquisa produz. Ou, em outras palavras, embarcar numa viagem, que denota deslocamento, que pode levar o rumo dos estudos numa direção sequer pensada inicialmente. Talvez seja esta justamente, uma das dimensões mais prazerosas da atividade de pesquisador:

permitir que a investigação nos leve para *paisagens* desconhecidas ou, na pior das hipóteses, lugares que julgávamos conhecidos e que, ao fim do trajeto, acabam por nos surpreender.

De posse das análises, tendo realizado as articulações analíticas, vislumbrando as paisagens de outro ponto no transcurso desse período, talvez fosse interessante dar novos e diferentes contornos para as questões norteadoras afirmadas no início da pesquisa. Não que as perguntas anteriores tenham perdido sua força analítica, não se trata disso, trata-se – tão somente – de alinhar outros contornos. Dessa forma, é possível dizer que a tarefa investigativa realizada tem uma pergunta principal a responder: de que modo a diferença é tratada pelas animações? A resposta a essa questão passa pela análise de como monstros e humanos são posicionados nas tramas das animações, evidenciando-se um processo de normalização da diferença. Discuto, a seguir, a implicação disso para as definições metodológicas.

1.3 O percurso metodológico através dos conceitos

Em palavras mais simples, as questões que são formuladas e que determinam os caminhos a serem seguidos no processo de pesquisa são indissociáveis das formulações teóricas, de um particular conjunto de conceitos e relações extraído de um ou vários autores, que funciona como o arcabouço da prática da pesquisa (SOMMER, 2005, p.73).

Nessa seção, apresento as contribuições das ferramentas conceituais utilizadas, permitindo observar as animações através de *lentes* que dimensionam as questões mais pertinentes na produção dos apontamentos analíticos. Ao realizar uma investigação a partir dos enfoques apontados pela articulação entre os Estudos Culturais e os Estudos Foucaultianos, parte-se do princípio de que a metodologia de pesquisa a ser utilizada é estreitamente ligada com os autores e os conceitos.

Por esta razão, o modo como procedo, na construção desse trabalho, é o de *costurar* as análises com a explicitação dos conceitos. O que faço, nos capítulos 2 e 3 é trazer as narrativas das animações e aproximar as mesmas das contribuições dos autores e de seus conceitos. É através dessa operação que os resultados analíticos vão sendo estipulados, pois quando se opera com esse arcabouço teórico, é necessário transgredir em função dos desafios estipulados. Vejamos o que é dito por Wortmann (2005), quando ela fala dos Estudos Culturais, mas que pode ser entendido também para as proposições dos estudos foucaultianos:

as análises conduzidas sob a inspiração desses Estudos buscam transitar em ‘zonas fronteiriças’ percorridas com o auxílio de métodos que tais autores qualificam de transgressores e intervencionistas, por serem buscados em outros campos disciplinares; sendo assim, os Estudos Culturais valem-se de procedimentos e de metodologias que não lhe são próprios ou particulares, mas dos quais se apropriam em determinadas circunstâncias e em função de propósitos específicos (WORTMANN, 2005, p. 46).

Não é meu objetivo pormenorizar as articulações analíticas realizadas nos dois próximos capítulos desse trabalho, mas considero importante sintetizar os deslocamentos que foram realizados, no sentido de se inspirar conceitualmente a partir de zonas fronteiriças. No que tange aos autores e conceitos, as linhas teóricas gravitam em torno das contribuições de Foucault (1979, 1985, 2001, 2008, 2010), Deleuze (1992, 2005), Silva (2000), Donald (2000), Cohen (2000) e Gil (2000, 2006). Para lançar mão de uma abordagem de quais as articulações estabelecidas entre os autores citados e seus conceitos, parte-se da noção foucaultiana de *anormal*, quando o autor estabelece uma genealogia da anormalidade:

Digamos numa palavra que o anormal (e isso até o fim do século XIX, talvez XX; lembrem-se dos exames que li para vocês no início) é no fundo um monstro cotidiano, um monstro banalizado. O anormal vai continuar sendo, por muito tempo ainda, algo como um monstro pálido (FOUCAULT, 2001, p. 71).

E dessa forma as linhas vão sendo estendidas, os conceitos vão sendo costurados e gradativamente objeto de estudo e sua problematização vão sendo cruzados. Além disso, deve-se atentar para o fato de que o modo como as análises foram sendo erguidas traçaram diversas linhas, as quais apontam para diferentes arranjos, onde as fronteiras são espaços de ocupação mútua, de cruzamento dessas marcações, constituindo-se ora como pontos de atração, ora de repulsa. Em certos casos, os conceitos avançam com tanta densidade para a instabilidade das fronteiras que sua existência subverte os olhares desacostumados com esses mecanismos. É o que ocorre quando Silva (2000) fala sobre uma Pedagogia dos Monstros que, diferentemente do se pode pensar, não está voltada à formação desses seres, podendo refletir em torno do *sujeito*:

A ‘pedagogia dos monstros’ não desenvolve uma pedagogia dirigida à formação de monstros nem uma pedagogia que utilize os monstros com fins formativos. A ‘pedagogia dos monstros’ recorre aos monstros para mostrar que o processo de formação da subjetividade é muito mais complicado do que nos fazem crer os pressupostos sobre o ‘sujeito’ que constituem o núcleo das teorias pedagógicas – críticas ou não (SILVA, 2000, p. 20).

De acordo com o autor, essa *pedagogia dos monstros* permite problematizar outro conceito importante dentro dos debates educacionais, políticos, filosóficos, econômicos e sociais: a crise do sujeito e suas implicações analíticas. Nesse sentido, um movimento de caráter instável e desacomodador é realizado em torno desses indivíduos, que passam a serem vistos como produto de relações de poder, historicamente definidos e amparados nas questões da linguagem. Estes aspectos são aprofundados nas análises contidas no capítulo 3 desse trabalho, mas é interessante – na compreensão das conexões teórico-metodológicas, sintetizar suas consequências numa ideia de pedagogia:

O pensamento pós-moderno vê a Pedagogia como um conjunto de práticas discursivas que se encarrega, antes de mais nada, de instituir o próprio sujeito de que fala. É por tudo isso que, para o pós-moderno, adquire importância escrutinar as diferentes tecnologias do eu, ou seja, maneiras e caminhos pelos quais cada um se torna o sujeito que é (VEIGA-NETO, 2000, p. 51).

E dessa forma os contornos teóricos e metodológicos vão sendo definidos, permitindo não apenas localizar em que âmbito esse trabalho se inscreve, mas também dos possíveis desdobramentos que seus resultados analíticos poderão apontar. Para Corazza (2002), “o processo metodológico é o de alquimia mesmo, resultando daí, uma bricolagem diferenciada, estratégica e subvertedora das misturas homogêneas típicas da modernidade (CORAZZA, 2002, p. 121). Dessa forma, ao pensar na pesquisa como alquimia, a autora nos ajuda a entender que dispomos de muitos caminhos investigativos, por vezes capazes de formarem labirintos. Por outro lado, estes mesmos labirintos podem permitir que – em certo sentido – possamos erguer “pontes que nos levem a pontos de vista não perspectivados” (p. 125). É produtivo para o entendimento dos recursos teórico-metodológicos que se pense que o indivíduo, esse sujeito, esse monstro pálido e em crise, permite que possamos explorar outras linhas analíticas, outras possibilidades, pois “o monstruoso oferece uma fuga de seu hermético caminho, um convite a explorar novas espirais, novos e interconectados métodos de perceber o mundo” (COHEN, 2000, p. 31). Ou ainda o que dizem as autoras, quando mencionam que “...a teorização cultural contemporânea tem reiteradamente relacionado duas outras metáforas: as da *viagem* e do *cruzamento de fronteiras*” (MEYER; SOARES, 2005, p. 36).

As nuances que estão circulando dentro dessas articulações teóricas enfatizam o caráter problemático, ambíguo, instável e provisório dessas noções, que acabam considerando outros

espaços de lutas políticas. Segundo Gallo (2008), “Se a educação maior³ é produzida na macropolítica, nos gabinetes, expressa nos documentos, a educação menor está no âmbito da micropolítica, na sala de aula, expressas nas ações cotidianas de cada um” (GALLO, 2008, p. 65). O autor disponibiliza, com essa fala, a possibilidade que eu complete o círculo que foi iniciado e chame mais uma vez a materialidade de minha pesquisa, que são as animações. Ou seja, a ideia de que as disputas políticas são verificadas nos mais diversos espaços, e as animações constituem, dessa forma, um território capaz de abrigar estratégias de controle mais sutis: “Na medida em que o controle escapa das instituições e é feito fora delas, ele se torna mais tênue, mais fluido, mas mesmo por isso mais poderoso, uma vez que se infiltra melhor e mais sorrateiramente por todas as frestas” (GALLO, 2008, p. 88).

Em sua função de balizar as formas e os métodos, bem como as questões teóricas implicadas nesse trabalho, acredito que já se esteja no limiar de alcançar tal objetivo. A localização desse texto, nessa posição, tem sua necessidade afirmada mediante as sinalizações do que se verá logo ali na frente. Dizer das questões que norteiam o modo como as análises foram realizadas e de que forma elas estão articuladas com as questões teóricas será melhor conduzido mediante a ideia de alquimia, citada por Corazza (2002). Uma alquimia que transforma labirintos em caminhos abertos para a transgressão dos limites que poderiam barrar novos olhares sobre velhos temas. Atentemos para a citação de Deleuze para que seja possível apresentar uma ramificação, outro jeito de olhar para as imbricadas relações de poderes e a disciplina:

Foucault situou as *sociedades disciplinares* nos séculos XVIII e XIX; atingem seu apogeu no início do século XX. Elas procedem à organização dos grandes meios de confinamento. O indivíduo não cessa de passar de um espaço fechado a outro, cada um com suas leis: primeiro a família, depois a escola (‘você não está mais na sua família’), depois a caserna (‘você não está mais na escola’), depois a fábrica, de vez em quando o hospital, eventualmente a prisão, que é o meio de confinamento por excelência (DELEUZE, 1992, p. 223).

O autor trata, no que está dito acima, dos estudos de Foucault sobre os processos de normalização disciplinar colocados em prática através dos espaços de confinamento. Ou seja, os indivíduos, as pessoas, são atravessados e produzidos pelas relações de poder que, também

³ O autor se refere aqui às discussões em torno do livro *Kafka – por uma literatura menor*, escrito por Deleuze & Guattari (1977), onde criaram o conceito de *literatura menor*, como dispositivo para analisar a obra de Franz Kafka. Segundo Gallo, “os escritos do judeu tcheco são apresentados como revolucionários, por operarem uma subversão da própria língua alemã, da qual se apropriou Kafka” (GALLO, 2008, p. 62). Minha discussão aqui não se aprofunda na obra citada.

através dos atos disciplinares, geram processos de domesticação e normalização dos sujeitos. Em minha investigação, tomo as animações como realidade, os personagens como indivíduos reais, corpóreos, materializados, vivos. E ao tomar as animações através desse enquadramento, utilizo-me dos conceitos que – originalmente – foram pensados e desenvolvidos para darem conta da existência humana, dos conflitos sociais, dos corpos *reais*. Ou seja, dito de outra forma, no momento em que utilizo as *ferramentas analíticas foucaultianas*, que foram desenvolvidas pelo autor para darem conta dos processos sociais entre pessoas, tomo a liberdade metodológica de transpor essas mesmas ferramentas para efetuar as análises de personagens que não são de *carne e ossos*. Considero essa transposição analítica possível, justamente pelo fato de que me inscrevo num viés teórico que mira as considerações pós-estruturalistas que questionam a noção moderna de sujeito, ou sua necessária materialidade.

Então, dessa forma, seguindo as pistas que outros autores deixaram, em suas pesquisas, utilizando-se dos conceitos, proposições e reflexões que a extensa e complexa obra de Foucault permitiu, e ainda permite efetuar, construo minhas análises identificando quais os *ganchos* analíticos que posso empreender. Dito de outro modo: quando as teorizações de Foucault abordam os processos de normalização e produção de corpos dóceis através de instituições como a fábrica, a escola, a prisão, o hospício e outras, eu mergulho nas animações e articulo essas mesmas instituições nas tramas filmicas. Por exemplo: é a escola das fashions monstrix de *Monster High* e de Victor em *Frankenweenie*; é a fábrica onde trabalham Sullivan e outros monstros, mas também o teatro (empresa) onde Lucille desenvolve sua carreira de cantora, bem como o Hotel Transilvânia (empresa) de Drácula. O argumento que apresento é o de pensar que essa *fronteira* entre ficção e realidade, entre o corpóreo e o incorpóreo, entre o material e o imaterial, esse limite, aos poucos, paulatinamente, vai desmoronando, ruindo.

Para finalizar, tendo delineado ao longo desse capítulo as principais questões da dissertação, nos capítulos seguintes apresento cada uma das animações e as análises realizadas. Nesse sentido, o capítulo 2 procura englobar as descrições, narrativas, personagens, roteiros, impactos imagéticos das capas de cada animação, com destaque para as análises realizadas. As animações vão entrando em cena e, uma a uma, tem suas articulações analíticas construídas através dos enfoques teóricos acima citados: “*Monster High*” (2013), no episódio aqui analisado, “*Treze Monstros Desejos*”; *Hotel Transilvânia* (2013), “*Monstros S.A.*” (2001), “*Um Monstro em Paris*” (2011) e “*Frankenweenie*” (2012). Em todas elas,

pode-se identificar os traços que as teorizações culturais contemporâneas tanto sinalizam, ou seja, as noções de deslocamento e – dito de um modo mais peculiar – de *viagem*. Sobre esse aspecto: “É importante assinalar que, aqui, o termo *viagem* assume sentidos que vão além das noções de percurso e trajetória estrito senso; ele tem a ver com movimentos, misturas, encontros e desencontros” (MEYER; SOARES, 2005, p. 38). Ou seja, humanos e monstros, normais e anormais, esses indivíduos vão viver aventuras que os constituirão como nativos e estrangeiros; inteiros e fragmentados; incluídos e excluídos, possibilitando que experimentem os prazeres e os perigos do cruzamento de fronteiras.

2 O TERRITÓRIO DAS ANIMAÇÕES

2.1 Animação e (a)normalidades

Como assinalado anteriormente, as animações analisadas nesse trabalho foram selecionadas a partir de um critério: que elas contivessem, em seus títulos ou protagonistas, personagem ou personagens categorizados como monstros. Eis o critério principal que norteou a escolha das animações, sendo que essa amostra representa, na verdade, um recorte, uma forma de olhar para o mundo. A partir disso, “Monster High – 13 Monster Desejos” (2013), “Hotel Transilvânia” (2013), “Um Monstro em Paris” (2011), “Frankenweenie” (2012), “Monstros S. A.” (2001) foram escolhidas para compor o material de análise.

As animações acima citadas foram produzidas de 2001 a 2013, mas o critério de seleção não foi pautado pelo ano de produção, ainda que essa seja uma condição que mostra a singularidade dessas criações, uma vez que elas utilizam de um vasto número de softwares e técnicas de montagem das imagens, que necessitam de um padrão de desenvolvimento tecnológico. Desde o surgimento de “Monstros S.A.”, em 2001, para cá, as produções das animações têm se valido, cada vez com mais força, das inovações tecnológicas que permitem (re)criar paisagens, personagens, texturas, efeitos especiais que garantem ainda mais poder de sedução para as mesmas. Meu trabalho não objetiva *desvendar* ou explicar quais as técnicas ou procedimentos que são aplicados na produção das animações, mesmo que essa seja uma temática interessante. Cabe tão somente ressaltar que, por um viés ou outro, as análises aqui realizadas não deixam de considerar, mesmo que de forma menos central, a importância que a tecnologia possui na formatação das animações.

A seleção das animações pelo critério de *monstruosidade* teve, como ponto de partida, o enfoque teórico que Silva (2000) provoca em artigos enraizados em torno de monstros, ciborgues, clones que estão associados aos prazeres e perigos da confusão de fronteiras. Além deste, outros autores como Donald (2000), Cohen (2000), Gil (2000) e Hunter (2000) também permitiram discutir a existência dos monstros em animações. De modo introdutório, pode-se pensar:

Neste fim de século, os monstros proliferam: vemo-los por todos os lados, no cinema, na banda desenhada, em *gadgets* e brinquedos, livros e exposições de pintura, no teatro e na dança. Invadem o planeta, tornando-se familiares (GIL, 2000, p. 167).

Há monstros por toda parte e eles estão, também, no cinema e nas animações, tanto para público infantil, quanto para os jovens ou adultos. Em muitas produções culturais, divertidas ou assustadoras, os monstros protagonizam ou são coadjuvantes em roteiros que mergulham nossas vidas em cenas que fazem rir ou emocionar. Ainda na companhia de Gil (2000, p. 174), “... os monstros sempre fascinaram os homens”. Esta fascinação, essa sedução em torno de uma figura que em certos momentos pode ser deliciosamente assustadora e, em outros, tortuosamente cativante, permite pensar, por exemplo, o modo como o normal e o anormal têm sido tratados ao longo da história, nas diferentes sociedades, mas também em nossa contemporaneidade.

A discussão em torno dos monstros também permite subverter modos de ver, procurando escapar das armadilhas dos tradicionais binarismos que embasam noções tais como a ideia de normalidade e anormalidade, inclusão e exclusão, visto que, como afirma Cohen (2000), “... o monstro significa algo diferente dele: é sempre um deslocamento; ele habita, sempre, o intervalo entre o momento da convulsão que o criou e o momento no qual ele é recebido – para nascer outra vez” (p. 27). Compreender os monstros como algo diferente deles mesmos, estabelece abordagens que valorizam intervalos, fronteiras e deslocamentos; abordagens assim são produtivas no exercício analítico de filmes ou animações que falam e produzem saberes sobre monstros e sobre a instabilidade das fronteiras que criam, marcam ou realçam diferenças, sejam elas entre famílias, corpos, modos de ser e de viver, ou ainda entre o que se entende por humanos e monstros.

Além dos autores que citei acima, que tratam de abordar a ideia de uma Pedagogia dos Monstros, sem que com isso conceituem a mesma, também vou me apoiar, de forma abrangente, nas formulações desenvolvidas por Foucault (2001), circulando através das noções do que ele vai nomear como as três figuras que constituem o domínio da anomalia: o monstro humano, o indivíduo a ser corrigido e a criança masturbadora. Meu desafio analítico procura combinar as noções foucaultianas com as contribuições de autores advindos dos heterogêneos Estudos Culturais. Procuo dialogar, também, nas bordas de algumas reflexões de autores influenciados por Deleuze (1992; 2005), de quem me aproprio – principalmente – das noções de poder. Estabeleço, assim, uma linha de investigação que procure compreender o caráter instável e provisório das fronteiras teóricas do campo desses estudos.

Tenho ciência dos riscos de efetuar tal costura teórica e concordo com Veiga-Neto (2000), quando ele afirma que “... as tentativas de conectar a perspectiva foucaultiana com outra qualquer é sempre problemática” (p. 38). Para o autor, é possível estabelecer pontes

entre as contribuições dessas diferentes vertentes teóricas, mas alerta que isso seja costurado com muito cuidado:

Isso é tão mais problemático na medida em que também o campo dos Estudos Culturais caracteriza-se por não ser – e não querer ser – um campo homogêneo e disciplinar (VEIGA-NETO, 2000, p. 39).

Ou seja, tanto as pesquisas e as teorizações oriundas das vertentes foucaultianas e dos Estudos Culturais podem ser aproximadas, com muito cuidado, em suas fronteiras coerentes e possíveis. Nesse sentido, procuro adotar uma postura que se abre em dois sentidos: por um lado, tento evitar a dogmatização das questões teóricas, procurando romper certos limites que podem estar justamente na contramão da ideia de um olhar teórico mais amplo. Por outro, procuro caminhar na construção dessas pontes teóricas, evitando construir articulações que não se dialoguem do ponto de vista epistemológico.

De Foucault utilizo suas ferramentas teórico-metodológicas, de diferentes épocas dos textos do autor (1979; 1985; 2001; 2008), o que torna as análises aqui realizadas, matizadas em diversos mecanismos analíticos utilizados pelo autor. Em certos momentos, navego pelos conceitos mais associados com os biopoderes e suas conexões com o governo da população. Em outros, dialogo mais com as noções presentes em obras posteriores, onde o autor desenvolveu as noções de mecanismos de segurança, de onde pinço *risco e perigo* para analisar as animações pelo prisma dos riscos aos quais os personagens estão sujeitos. Essas são as articulações que estabeleci aqui, sem desejar montar uma análise que tivesse uma linha cronológica dos conceitos foucaultianos, mas as noções mais recentes, sobre os mecanismos de segurança, acabaram ingressando mais no terceiro capítulo.

Os estudos de Foucault (1985) sobre as articulações entre a vida, os poderes de gestão da mesma e seu caráter eminentemente político lançaram novos modos de se perceber a vida e aparição da população enquanto sujeito coletivo. O governo das populações passa, inexoravelmente, pela gestão das famílias, que acaba tendo efeitos de poder sobre a vida. Governar é estabelecer mecanismos e dispositivos disciplinares capazes de gestar corpos como máquinas, adestrando-os, extorquindo suas forças, ampliando suas aptidões. É a vida em conexão com a política, como Foucault (1985) diz: “agora é sobre a vida e ao longo de todo o seu desenrolar que o poder estabelece seus pontos de fixação: a morte é o limite, o momento que lhe escapa; ela se torna o ponto mais secreto da existência, o mais *privado*” (p. 128).

No movimento analítico pendular que realizo durante todo o trabalho aqui desenvolvido, está presente a população, seja ela de humanos, de monstros ou de figuras constituídas de partes de ambos os lados. E, de acordo com o autor, para poder obter algo dessa população, “comportamentos sexuais, à demografia, ao consumo, etc. – é pela família que deverá passar” (FOUCAULT, 1979, p. 289). E as famílias também estão nesse trabalho, configuradas das mais diferentes formas, as animações se utilizam das famílias para estruturarem seus roteiros. Seja na escola, na fábrica, no hotel, no teatro, as famílias estão atravessadas, nas animações, por poderes que governam suas vidas, que as atravessam e as constituem. Paulatinamente vou *tecendo* aqui o crivo de conceitos que estão operacionalizados ao longo das análises, trabalho que foi desenvolvido da eleição de um objeto de estudo que está no cotidiano das pessoas e que – justamente por essa proximidade – enreda as nossas vidas em tramas de poder. Essa dimensão da vida, onde os corpos dos indivíduos passam a ser entendidos como realidades políticas, permite estabelecer proximidades teórico-metodológicas com os Estudos Culturais, em sua politicidade, já mencionada aqui.

O trabalho de pesquisador, que envolve o mergulho nas teorias e sem suas conexões, são desafios que estão colocados no horizonte de todos aqueles e aquelas que procuram construir, no embate de suas ideias com as ideias de outros autores, novas possibilidades e olhares sobre os desafios do campo da educação e de áreas afins. Dessa forma, nas próximas linhas apresento os resultados da discussão dos dados. De agora em diante a sistemática adotada é a de apresentar cada uma das animações, construindo as análises e costurando as mesmas em torno das questões que norteiam essa pesquisa. O objetivo é criar, gradativamente, às vezes com mais foco em algumas animações e menos em outras, um cenário que permita o entendimento das animações como ferramentas capazes de – tramadas numa linha instável e tênue – mais do que descrever *personagens monstruosos*, também colaborarem na produção de (a)normalidades e diferença.

2.2 Monster High – Escola de Monstros⁴

Início com a animação na qual a vida dos personagens e o cotidiano das mesmas são tramados numa escola onde estudam monstros: Monster High. E a grande profusão de

⁴ Para saber mais informações acesse: <http://www.monsterhigh.com/pt-br/index.html#>.

monstros se deve ao fato de que sua composição é baseada na mistura de monstros, ou numa ideia de proliferação de monstros que descendem de outros monstros clássicos das lendas e de contos de fadas. “Monster High” está ambientada numa escola de monstros, onde todos os estudantes são *diferentes, são monstros*. A escola se constitui no espaço social onde os personagens vivem seus desafios e aprendizados, com direito a todas as nuances que cercam a vida de jovens ou adolescentes: a questão da popularidade, da autoestima, da autoimagem, das relações amorosas, das vaidades e dos complexos jogos de poder que se estabelecem na escola.

Como Monster High é composta por uma série de episódios, selecionei uma das animações, intitulada “Treze monstros desejos”, com duração aproximada de sessenta minutos. Existem episódios de igual duração ou menor, que acabam proliferando os roteiros e enredos dessa atração que faz muito sucesso com o público infantil e infanto-juvenil. Entre as animações mais longas, além da que analiso a seguir, pode-se citar: “Scaris, a cidade sem luz” (2013), “Os pesadelos de Monster High” (2013), “Por que os monstros se apaixonam?” (2013), “Monstros, câmera e ação” (2014), “Fuga da Ilha do Esqueleto” (2014) e “Monster Fusion” (2014).

Um dos traços característicos de Monster High é que o grupo de protagonistas é formado por monstrixas com pais já conhecidos e famosos. Frankie Stein é filha de Frankenstein, sendo muito positiva em sua maneira de ser, extrovertida e que sempre quer ser amiga de todos na escola. Draculaura, como o próprio nome já diz, é filha do vampiro Drácula, mas ela não é uma vampira comum, pois é vegetariana radical e desmaia se enxergar uma gota de sangue. Clawdeen Wolf é filha de lobisomens e sonha em se tornar uma grande estilista de moda. Cleo de Nile é filha da Múmia, sendo conhecida por suas lindas joias e suas ataduras. Ghoulia Yelps é filha de zumbis, muito inteligente, observadora, soluciona problemas com facilidade e é fã de livros e gibis. E para completar esse time de monstrixas protagonistas, Lagoona Blue, filha do monstro do mar. Ela é tranquila e dá muita importância à preservação do meio ambiente. De posse dessas informações básicas sobre Monster High, passo a analisar a animação a partir de sua formatação em termos de imagens e informações, presentes na capa impressa que está junto ao DVD do episódio analisado.

A capa do DVD de “*Treze Monstros Desejos*” é formada por quatro personagens: Frankie Stein, Clawdeen Wolf, Draculaura, que estão centralmente posicionadas com a “Gênia Gigi” ao fundo da cena. Os corpos das monstrixas são de uma magreza que lembra modelos de moda e passarela. Vestem roupas coloridas e sedutoras, que se somam a

acessórios tais como brincos, colares, pulseiras, tiaras e outros adornos. Todas estão maquiadas, de unhas pintadas e os cabelos cuidadosamente arrumados. Nos pés, sapatos e sandálias de plataformas altas que as deixam com as pernas alongadas, colaboram para o padrão de corpo esbelto e bem evidenciado. As imagens que compõem a capa (e também a contracapa) são bem coloridas e, mesmo que mostrem cenas que estão presentes na animação, o protagonismo ainda é das monstrixas. A linguagem utilizada é atravessada pela ideia de monstro, o que fica evidente quando se lê a sinopse, com o uso de expressões tais como “aventura fantabulosa” ou “estilo fatal”. Outro ponto que cabe ser destacado, ainda na análise da capa do DVD é que os nomes e as roupas das personagens são marcas registradas da Mattel Inc. e são usadas na animação sob licença dessa empresa. Importante observar o que é colocado na sinopse que está na contracapa do DVD:

Começa mais um ano escolar em Monster High e a irmãzinha de Clawdeen Wolf, Howleen, está decidida a ser mais fantástica que nunca. Seu sonho de ser popular acaba sendo mais fácil do que se imaginava, quando ela encontra uma gênica chamada Gigi Grant que lhe concede não três, mas 13 desejos! Mas as monstrixas logo aprendem a ter cuidado com o que desejam, porque cada desejo tem seu lado sinistro e logo a vida dos alunos de Monster High é virada de ponta cabeça. Junte-se a Frankie Stein, Clawdeen Wolf, Draculaura e todas as suas incríveis amigas que embarcam em uma aventura fantabulosa para salvar Monster High, mostrando sempre seu estilo fatal a cada passo do caminho (ANEXO A).

No caso do episódio “Monster High – 13 Monster Desejos” (2013), animação que retoma elementos centrais e busca inspiração em outra história famosa, “Aladim e a Lâmpada Maravilhosa” (da coleção *As mil e uma noites*, conto popular do oriente médio que foi ocidentalizado a partir de 1704), a trama se desenrola envolvendo o impacto que a presença da gênica Gigi Grant, do poder que essa gênica pode dispor à dona da lâmpada, dos desejos imaginados e que podem ser atendidos e das consequências que tudo isso pode representar na vida de Howleen, uma adolescente que vive à sombra de uma irmã muito popular na escola, Clawdeen Wolf. Sentimentos como inveja, ciúmes e raiva misturam-se com demonstrações de amor, carinho e amizade, posicionando os personagens em diversas situações que, mais que descreverem uma suposta fase da vida ou um pretensão cotidiano escolar, acaba colaborando para a sua produção.

Essa mistura de personagens e emoções, de destinos e desacordos, de idas e vindas, são acontecimentos cotidianos na vida de qualquer indivíduo. O turbilhão de acontecimentos que parece invadir a vida das monstrixas da escola não foge dessa característica, que está presente na literatura em seu amplo espectro. Vejamos o que Hillesheim (2008) diz sobre a

relação entre contos de fadas, o universo literário popular e as adaptações que foram sendo adotadas para “suavizar” possíveis fatos que não seriam adequados na socialização das crianças:

Deste modo, a coletânea de contos de fadas publicada por Perrault em 1697, intitulada *Contos da Mamãe Gansa*, evidencia que, ao trazer para o universo literário os contos populares, o autor transformou histórias que até então eram vistas como vulgares, adaptando-as para o centro de uma cultura que pretendia socializar e educar as crianças (HILLESHEIM, 2008, p. 79).

As animações, assim como os contos de fadas e as histórias populares, são utilizadas, de acordo com o que a autora nos traz, para socializar e educar as crianças. Elas falam de noções, de formas de ser e viver, e de quais os modos que são considerados corretos e quais não são. Dessa forma, quando olho para “Monster High” (2013), é possível observar o que lá é dito sobre a diferença, sobre o modo como as monstrixas devem encarar os desafios da vida cotidiana, seguindo seu lema “*Ser única. Ser você. Ser Monster High*”. Vejamos, de forma resumida, os principais fatos que ocorrem no episódio dessa animação, pois uma síntese nos auxilia a mapear os pontos cruciais da animação e sua relação com a ideia de governo da vida.

Howleen Wolf é a irmã caçula de Clawdeen Wolf, que por sua vez é uma das monstrixas mais populares e admiradas na escola. Ser irmã de quem é, e ser alvo constante de comparações não deixa Howleen muito feliz. Ela deseja muito ser tão popular quanto sua irmã e desfrutar de todos os benefícios e poderes que essa popularidade pode garantir. Howleen deseja ser popular e admirada como as inseparáveis amigas de sua irmã, Frank Stein e Draculaura, como também Cleo de Nile, Ghoulia Yelps e Lagoona Blue. Nesse contexto, ela se sente excluída e deseja “ser aquilo que os outros desejam”. Mudar a realidade de acordo com sua vontade, ter o poder para conseguir tudo que se quer, para conseguir tudo que se deseja. Este é o ponto de partida para a trama que se desenvolve nesse episódio “Treze Monstros Desejos”. Como o próprio nome diz, nessa história o poder e o desejo encontram-se fortemente aliados, uma vez que Howleen encontra uma *lâmpada mágica e uma gênio* que lhe dá a oportunidade de ter 13 desejos (13 pedidos) atendidos. A trama dessa animação transcorre em torno do perfil dos desejos de Howleen e de como eles vão mudando a realidade que a cerca, sua própria personalidade e a vida das pessoas que a rodeiam.

O desejo construído no interior de relações de poder e corporificado em posse de bens materiais e simbólicos. Dessa forma, no interior daquela instituição vigiada também pela diretora da escola, outras redes de poderes estão estabelecidas e geram seus efeitos, entre eles o efeito de desejar: Howleen tem a oportunidade de exercer o poder de ter seus desejos

atendidos e é justamente o que ela faz: desejo de ser notada, de ser popular entre os outros estudantes da escola, de ser amada por quem ela considera importante ser amada, de ser bem quista, de ser admirada, de vestir-se de modo a causar admiração, inveja e respeito; desejo de conquistar, num passe de mágica, tudo que ela entende ser importante em sua jovem vida.

Lançar mais uma vez o olhar para os acontecimentos da trama auxilia na busca de outros pontos para a análise. Como não podia deixar de ser, os pedidos de Howleen, o poder que ela passa a exercer, gera mudanças que vão permitir que a aventura se estabeleça, que os deslocamentos ocorram, com o surgimento de situações onde serão necessárias tomadas de decisões e ações por parte dos personagens, buscando reorganizar os novos desafios que invadiram o cotidiano da escola, que precisam ser superados para que a (a)normalidade cotidiana vivida por todos volte a reinar.

Na medida em que os pedidos são atendidos, os personagens passam a viver uma série de fatos que são efeitos dos desejos de Howleen, que ao mudar sua vida, muda também a vida dos indivíduos que a cercam, inclusive de sua família, uma vez que sua irmã, Clawdeen Wolf, aos poucos se transforma em obstáculo a ser transposto. Aqui a trama vai apresentar um dilema, que paulatinamente vai sendo costurado, que é a constatação de que o exercício do poder que os pedidos atendidos pela gênia trazem, podem ter efeitos colaterais, que serão sentidos por Howleen: consequências que escapam do seu controle. Esse jogo entre controle e descontrole, entre poder e sua perda, está associada com uma figura importante na animação: uma “sombra” que surge toda vez que a lâmpada é encontrada e ocorre a libertação da gênia. Mais tarde se descobre que essa “sombra” é a irmã da gênia, que também deseja algo: tomar o lugar da irmã e exercer o poder⁵.

Detenho-me um pouco nessa relação que passa a ser estabelecida entre as diferentes famílias, de um lado as irmãs Wolf, de outro as irmãs Grant. Em ambas uma irmã tem mais destaque, é a que aparece, é a que tem visibilidade, tem a atenção de todos e se beneficia disso. Em ambas, uma irmã cobiça o lugar da primogênita, inveja sua posição de destaque e, mesmo envolvida pelos laços familiares, maquina planos de tomar seu lugar. Dessa relação estabelecida na animação, entre irmãs tão diferentes e – ao mesmo tempo, tão parecidas, invoco para essa discussão, o que dizem Lasta e Hillesheim (2014) sobre os processos de normalização:

⁵ No caso aqui, o conceito de poder não está associado à conceituação foucaultiana, estando associado a outro registro teórico, tendo em vista que, conforme Foucault (1979), o poder ocorre a partir de uma relação de forças e não é algo que se tem, não estando localizado em algum lugar específico.

foram pensadas dentro de uma mesma lógica, ou seja, uma lógica binária que supõe o anormal em oposição ao normal [...] produzem sujeitos que podemos nomear como *sujeitos falhos*; englobando nessa nomenclatura os seres humanos assujeitados mediante relações de saber/poder, as quais os posicionam a partir da distância em relação à norma (LASTA; HILLESHEIM, 2014, p. 142).

Na citação que tomo emprestado das autoras, o contexto de suas falas está voltado para a discussão das políticas públicas, que por elas são tomadas como discursos, na ótica foucaultiana, e como tal, são discursos que forjam os objetos dos quais falam. Ainda seguindo o raciocínio das autoras, em sua concepção, as políticas públicas não somente descrevem quais são os sujeitos a serem incluídos, mas ainda marcam determinadas formas de ser que se referem a quem está incluído e quem está excluído, assim como práticas de inclusão e exclusão. Nas pistas que as autoras me permitem seguir, entendo que animações tais como “Monster High – 13 Monster Desejos” também marcam sujeitos em posições de inclusão e exclusão, como normais e anormais. Na medida em que se estabelece uma relação (entre as irmãs, por exemplo) na qual se toma um indivíduo como sinônimo de normalidade e outro como uma variação dessa condição, emerge daí a necessidade de agir sobre esse indivíduo e normalizá-lo, de governar essa diferença de modo a trazer a mesma para uma zona de aceitabilidade, de conformidade. Ou seja, a animação não cumpre o papel apenas de descrever, mas sim de produzir formas de ver e ser nesse cotidiano escolar, algumas aceitas, promovidas e incentivadas; outras, por conseguinte, são silenciadas, esquecidas ou desestimuladas. É esse o jogo que vai sendo orquestrado ao longo da animação.

Aos poucos, os desejos de Howleen são atendidos e isso acaba fortalecendo a gênica das sombras, acarretando o seu isolamento, afastando-a de suas amigas e família. Até chegar ao ato extremo de banir Frankie Stein, Clawdeen Wolf, Draculaura para o interior da lâmpada mágica, aprisionando-as para o resto de suas vidas. Boa parte da trama, então, se desloca para a missão de Clawdeen em juntar os cacos de um “espelho mágico” que pode impedir o sucesso dos planos da gênica má. As amigas de Howleen a turma de Clawdeen superam todos os problemas causados pelos “Treze Monstros Desejos”, garantindo a volta da “normalidade” na escola.

No encerramento da animação, como é muito comum em outras, ocorre a redenção da *gênica má*. Além dessa transformação, que se constitui numa normalização daquilo que é *diferente, anormal e não-desejável*, também a gênica boa acaba tendo seu desejo máximo atendido, que é ter uma *vida normal*, viver o cotidiano da escola e ter amigos. Importante destacar que há uma mensagem final nesse episódio, uma mensagem que está relacionada

com a trama nele desenvolvida, onde é dito o seguinte: “Saber quem você realmente é e descobrir que as coisas que achou que queria, não são as coisas das quais precisa”. O que no início era competição, entre as irmãs Wolf e Grant, é superado pelo poder do amor:

O açúcar para o remédio amargo: embora com roupagem contemporânea – pais e mães separados, com novas (os) companheiras (os) integrando as configurações familiares -, o valor da família é reafirmado a partir do poder mágico do amor (HILLESHEIM, 2008, p. 85).

Como se pode notar, na trama aparecem, constantemente, nas ações e cenas vividas por todos na escola de monstros, família e escola acoplados, pois os dramas, os desafios e as relações sociais estabelecidas entre os personagens, em sua grande maioria, adolescentes, não estão apartados dos vínculos familiares. Mesmo que pouco se fale sobre pais e mães dos estudantes-monstros, a família está lá, na figura de irmãos ou na condição de problemas e desafios que estão colocados na ordem do dia de uma família. Howleen é filha de um monstro, no caso, do Lobisomem. Há outra jovem e protagonista monstrinha a ingressar em nosso roteiro de análises. Assim como Draculaura, de *Monster High*, Mavis é uma jovem e bela vampirinha, ainda na adolescência e prestes a completar 118 anos, filha de um monstro bem conhecido: o vampiro conde Drácula.

2.3 Transilvânia – Hotel de Monstros⁶

Mais uma vez a presença da família, no caso da animação “Hotel Transilvânia”, está no coração dessa história lançada em 2013. De imediato é oportuno salientar que o humor é outro ponto importante a ser levado em consideração nessa análise, pois um pouco diferente de “*Monster High*”, *Hotel Transilvânia* intensifica e explora o humor em suas cenas e amplifica a potência das constantes satirizações e dilemas do pai Drácula na educação de sua filha Mavis com a voz emprestada de atores do calibre de Adam Sandler e Steve Buscemi⁷.

O enredo gira em torno de Mavis, que vive enclausurada no hotel que o pai construiu depois que a mãe, o grande amor da vida de Drácula, foi assassinada por humanos numa noite a ser sempre lembrada quando se menciona os perigos que são motivos de não se ir muito

⁶ Para obter maiores informações acesse o site: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hotel_Transylvania.

⁷ Atores norte-americanos. Sandler atua como ator/comediante e ganhou fama ao atuar no programa *Saturday Night Live*. Buscemi é ator e diretor, com carreira reconhecida e de amplo sucesso, mas origem em teatro experimental. Fonte: <http://www.epipoca.com.br/>

além das cercanias do hotel. A aproximação do aniversário de Mavis e os preparativos para a sua festa de 118 anos agitam o hotel que aguarda a presença ilustre de monstros como Lobisomem, Múmia, Frankenstein, amigos, convidados com suas esposas e filhos ou filhas, que desejam aproveitar ao máximo as festividades da menina.

Antes de seguir na análise da animação em si, é importante observar em detalhes a capa do DVD de “*Hotel Transilvânia*”. Formada pelos principais personagens: Drácula, Frankenstein, Mavis, o jovem Johnny, Múmia e os filhos do Lobisomem, de imediato a impressão que se tem é a de simpatia, de alegria, pois quase todos estão sorrindo, felizes ou empertigados em sintonia com o humor que invade a história. Ao fundo, entre montanhas azuladas, uma gigantesca lua cheia cria um halo de um amarelo dourado, mostrando a força de iluminação nas negras noites que cercam o hotel. De canto, denunciado por seus óculos que “pairam” no ar, está também o homem invisível, que é constantemente alvo de brincadeiras e piadas por parte da turma monstruosa que se diverte com suas reações nada visíveis, mas percebíveis pelo tom de voz de quem não está nada contente com as constantes provocações. Drácula está posicionado ao centro e veste roupas negras, incrementadas por sua capa em detalhes na cor vinho. O rosto longo e o queixo proeminente, combinados com sobrancelhas grossas e negras, dão ainda mais realce às presas caninas, que revelam sua condição vampiresca. Frankenstein tem um semblante simpático, de olhos verdes e usa uma camisa enorme, perfeita para seu corpanzil opulento, com tons berrantes de verde e laranja. Mavis tem olhos azuis e também usa roupas e unhas negras, juntamente com o cabelo bem escuro que emoldura um rosto alvo que lembra o pai. Assim como fiz na análise de “*Monster High*”, transcrevo abaixo a sinopse da história:

Bem-vindo⁸ ao Hotel Transilvânia, o luxuoso resort cinco estacas do Drácula, onde monstros e suas famílias podem relaxar e onde humanos não entram. Um fim de semana especial, Drácula (Adam Sandler) convidou seus melhores amigos, Frankenstein e a esposa, a Múmia, o Homem Invisível, a família do Lobisomem e vários outros para comemorar o aniversário de 118 anos de sua querida filha Mavis (Selena Gomez). Receber todos esses monstros famosos é fácil para Drácula, mas a festa realmente começa quando um cara comum chega ao hotel, e aí tudo pode mudar! (ANEXO B)

Aos poucos o contexto em que se baseia a história de Drácula, um viúvo que educa sozinho sua filha, vai se apresentando aos espectadores. Cenas emocionantes do pai brincando com uma linda e pequena menina que, mesmo bebê, já mostra que descende do grande Conde

⁸ Texto copiado diretamente da capa do DVD da animação, mantendo-se a *grafia* que consta lá.

Drácula. Ambos vivem isolados num hotel que foi construído com o objetivo de reservar um espaço destinado aos monstros, onde possam desfrutar de monstruosos momentos sem a presença de humanos, grande ameaça às suas vidas. Aqui reside um aspecto interessante dessa animação, os monstros são aterrorizados pelos humanos, quando o que se espera é o contrário. A relação entre monstros e humanos é marcada pela exclusão, pelo confinamento, pela demarcação territorial de um espaço em que os humanos não são bem vindos. O Hotel Transilvânia é o destino para onde os monstros e suas adoráveis famílias vão para relaxar e fugir de tudo. Essa suavização da monstruosidade está dita da *condição aterrorizante* que os humanos representam para os monstros. A suavidade dos novos contornos que são impressos nas personalidades dos monstros pode ser entendida através do que diz Hillesheim (2008):

Retiram-se dos contos de fadas quaisquer conteúdos tidos como ‘impróprios’ para as crianças, seguindo um caminho já trilhado desde as primeiras adaptações – dos contos originais restam apenas fragmentos suaves, isentos dos conflitos tão típicos do gênero (HILLESHEIM, 2008, p. 82).

Ainda persiste a relação de conflito entre humanos e monstros, mas ela é amplamente suavizada mediante o uso do humor e das situações cotidianas que ocorrem ao longo da história. As fronteiras entre homens e monstros vão sendo borradas, apresentando um contexto ambíguo que aproxima os espectadores de modo empático aos personagens monstruosos da animação. De um lado, posso dialogar com as autoras Lasta e Hillesheim (2014, p. 142) a partir de sua discussão da delimitação e nomeação de sujeitos situados na oposição anormal x normal, dentro de uma lógica binária que – automaticamente – define essas duas categorias em posições relacionais com vistas à norma. De sua contribuição, posso pensar na construção de minhas análises, dentro dessa noção de *fronteira*. Ainda dentro da noção de análise que se conduz pelas bordas, pela fronteira do argumento, penso que quando Cohen traz sua conceitualização de monstro, ele o faz utilizando-se de referências que provocam articulações com o que estou afirmando acima. Ou seja, Cohen (2000, p. 27) fala em *deslocamento*, em *intervalo*, menciona que mesmo que tenhamos a pretensão de mantermos distância desses seres, de mandá-los para as mais longínquas margens da geografia, eles retornam para delimitar quais os espaços sociais pelos quais podem nos movimentar (p.41).

Nesse sentido, a noção de fronteira, de distanciamento, também está presente no roteiro da animação, uma vez que o hotel foi posicionado estrategicamente no meio de uma floresta mal-assombrada e rodeado de mortos-vivos. Tudo foi planejado pra evitar que os humanos o

descubram e possam virar uma ameaça. Essa fuga, esse exílio, essa busca pelo afastamento é interessante para que possamos discutir o papel que a figura dos monstros possui dentro da cultura, como um todo. Segundo Cohen:

Os monstros são nossos filhos. Eles podem ser expulsos para as mais distantes margens da geografia e do discurso, escondidos nas margens do mundo e dos proibidos recantos de nossa mente, mas eles sempre retornam (COHEN, 2000, p. 55).

Drácula procura administrar o hotel, preocupado em preservar a vida de sua filha, dos monstros que fazem parte de sua nova família e, é claro, a sua própria. Para obter esse objetivo, uma série de ações são colocadas em jogo, principalmente as que colaboram para construir a noção de humano, a noção de não-monstro. Vamos a um exemplo: na noite que antecede o aniversário de sua filha Mavis, Drácula reúne sua filha e todos os seus convidados no salão principal do hotel e projeta um vídeo onde os humanos aparecem em cenas prosaicas de lazer. As cenas, que aos olhos dos monstros são horripilantes e assustadoras, são imagens deliciosamente engraçadas, até pitorescas, de humanos em atividades que não seriam, em suma, ameaçadoras. Drácula, ao narrar e explicar as cenas que todos assistem, com muita atenção e medo, afirma que os humanos estão mais *gordos* para que a dominação sobre os monstros seja mais fácil, pois aí estão mais fortes. Diz também que os humanos usam poucas roupas para ficarem mais ágeis na luta. Antes de continuar a descrição dos acontecimentos nessa cena, quero trazer outro componente sobre a figura do vampiro Drácula, onde é interessante a afirmação de Albuquerque Júnior (2009):

Esse personagem literário, tal como Frankenstein [...] representaria o lado obscuro do mundo, do Homem, o ser empírico e transcendental que surgira desde o século XVIII, que a sociedade da razão, a sociedade das luzes, a sociedade do esclarecimento científico e da técnica, não queria reconhecer ou procurava dele fugir ou a ele negar. Mas Drácula funde, numa só figura, o personagem literário e o personagem histórico, formando um híbrido de mito, lenda e história, num momento em que a historiografia se pretende científica, liberta dos mitos, das lendas e da ficção, só atenta aos fatos (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2009, p. 104).

Assim como a sociedade da razão, que conhece a realidade que a rodeia, também o pai de Mavis tinha sua convicção sobre a periculosidade dos humanos, tanto é que todos os monstros que assistem o vídeo mostram-se assustados e, por justamente não possuírem o mínimo contato com humanos, por causa da histórica perseguição impetrada a eles pela humanidade, percebe-se que o recado dado pelo vídeo surte o efeito desejado: reafirmar a diferença entre os dois mundos, sempre deixando bem clara a ideia de que os humanos são

indivíduos maus e perigos, capazes das maiores atrocidades. O contato com os humanos é evitado ao máximo, tanto é que Drácula não deixa que sua amada filha Mavis deixe o entorno do hotel, com receio de que ela seja morta pelos humanos do mesmo modo que a mãe o foi. Todos os monstros que convivem com Drácula, como a Múmia, Frankenstein, Lobisomem, Homem-Invisível e toda uma série de seres estranhos e monstruosos sabem que Drácula criou o hotel muito em função desse receio, desse medo de que o contato com os humanos resulte na morte de quem ele ama. Isso frustra Mavis, que sonha em conhecer outros lugares e passar pelas mesmas experiências que seus pais passaram, inclusive com a descoberta do amor. O que Drácula faz é policiar as fronteiras territoriais, mas esse policiamento também está articulado com a noção de monstro e de diferença:

O monstro impede a mobilidade (intelectual, geográfica ou sexual), delimitando os espaços sociais através dos quais os corpos privados podem se movimentar. Dar um passo fora dessa geografia oficial significa arriscar sermos atacados por alguma monstruosa patrulha de fronteira ou – o que é pior – tornamo-nos, nós próprios, monstruosos (COHEN, 2000, p. 41).

Tomo a citação do autor para refletir sobre a noção de que o monstro age na delimitação territorial, afirmando através de quais espaços sociais os corpos privados podem efetivar suas movimentações. Mas a inversão está justamente no fato de que, para o viés que o autor articula acima, o risco de cruzar a fronteira está no humano transformar-se em monstro. Na animação *Hotel Transilvânia*, o risco são os monstros que correm: o medo da violência por parte dos humanos. No momento em que Drácula posiciona os humanos dentro de uma essência monstruosa, capaz de atos inescrupulosos, ameaçando suas vidas; no momento em que ele fala sobre eles, os narra, ele os constitui. Os humanos são, na narrativa dos monstros que habitam o Hotel, sujeitos portadores do mal.

No caso da presente análise, é interessante perceber de que modo se estabelece, ao longo da animação, a relação entre esses dois mundos, de que modo as fronteiras, em sua confusão entre o bem e o mal, entre nós e o outro, vai sendo empalidecida: as fronteiras entre o mundo dos monstros e o mundo dos humanos. O borramento entre as fronteiras do mundo dos monstros e dos humanos vai ficando mais nítido quando surge, de modo inesperado, o personagem de Johnny, um humano. Aos poucos, para espanto de Drácula, mesmo que tente se livrar da presença do humano no hotel, ele começa a se afeiçoar por ele. Essa relação se dá pelos laços de amizade que Drácula estabelece com Johnny, na medida em que a interação entre eles permite que se conheçam melhor. Por outro lado, essa relação entre as semelhanças

e diferenças entre os dois mundos se estabelece pelo contato e atração que ocorre entre Mavis e Johnny.

Silva (2000) contribui nesse debate quando provoca o deslocamento do argumento, trazendo as contribuições da Psicanálise para próximo das teorias “pós-estruturalistas” para discutir sobre esse ser tão interpelado, que é *o sujeito*. Diz ele: “Com Foucault, o *sujeito* não passa de um efeito das práticas linguísticas e discursivas que o constroem como tal. Se, para a Psicanálise, o sujeito não é quem ele pensa que é, para Foucault, o sujeito não é nada mais do que aquilo que dele se diz” (p. 15). E desenvolve seu argumento sobre essa noção de *confusão* de fronteira, trazendo ao debate a ilustração disso mediante a menção do filme *Blade Runner*, no qual a trama vai circular na dificuldade de separar quem são os *verdadeiros* seres humanos e quem são os *replicantes*. “Não é que as máquinas se tornem *humanizadas*, mas o contrário: são os seres humanos que são expostos em toda a sua artificialidade” (SILVA, 2000, p. 19).

A direção da trama animada começa a mudar no momento em que o humano Johnny, sem saber onde está e no que está se envolvendo, chega até o hotel. Drácula que age rapidamente, tentando em vão retirá-lo de cena e, mesmo que no início Johnny não saiba que está rodeado de monstros, aos poucos a tentativa de sua retirada vai sendo substituída pelo apreço de todos por ele. Porém, os monstros não sabem que ele é um humano, Drácula inventa que se trata de um primo de Frankenstein, fantasiando-o com o objetivo de disfarçá-lo até que tenha êxito em sua missão de mandar embora o intruso indesejado. Essa relação de atração e repulsa, carinho e medo, perto e longe, está em consonância com o que nos traz Donald (2000), sobre medos e terrores populares, nos filmes de vampiros:

Eles são mais bem-compreendidos como sintomáticos e não como funcionais: não como causas mas como signos da instabilidade da cultura, da impossibilidade de seu fechamento ou de sua perfeição. A dialética da repulsão e da fascinação com o monstruoso revela como as aparentes certezas da representação são sempre corroídas pelas insistentes operações do desejo e do terror (DONALD, 2000, p. 136)

Repulsa e fascinação, desejo e terror. Dois mundos diferentes, mas nem tão diferentes assim. Mundos que se constroem justamente na definição, na delimitação de fronteiras. A aproximação entre esses dois mundos está o tempo todo sendo restaurada durante a animação, principalmente pela relação de Johnny com a linda Mavis e seu pai. Pontuar isso, nos acontecimentos que se sucedem na história, ajuda a entender: Mavis está no telhado e Johnny vai encontrá-la. Ele trata com carinho das lamentações dela e, para alegrá-la, a conduz até o topo do telhado, atrás de uma grande chaminé. Dali os dois assistem o nascer do sol, sempre

com o cuidado de evitar que o astro-rei a fira com seus raios. Mavis fica encantada e diz que ver o sol nascer é um dos mais belos espetáculos que ela já tinha visto em seus 118 anos.

Ainda sobre essa relação entre humanos e não-humanos, entre monstros e não-monstros, Gil (2000, p. 170) nos argumenta que o monstro não se situa fora do domínio humano, mas sim no seu limite. Segundo o autor, o monstro é um fator de atração porque está situado numa fronteira indecisa entre a humanidade e a não-humanidade. Dessa forma, diz-se que os monstros fascinam os homens e, na animação aqui analisada, é o humano, personificado no personagem Johnny que fascina os monstros, cativando pelo modo divertido de ser, ainda que não o saibam como humano. Quanto mais Johnny convive com os monstros e com Drácula, em especial, maior é sua interação e admiração que todos sentem por ele. Nada parecido com a noção terrível que eles possuem sobre a humanidade. Sobre o que se é e o que não se é, interessante o que diz o autor:

Os monstros, felizmente, existem não para nos mostrar o que não somos, mas o que poderíamos ser. Entre estes dois pólos, entre uma possibilidade negativa e um acaso possível, tentamos situar a nossa humanidade de homens (GIL, 2000, p.168).

E a humanidade de Johnny é desmascarada, pois entre todos, é o cozinheiro Quasimodo, atento ao faro de sua ajudante de cozinha, uma rata que fareja Johnny, que irá acabar com o disfarce do humano. Mesmo depois de todas as tentativas de Drácula em neutralizar a ação delatora de Quasimodo, Johnny é desmascarado e isso causa uma tremenda confusão entre os hóspedes do hotel. Todos com medo do humano e decepcionados com a traição que Drácula lhes destinou. É claro que toda essa confusão acaba sendo dispersa quando Drácula informa a todos que sua filha Mavis está apaixonada por Johnny e que seria uma profunda falta de consideração não permitir que a filha siga seu próprio caminho, correndo os riscos que a vida lhe impõe, mas lutando por sua felicidade. Drácula consegue convencer seus amigos monstros que é preciso trazer Johnny de volta e conta com sua ajuda. Múmia, Frankenstein, Lobisomem e Drácula perseguem os rastros deixados pelo humano e, graças ao apoio de uma “Convenção de Monstros”, promovida por humanos, acabam convencidos de que os tempos mudaram: monstros e humanos podem ter um convívio pacífico. A festa dos 118 anos de Mavis é celebrada com o retorno de Johnny e a certeza de que ambos estão apaixonados. Dentre os amigos de Drácula, que acabam constituindo sua família, há um personagem que é central na próxima animação a ser analisada: Frankenstein.

2.4 Frankenweenie – fiel e amado cão monstro⁹

Início a análise dessa animação pela capa do DVD, que rapidamente se pode notar, é muito diferente das outras animações aqui analisadas. A predominância é de tons de cinza, com alguns detalhes em verde. Algo que chama a atenção, que está em primeiro plano na imagem, é a presença do cão Sparky com seu dono Victor, este último munido de uma pá. No céu, uma lua cheia enquadra os personagens e, envolta em nuvens, forma o cenário para que uma figura, que lembra um morcego, alce voo. Outro ponto importante, a ser destacado, é que essa animação foi produzida em “*stop motion*”, que é uma técnica de filmagem que fotografa os personagens e os objetos e depois, numa sequência quadro-a-quadro, estas cenas são animadas e movimentadas. Frankenweenie tem a direção do cineasta Tim Burton, cujo currículo conta com diversas outras produções que abordam, em suas temáticas, o interesse por personagens estranhos e sombrios, como “Edward, Mãos de Tesoura” (1990), “O estranho mundo de Jack” (1993) e “Noiva Cadáver” (2005). Vejamos o que a sinopse diz sobre o roteiro:

Da Disney e do gênio criativo Tim Burton, chega o divertido Frankenweenie, uma história emocionante sobre um menino e seu cachorro. Depois de perder subitamente seu amado cachorro Sparky, o jovem Victor aproveita o poder da ciência para trazer seu melhor amigo de volta à vida, apenas com alguns pequenos ajustes. Ele tenta esconder sua criação caseira, mas quando Sparky sai, os colegas e os professores de Victor, além de toda a cidade, aprendem que ganhar uma nova vida pode ser algo monstruoso. Frankenweenie é diversão para toda a família. (ANEXO C)

As primeiras palavras sobre essa animação devem afirmar que se trata de uma produção inspirada no clássico “Frankenstein ou o moderno Prometeu”, escrito por Mary Shelley e publicado em 1818. Para analisar a animação de Tim Burton, primeiro vamos dedicar um pouco de atenção ao que diz Albuquerque Júnior (2009) sobre o clássico de Shelley:

Frankenstein, como o próprio subtítulo assinala, retomaria o tema do mito de Prometeu, o titã que roubou o fogo, que era monopólio dos deuses e o entregou aos homens, sendo condenado a um suplício eterno por seu gesto. Mas o que estava em jogo na história de Mary Shelley era uma categoria que havia começado a emergir na cultura ocidental por volta do século XVII: a vida (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2009, p. 96).

⁹ Para obter maiores informações acesse: <https://wikipedia.org/wiki/Frankenweenie>.

Segundo o autor, ao tentar criar a vida em laboratório, o Dr. Victor Frankenstein havia tentado usurpar uma prerrogativa de Deus, tomado para si o poder que é tão somente proveniente de um mistério divino, que é a transformação da matéria inanimada em animada. O autor descreve ainda sobre a condição da criatura rejeitada pelo próprio criador, instalada num lugar equívoco entre o humano e inumano: desprezado, humilhado, rejeitado por sua aparência monstruosa, disforme e portador de sentimentos e emoções demasiadamente humanos: medo, revolta, ternura, altruísmo, inveja, amor, ódio, crueldade, desespero e melancolia. Esta é uma boa síntese desse clássico escrito no início do século XIX. Assinalo que, na animação produzida por Burton no século XXI, mais precisamente em 2012, Victor também é o nome do menino que brinca de bancar Deus e a criatura à qual ele dá a vida, ou ressuscita como veremos a seguir, é o cão Sparky.

Ao se colocar no lugar de Deus, ao se arvorar a ser o criador, o Dr. Frankenstein dá origem a uma criatura monstruosa, pois como tematiza Michel Foucault, em *Os Anormais*, o monstro é justamente aquela criatura em que se articula a violação às leis da natureza e da sociedade, uma figura em que aparece reunido o impossível e o proibido (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2009, p. 96).

Antes de trazer as contribuições de Foucault para a discussão sobre a genealogia da anormalidade, focando na figura do monstro, dou seguimento na apresentação das linhas gerais dessa animação, sempre com o objetivo de articular as mesmas com os conceitos e contribuições dos autores que me auxiliam nessa trajetória.

O menino Victor Frankenstein é dono do cão Sparky, um cãozinho muito esperto, brincalhão, bem treinado e extremamente fiel ao seu dono. Os dois brincam e, apesar do receio de parte dos pais de Victor, do menino ser um pouco estranho, de poucos amigos, os dois são felizes, mostram uma profunda afeição um pelo outro. Muito apegado ao cão, Victor é aluno interessado na escola e gosta muito de ciências. Todos esses ingredientes são muito familiares a todos que, de uma forma ou de outra, enxergam na amizade entre cão e dono, algo que também vivem ou já viveram em suas vidas. Ou seja, a empatia é grande e imediata. Num certo dia, numa brincadeira no quintal de casa, a bola de beisebol de Victor sai das linhas do campo e segue na direção da rua. Sparky corre atrás para buscá-la e é atropelado. O cão morre e isso afeta profundamente Victor, assim como a toda a família Frankenstein. Sparky é enterrado num cemitério para animais, onde se percebe as lápides de outros animais de estimação, dos mais diversos.

Na escola, a tristeza de Victor é imensa. Ele não tem vontade de fazer as atividades propostas, nem em casa e nem na sala de aula. Mas, um dia, numa aula de ciências, Victor

tem contato com uma teoria que envolve o uso de energia para reavivar corpos sem vida. Isso desperta nele o desejo de trazer Sparky de volta. O projeto é realizado no sótão da casa dos Frankenstein, utilizando eletrodomésticos da cozinha de sua mãe, junto com outras ferramentas que ele obtém, Victor consegue seu objetivo: desenterra seu amado cão e o reanima numa noite de temporal crivada de raios. O experimento de Victor funciona e Sparky volta a viver, ainda que as moscas que voam ao seu redor explicitem que seu corpo está em decomposição. Outro aspecto em relação a essa montagem do corpo de Sparky, que teve que ser costurado é que, de vez em quando, uma parte de seu corpo se desprende: o rabo, a orelha etc. Mas Victor tranquiliza seu amado cão dizendo que isso ele conserta.

O desejo de trazer seu cão Sparky de novo à vida está acima de tudo para Victor. Ele não está interessado em questões éticas ou metafísicas, é seu desejo que vale e ele vai exercer o poder que os saberes científicos lhe conferiram. Dessa forma, ao ressuscitar seu cão de estimação, ao tornar seu desejo, uma realidade, o menino Victor utiliza-se desse artifício que cria um novo ser anômalo, um ser que não se encaixa num mundo regido por regras de normalização, que estão amarradas às essências, aos limites possíveis de uma racionalidade que normatiza os seres dos quais fala. Sparky, nessa lógica, vai se constituir num ser como Silva (2000) menciona: “Nenhum ponto fixo, nenhuma substância, nenhuma essência, nenhuma origem, nenhum centro. Apenas linhas, fluxos, intensidades, energias, conexões, combinações” (p. 17).

O que mantém vivo o cão Sparky é a energia elétrica, que precisa ser constantemente mantida em altas doses no corpo do cão. Sem ela, Sparky enfraquece e parece estar sujeito a voltar ao estado de morte em que se encontrava antes de Victor realizar seu experimento científico. Sparky torna-se esse ser estranho, um monstro, um corpo morto, mas ainda o cão amável e fiel ao seu amigo e dono. Na escola, uma instituição destinada a produzir sujeitos através da disciplina e da gestão de corpos dóceis, para utilizar um viés foucaultiano, os alunos são incitados, induzidos e atravessados por relações de poder que unem, nessa rede, a escola, as famílias e outras instâncias de poder, este último definido assim por Deleuze (1992): “compreender que as relações de força não se reduzem à violência, mas constituem ações sobre ações, ou seja, atos tais como incitar, induzir, desviar, facilitar ou dificultar, ampliar ou limitar, tornar mais ou menos provável. (p. 123-124).

Para Victor, os saberes que ele utiliza, em seu experimento de ciências, tem o objetivo de realizar o seu maior desejo, que é trazer seu amigo Sparky de volta a vida. Ele tem sucesso e, justamente pelo fato de que é difícil preservar um segredo e uma descoberta dessa

magnitude, que ele se vê obrigado a admitir, a um colega não tão próximo, que o fato de ressuscitar Sparky é o verdadeiro objetivo de seu experimento de ciências. Mas é muito mais que isso, ressuscitar seu grande amigo cão é um gesto de carinho, que vai muito além das obrigações escolares. É importante pensar que o jovem cientista é visto pelos colegas de escola como um sujeito estranho, diferente, um *anormal* diante das condutas que se espera de um menino de sua idade. Mas, se esses sujeitos, de um modo ou de outro, podem classificar Victor como um representante dessa categórica anomalia, eles também estão contidos dentro dessa curva de anormalidade, também são alvos da disciplina que as instâncias de poder dessa rede de controle coloca em movimento. Vejamos a contribuição de Albuquerque Júnior (2009), quando ele cita as implicações de sociedades que anseiam por disciplina, que procuram identificar e controlar corpos sem controle:

seres que, como Frankenstein, vagam pelas ruas, pelas florestas, pelos mares, em busca dos confins da civilização: nômades, fugitivos açoitados pelo julgamento e pelo controle de todos que fazem a sociedade. As cidades e os campos se povoam de outra figura central na constituição da anormalidade, os indivíduos a corrigir: vagabundos, temerários, briguentos, valentões, bêbados, proxenetas, boêmios, escroques, espertalhões, jogadores, viciados, sodomitas, assassinos, mendigos, prostitutas (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2009, p. 98).

Dessa forma, é interessante pensar que não há uma fronteira sólida, não é uma separação nítida e clara, entre quais os sujeitos que podem ser classificados como normais e quais não podem. Como afirma o autor acima, de posse dos ditos e escritos foucaultianos, há todo um contingente de indivíduos diferentes, estranhos, modelos de pequenas discrepâncias, que povoam as cidades e os campos, indivíduos a corrigir. Trago, nesse momento, as contribuições de Foucault (2001) para dar cabo dessa discussão em torno das anomalias, que segundo ele, vai girar em torno de três grandes círculos: o monstro humano, o indivíduo a ser corrigido e a criança masturbadora. Sua ótica percebe que estas são três configurações, são três circularidades onde, em seu interior, a questão das anomalias irá se estabelecer.

Para as análises deste trabalho, há interesse, principalmente, na noção de monstro, com importantes considerações deste autor sobre esse conceito. Ele inicia sua definição afirmando que o contexto de referência do monstro é a lei, ou seja, a noção de monstro é essencialmente, jurídica, pois o que vai definir o monstro é o fato de que sua existência viola não só as leis da natureza, como também as leis sociais. Outro aspecto a ser ressaltado, na concepção dessa anomalia, é que seu domínio é “jurídico-biológico”, um fenômeno extremo e, concomitantemente, raro. E, além de toda essa construção, ele também combina, em sua forma, o impossível com o proibido. Para incrementar ainda mais a noção desse ser anômalo,

tomo emprestadas as palavras do autor, onde ele assinala que este ser será o grande modelo de todas as pequenas discrepâncias:

É o modelo ampliado, a forma, desenvolvida pelos próprios jogos da natureza, de todas as pequenas irregularidades possíveis. E, nesse sentido, podemos dizer que o monstro é o grande modelo de todas as pequenas discrepâncias. É o princípio de inteligibilidade de todas as formas – que circulam na forma de moeda miúda – da anomalia. Descobrir qual o fundo de monstruosidade que existe por trás das pequenas anomalias, dos pequenos desvios, das pequenas irregularidades é o problema que vamos encontrar ao longo de todo o século XIX (FOUCAULT, 2001, p. 71).

Em *Frankenweenie*, quem desafia as leis da natureza e dos homens é o menino Victor, quando se utiliza saberes que, num desejo de exercer poderes que seriam exclusivos de *um deus*, trazem seu cão de volta à vida. No entanto, quem ressuscita e passa a protagonizar novos acontecimentos, depois de ter ido a óbito, é o cão Sparky. Nessa interpretação, nesse modo de olhar, tanto um quanto outro podem ser alçados à categoria de monstro. Por outro lado, os colegas de escola de Victor também passam a exercer o domínio de pequenas anomalias em suas condutas, uma vez que vão repetir o processo de ressuscitar seus animais de estimação. Indo além, é preciso dar conta das outras circularidades da anomalia, onde o autor delimita o perfil, então, do indivíduo a ser corrigido. Trata-se, na formulação de Foucault, ainda em seu texto “Os anormais”, de janeiro de 1975, de um indivíduo muito específico da Idade Clássica (séculos XVII e XVIII), e seu contexto de referência é bem mais limitado, ficando circunscrito aos limites da família, onde são gestadas as ações desse ser em virtude de instâncias mais próximas, como as instituições que lhe são vizinhas. O monstro, segundo Foucault, é a exceção. O indivíduo a ser corrigido é um fenômeno corrente:

O indivíduo a ser corrigido vai aparecer nesse jogo, nesse conflito, nesse sistema de apoio que existe entre a família e, depois, a escola, a oficina, a rua, o bairro, a paróquia, a igreja e a polícia, etc. (FOUCAULT, 2001, p. 72).

Volto a tecer minha análise sobre a dualidade que se estabelece entre Victor e seu cão Sparky, entre o criador e sua criatura. Aos poucos seu segredo perde força e outros meninos percebem que ele descobriu um modo de como ressuscitar animais de estimação. Estes então também realizam projetos para trazer de volta seus animais de estimação. Todo esse movimento faz com que os pais peçam uma reunião com a direção da escola, tendo em vista que alguns alunos tiveram lesões corporais nas tentativas de realização de seus experimentos. O professor de ciências é questionado sobre suas ideias e sobre os riscos que elas representam

para os alunos. Como se pode notar, são muitas as instâncias de poder de governo e vigilância que se articulam em torno dos corpos e das condutas dos estudantes: direção da escola, corpo docente, famílias e até mesmo os colegas acabam constituindo-se em agentes desse controle.

Interessante pensar que as outras crianças, os colegas de Victor que, seguindo seus passos, também desenvolveram suas aptidões como criaturas capazes de recriar a vida em seus animais de estimação e de que, em parte, esses colegas também são criaturas da obra monstruosa de Victor. A fronteira entre a normalidade e a anormalidade fica mais uma vez borrada, nos confirmando essa noção de instabilidade, de flexibilidade e incorrigível capacidade dessa norma que estabelece, a partir dela, a curva das anomalias. Insisto, mais uma vez, na colaboração de Foucault para pensar essa questão: “Na medida em que o indivíduo a ser corrigido é muito freqüente, na medida em que é imediatamente próximo da regra, sempre vai ser difícil determiná-lo” (FOUCAULT, 2001, p. 72). Ou seja, o indivíduo a ser corrigido sofre de um paradoxo, pois no momento mesmo em que esse sujeito está posicionado muito próximo da regra, a sua determinação sempre será arriscada, incerta e de difícil operacionalização; nunca se poderá – paradoxalmente – realizar-se a demonstração de sua incorrigibilidade.

Dito isso, cabe agora destinar espaço para conceituar a terceira esfera anômala, essa figura totalmente nova no século XIX cujo campo de aparecimento é a família: o masturbador, a criança masturbadora. Ao refletir sobre as análises, acredito que essa terceira figura da anomalia não contribui, de forma efetiva, na operacionalização da leitura que faço dessa animação, em questão. Mesmo assim, é interessante referir suas linhas conceituais, segundo Foucault: “seu contexto de referência [...] É o quarto, a cama, o corpo; são os pais, os tomadores de conta imediatos, os irmãos e irmãs; é o médico – toda uma espécie de microcélula em torno do indivíduo e do seu corpo (FOUCAULT, 2001, p. 73-74).

De volta aos acontecimentos de Frankenweenie, digo que Victor, logo após a morte de Sparky e o avanço em suas descobertas científicas, passa a se enclausurar no sótão da casa de seus pais, trabalhando freneticamente num aparato tecnológico que permita trazer sucesso ao seu experimento. A essa altura dos acontecimentos, tudo que o menino deseja é voltar a ter os momentos de prazer, de entretenimento, de diversão e alegria que ele tinha com seu querido animal de estimação. O segredo de Victor acaba quando os pais descobrem que Sparky, sem saber ao certo de que modo, está vivo outra vez. Enquanto eles tentam entender isso, outros meninos desenterram seus animais e os trazem de volta à vida. Em alguns casos, como a

tartaruga que fica gigante, ou um gato que se mistura com um morcego e se transforma num animal híbrido e perigoso, os experimentos trazem destruição e medo para a cidade e seus habitantes. Os experimentos criaram monstros, produziram anormalidades, desembocaram em anomalias que, entre os três diferentes tipos de *anormais* dos quais fala Foucault (2001), estabelecem linhas que demarcam a diferença.

Mais uma vez gostaria de por em prática a ideia da análise que trilha a borda da fronteira, pensando a cena acima citada com o que afirma Silva (2000), na esteira dos debates sobre a *crise* do sujeito e sobre a questão da subjetividade que cruza fronteiras entre cultura e natureza, humanos e não-humanos: “a *existência* de monstros é a demonstração de que a subjetividade não é, nunca, aquele lugar seguro e estável que a *teoria do sujeito* nos levou a crer. As *pegadas* do monstro não são a prova de que o monstro existe, mas de que o *sujeito* não existe (p. 19). Ao trazer o que o autor sugere para a análise da animação acima, os monstros que surgem mostram o quanto a fronteira que os separa dos humanos é frágil e facilmente transitável, de um lado ao outro. No final da animação, graças à valentia e criatividade do cão Sparky e de Victor, os monstros criados pelos outros meninos da escola são neutralizados e a vida volta *ao normal*. Nem mesmo um incêndio impede que Sparky mostre seus dons de cão valente e prestativo, que fazem dele um herói. Tudo termina bem com Sparky “vivendo” junto ao seu dono.

Passo, a seguir, a dedicar meu olhar para mais uma animação, sempre tendo como premissa básica a discussão destes personagens monstruosos, que desafiam nossa capacidade de classificação, essa ideia de que a palavra monstro sempre traz à tona a ideia de mistura, de misto de dois reinos, ou seja, o reino animal e o reino humano. Essa colocação é propícia para pensar o caso de “Um monstro em Paris” (2011), onde o personagem protagonista também é erguido nessa mistura entre dois reinos animais: uma pulga que cresce monstruosamente e circula no limiar dessa fronteira entre o humano e o inumano.

2.5 Francoeur - A pulga monstro de Paris¹⁰

Há elementos que aproximam a animação do jovem Victor e seu cão Sparky com a próxima análise que vou efetuar, tendo em vista que no caso de “Um monstro em Paris”, a figura anômala, uma pulga, também é o resultado de um experimento científico, ainda que accidental. Se em “Frankenweenie” a ligação entre Victor e seu cão retratava a relação entre

¹⁰ Para obter maiores informações acesse o site: https://pt.wikipedia.org/wiki/Um_Monstro_em_Paris

humano e inumano, nessa vez este componente se estabelece entre Lucille e Francoeur, a pulga-monstro. Há toda uma poética associada com essa animação, há o componente da arte, da música, da sensualidade dos personagens, ainda mais que o monstro-pulga contracena, em boa parte do tempo, ao lado da doce e bela Lucille, uma bondosa cantora de Cabaré. Antes de passar à análise da capa do DVD, que sempre pontua interessantes questões analíticas, vejamos a sinopse dessa animação – inserida na contracapa:

Um tímido projetorista de cinema e um animado inventor, Raoul, resolvem ir atrás de uma misteriosa criatura que está aterrorizando os cidadãos de Paris. No entanto, o monstro consegue ajuda e proteção de uma bondosa cantora de cabaré, chamada Lucille, revelando-se inofensivo e totalmente apaixonado por ela. Agora, todos devem impedir que o implacável chefe de polícia mate o bondoso monstro (ANEXO D)

O que se nota, logo de imediato, na capa dessa animação, é a bela Lucille em companhia de Francoeur, o monstro-pulga, em uma cena que tem ao fundo a torre Eiffel e uma linda lua no céu. Outros personagens também estão inseridos na capa, dando visibilidade para o par romântico de Lucille, Raoul e o outro casal, formado por Emile e Moud. Francoeur e Lucille estão posicionados de modo a entender que estejam dançando, pois a animação vai, aos poucos, mostrar que Lucille encontra em Francoeur um parceiro de show muito talentoso. Baseada numa história original de Bibó Bergeron, que também dirigiu as animações “O caminho para El Dorado” (2000) e “O espanta tubarões” (2004), “Um monstro em Paris” lembra outra história clássica: “A bela e a fera”, um conto de fadas francês originalmente escrito em 1740. A ressalva, nesse caso, é que no conto de fadas a Bela forma par romântico com a Fera, o que não ocorre com Lucille e Francoeur.

O início da animação apresenta aos espectadores a situação na qual Raoul, um simpático e atrapalhado inventor, é apaixonado por Lucille. Os dois, aos poucos, vão direcionando seus interesses e desejos na direção da formação do casal romântico tão comum em histórias que juntam a noção amor platônico, timidez e falta de iniciativa, que é justamente o que ocorre com o casal de amigos de Raoul e Lucille, que vai se formar mais tarde: Emile e Moud. Interessante pensar no modo como o monstro surge, como ele torna-se monstruoso, tendo em vista que no caso da animação analisada anteriormente, em Frankenweenie, Victor desejava ressuscitar Sparky. Aqui não. A aparição do monstro, cuja anomalia é uma mistura, uma junção de dois reinos, entre o animal e o humano, é acidental, pois ocorre derivada de uma confusão num laboratório de pesquisas onde uma mistura de substâncias, também acidentalmente manipuladas, transforma a pulga de um macaco no monstro. O que irá ocorrer

é que, uma substância desconhecida vai agir sobre o metabolismo da pulga e vai transformar seu corpo, dando-lhe um tamanho acima da média humana. Em meio à explosão e à fumaça, sem que se perceba, a pulga Francoeur, assustada e sem entender o que se passa, foge do laboratório e passa a se esgueirar por Paris.

Há uma alteração radical, uma histórica mudança, nesse modo de interconectar a vida dentro das estruturas sociais mais profundas, ligadas com a dimensão política. Os corpos dos indivíduos, tomados como algo maior, uma rede formada por sua força enquanto *corpo social* será alvo de uma série de saberes, mecanismos de suporte que primam pela manutenção da saúde desse corpo coletivo. Melhor dito por Foucault:

Pela primeira vez na história, sem dúvida, o biológico reflete-se no político; é o fato do poder encarregar-se da vida, mais do que a ameaça da morte, que lhe dá acesso ao corpo. Se poderíamos chamar de “bio-história” as pressões por meio das quais os movimentos da vida e os processos da história interferem entre si, deveríamos falar de “biopolítica” para designar o que faz com que a vida e seus mecanismos entrem no domínio dos cálculos explícitos e faz do poder-saber um agente de transformação da vida humana (FOUCAULT, 1985, p. 134).

Cria-se então a noção de *Biopolítica*. Uma noção onde a vida será governada através de relações de poder, e sobre essa população, esse novo sujeito político que entra em cena, o governo das famílias, dos indivíduos e de suas vidas assumirá um caráter amplamente político, com o objetivo de incrementar estratégias de proteção e maximização dessa população enquanto força de trabalho. Sobre esse componente político das populações, Foucault (1979) nos diz: “A população aparece, portanto, mais como fim e instrumento do governo que como força do soberano; a população aparece como sujeito de necessidades, de aspirações, mas também como objeto nas mãos do governo” (p. 289). A população aparece como sujeito de aspirações, necessidades e desejos. Além disso, será alvo de estratégias que visam garantir proteção, valorizando a vida dos indivíduos, buscando sua preservação e, por conseguinte, sua docilidade e utilidade. Dessa forma, a população enquanto força de trabalho será eleita como merecedora de uma série de dispositivos de proteção que objetivam preservar as vidas que agora são vistas como valiosas e úteis nos processos sociais e de produção de valor. Da ação dessa biopolítica vão surgidos os poderes, tramados em torno desse cruzamento entre a vida e a política, que poderão ser chamados de *biopoderes*. Estes vão maximizar os esforços políticos e sociais no governo da vida, na gestão da conduta dos indivíduos através das populações, que serão analisadas, medidas, calculadas, governadas com menos poder, mais liberdade e – dessa forma – obtendo ainda mais eficiência com menos esforço e custos. Sendo assim, a biopolítica será, ante de tudo:

uma estratégia ao mesmo tempo de proteção e de maximalização desta força: a vida dos indivíduos vale doravante muito, não em nome de uma pretensa filantropia, mas porque ela é essencialmente força de trabalho, isto é, produção de valor. A vida vale porque é útil; mas ela só é útil porque é, ao mesmo tempo, sã e dócil, ou seja, medicalizada e disciplinarizada (REVEL, 2006, p. 55-56).

De posse do que foi dito acima, minha análise circulará por alguns pontos que considero importantes, a começar por essa mudança que vai ocorrer com as cidades, com o crescimento populacional e – como diria Foucault (1979), com a necessidade de enxergar essa cidade, essa população, *como um corpo a ser gestado*. Esse esquadramento da população, a avaliação dos riscos, a definição das políticas de segurança, todo esse jogo social estará vinculado com as noções de risco e perigo, numa regularidade que auxilia na gestão desses fenômenos sociais: “De fato, se a estatística tinha até então funcionado no interior do quadro administrativo da soberania, ela vai revelar pouco a pouco que a população tem uma regularidade própria: número de mortos, de doentes, regularidades de acidentes, etc.” (FOUCAULT, 1979, p. 288).

Dessa forma, a vigilância e o controle dos corpos dos indivíduos irá se organizar em torno dos dados empíricos, dos arquivos, dos números, das ocorrências, todas elas ajustadas em instituições sociais como a polícia, para articular com a figura do chefe de polícia Maynott, que vai perseguir a criatura monstruosa com determinação. Assim, a polícia lança suas redes de investigação, de poderes que vão tentar capturar a ameaça que coloca em risco a vida da população de Paris. Mesmo que os interesses do chefe de polícia Maynott estejam muito mais voltados para garantir uma imagem de homem da lei que pode ser alçado a prefeito, o que vai driblar os planos dessa captura é justamente a resistência que Lucille vai levar a cabo. Lucille, uma cantora num famoso cabaré da cidade, conta com a admiração do comissário de polícia. É ela que encontra, numa noite chuvosa, a pulga-monstro e percebe que não há motivos para temer tal criatura. Aos poucos, através dos recursos de figurino que o teatro dispõe, Lucille veste a pulga e consegue um disfarce provisório para o monstro. O que nem Lucille, nem ninguém, poderiam prever, é que a pulga tem uma ótima percepção musical, tendo desenvolvido a capacidade de cantar, tocar e dançar. O ambiente do cabaré permite que os dois formem uma dupla de sucesso, conduzindo, junto ao personagem, o cruzamento da fronteira entre o desejável e o indesejável. Alto, de porte esbelto e corpulento, devidamente vestido, o monstro Francoeur, disfarçado, passa a desfrutar de um relativo sucesso e sua sensibilidade cativa a amizade e a admiração de todos, principalmente Lucille, que conhece sua identidade secreta.

Aqui considero produtivo à análise, pensar nas colaborações que Foucault (1985) nos oferece sobre as novas maneiras de como os poderes políticos passam a agir sobre a vida, sobre os corpos dos indivíduos, a partir do século XVII:

Um dos pólos, o primeiro a ser formado, centrou-se no corpo como máquina: no seu adestramento, na ampliação de suas aptidões, na extorsão de suas forças, no crescimento paralelo de suas utilidades e docilidade, na sua integração em sistemas de controle eficazes e econômicos – tudo isso assegurado por procedimentos de poder que caracterizam as disciplinas: anátomo-política do corpo humano (FOUCAULT, 1985, p. 131).

Sob essa ótica, do corpo visto como máquina, o que está em foco, o que está sendo privilegiado, é a gestão desses corpos, dessas vidas através do seu adestramento, de sua docilidade que vai permitir ampliar suas aptidões e retirar delas as suas forças produtivas. No momento em que Francoeur é abrigado na clandestinidade por Lucille, no momento mesmo em que ela observa o comportamento dele e enxerga aptidões a serem exploradas, ela colabora para o governo desse indivíduo. A vida de Francoeur passa a ter valor, a vida e o corpo dessa criatura, mesmo que marcada por uma anomalia, passa por um processo de disciplinamento, que Castro (2006), inspirado por Foucault, resume assim: “a formação de corpos politicamente dóceis e economicamente rentáveis e a produção de uma individualidade disciplinar têm sido os objetivos desse processo” (p. 66).

No desenrolar da trama, essa situação vai sendo desenhada, principalmente nas formas que Raoul e Lucille, juntamente com Emile e Moud, que conhecem a identidade de Francoeur, colocam em ação para barrar os planos do chefe de polícia que, sedento por popularidade e de olho num cargo público mais alto, pretende matar a criatura “monstruosa”. A história segue, com Maynott no encaixo da criatura, investindo em investigações e perseguições, sua missão é proteger a vida da população dos malefícios que tal criatura representa. Pelo menos essa é a versão que ele apresenta a todos, mesmo que alguns de seus colegas de polícia, como o inspetor Paté, passem a duvidar se tal criatura é mesmo tão perigosa e da necessidade de sua morte. Conduzida com belas cenas musicais, “Um monstro em Paris” é uma animação que vai, paulatinamente, estabelecendo um jogo de oposições entre Francoeur, o monstro e Maynott, o chefe de polícia. A fronteira entre os dois personagens passa por um processo de inversão de papéis, onde se nota *condutas monstruosas* por parte do comissário e *condutas humanas* por parte da criatura. Isso fica dito numa fala do inspetor Paté, no momento em que este começa a entender que a criatura não representa riscos ou perigos. Ele afirma: “Há mais humanidade no monstro do que no comissário”. O monstro

representa um problema porque ele vai questionar, vai desafiar tanto o sistema médico quanto o sistema jurídico, ou seja, as leis e nesse caso a polícia vai ser acionada como instância de poder. Na citação abaixo, Foucault (2001) nos alerta sobre isso:

O monstro é que é o problema, o monstro é que interroga tanto o sistema médico como o sistema judiciário [...] o monstro é que é a figura essencial, a figura em torno das quais as instâncias de poder e os campos de saber se inquietam e se reorganizam (FOUCAULT, 2001, p. 78).

Como em outras histórias e animações, estão presentes os ingredientes que misturam relações de poder, de aventura, perseguição, desejo, carinho, amor e competição. Essa noção de deslocamento, pelas ruas e pelo céu de Paris, com parte da ação final transcorrendo na torre Eiffel, permite a compreensão de outros fatos sobre a constituição dos personagens, sobre sua corporeidade como indivíduos posicionados numa relação binária entre a normalidade e a anormalidade. Como assinala Castro (2006), quando menciona o papel da disciplina dos corpos como definidora de uma fronteira entre o normal e o anormal:

Há um modo específico de castigar no domínio disciplinar. Para a disciplina não se trata de expiar uma culpa nem de reprimir, mas sim de referir as condutas do indivíduo a um conjunto comparativo, de diferenciar os indivíduos, medir capacidades, impor uma medida, traçar a fronteira entre o normal e o anormal (CASTRO, 2006, p. 67).

É interessante pensar que a aventura representa uma transposição de obstáculos, ou seja, desafios que os personagens precisam vencer para atingir uma nova condição, um novo estágio. Esse recurso pode ser atingido através de uma viagem, ou uma aventura, mas é sempre marcado com o cruzamento de fronteiras que revelam novos fatos e situações. Fica estabelecida então, uma relação entre o que está do lado de cá e do lado de lá da fronteira, seja ela territorial, espacial, ou associada com os aspectos da linguagem, da configuração do que é dito sobre o que é ou não é “normal”. Albuquerque Júnior (2009) afirma que a gestão da população e, por conseguinte, a gestão desses sujeitos anômalos, deverá passar por um processo de estabelecimento de uma ordem normativa, de uma norma que minimize os riscos que os corpos estarão assujeitados. Será vital que os indivíduos, para que permaneçam em sua normalidade, evitem contatos, toques, aproximações, misturas; em outras palavras, é preciso controlar os desejos, nomear e ordenar os instintos. Ainda que abaixo ele esteja se referindo ao personagem de Drácula, sua citação pode ser enquadrada em Francoeur:

Numa sociedade em que os processos migratórios e imigratórios, o medo ao estrangeiro, o ódio e a repulsa ao diferente, parecem se encarnar nesse ser que chega sempre de outras terras e de outros tempos para vir habitar um dado lugar, para onde traz a desgraça, a morte e a maldição. Numa sociedade que acaba de descobrir a existência de micro-organismos, Drácula atualiza o medo do contágio (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2009, p.105).

A noção de monstro como misto, relatada por Foucault (2001), também colabora para que possamos entender o interesse da polícia na captura do monstro-pulga e nos efeitos que essa ação possui na tarefa de afirmar uma norma social, uma norma que seja capaz, como afirma Veiga-Neto (2001), de capturar os selvagens e bizarros e tornar os mesmos inteligíveis. O autor destaca uma dupla realidade da norma que, por um lado, vai se impor como regra de conduta, como uma forte oposição à irregularidade e às desordens; por outro lado, a norma será ferramenta privilegiada como reguladora funcional, como oposição ao patológico e à doença. Essa dupla realidade vai tornar a norma um operador muito útil e produtivo aos biopoderes. E o autor aprofunda esse raciocínio quando diz:

Além disso, a norma, ao mesmo tempo que permite tirar, da exterioridade selvagem, os perigosos, os desconhecidos, os bizarros – capturando-os e tornando-os inteligíveis, familiares, acessíveis, controláveis – ela permite enquadrá-los a uma distância segura a ponto que eles não se incorporem ao mesmo (VEIGA-NETO, 2001, p. 115).

Como se percebe, em minha análise, mais uma vez o governo da diferença se faz presente no momento mesmo em que se afirma que o controle das criaturas, que cruzam as linhas gerais da norma, passam a ser inteligíveis, mantendo uma distância segura de exclusão. Por esse raciocínio, tanto Francoeur quanto Maynott estão contidos dentro de uma curva que abriga a normalidade e a anormalidade. Os dois podem ser considerados criaturas monstruosas ou indivíduos a corrigir, o que vai prevalecer estará relacionado com as verdades que o contexto histórico e social, amarrado em relações de poder, vai decidir. De acordo com Foucault (2001), “... a desordem da natureza abala a ordem jurídica, e aí aparece o monstro” (p. 81) e esse abalo ao que está estabelecido juridicamente vai ter impacto sobre a monstruosidade, pois daí “Aparece a atribuição de uma monstruosidade que não é mais jurídico-natural, que é jurídico-moral” (p. 92). Ou seja, passa-se a um novo estágio de regime que vai tornar visível uma nova categorização de monstro a partir de seus comportamentos:

A partir desse momento, vemos emergir uma espécie de domínio específico, que será o da criminalidade monstruosa ou da monstruosidade que tem seu ponto de efeito não na natureza e na desordem das espécies, mas no próprio comportamento (FOUCAULT, 2001, p. 93).

Na direção do encerramento da análise de “Um monstro em Paris”, o enredo dá conta de explicar, de posicionar os espectadores de que a substância que gerou a criatura tem uma duração determinada e que, após sua ação por certo tempo, tudo volta à sua condição inicial. De posse dos conhecimentos da ciência, os personagens são vistos a bordo de uma “dirigível” que sobrevoa Paris, que se encontra – naquele momento – mergulhada em enchentes. De lá de cima, Lucille, Raoul, Moud e Emile lançam sementes que vão germinar num “pisar de olhos”, sugando a água das enchentes e colaborando, mais uma vez, para a gestão da vida das populações. Após a aventura e a perseguição, atinge-se um estágio onde o amor pode finalmente ser consolidado, com a possibilidade da “pulga-monstro” conviver *normalmente* em Paris.

2.6 Monstros S. A. – o trabalho na fábrica¹¹

Depois da análise de “Um monstro em Paris”, é o momento de analisar outra animação monstruosamente divertida e assustadora: Monstros S. A., de 2001, produzida pelos mesmos idealizadores de um grande sucesso: Toy Story. Ao contrário de Francoeur, que surge na França, no caso de Monstros S.A. a exclusividade do ser anômalo não reside num personagem, mas em vários. Afinal de contas, a animação se desenrola, predominantemente, em Monstrópolis, cidade onde – como o próprio nome diz – vivem exclusivamente monstros, sem a presença de humanos. Nesse quesito, “Monstros S. A.” e “Hotel Transilvânia” possuem algumas aproximações, ainda mais que em ambas, os monstros têm muito medo dos humanos. Conforme a sinopse:

Dos mesmos criadores do vencedor do Oscar (Toy Story), chega o recordista do cinema de animação digital que conquistou igualmente os fãs e a crítica. O astro do susto, Sulley e seu falante assistente Mike, trabalham na Monstros S.A., a maior fábrica de processamento de gritos da cidade de Monstrópolis. A principal fonte de energia do mundo dos monstros provém da coleta dos gritos das crianças humanas. Os monstros acreditam que as crianças são tóxicas e entram em pânico quando uma menininha invade seu mundo. Sulley e Mike fazem de tudo para levar a garota de volta para casa, mas enfrentam desafios monstruosos e algumas situações hilárias em suas atrapalhadas aventuras. Assista ao filme mais divertido do ano, agora com extras inéditos e exclusivos. Este ‘monstro’ da animação vai conquistar você no susto (ANEXO E).

¹¹ Para obter maiores informações acesse o site: https://pt.wikipedia.org/wiki/Monsters,_Inc.

O fato dos monstros trabalharem numa fábrica, capturando gritos por intermédio de sustos e acreditarem que as crianças, que eles assustam de modo profissional, têm uma toxidade que pode até matá-los, permite pensar interessantes pontos sobre a questão da (a)normalidade, no cruzamento entre fronteiras que dividem monstros e humanos. Além disso, o fato dos monstros serem administrados dentro dessa atividade profissional, terem um “ranking”, incentivados por uma política de recursos humanos que retira de seus corpos uma produtividade, me faz pensar nas conexões que Foucault estabelece entre corpos dóceis e as relações de poder capitalistas. Como tenho feito nas animações anteriores analisadas, vamos dar uma atenção para a capa do DVD de *Monstros S. A.* A centralidade da imagem de capa tem uma porta, dela espiam – de cima para baixo, o monstro Sulley, seu fiel assistente Mike e a pequena Boo. De um lado da porta está posicionada Celia Mae, namorada de Mike, que tem apenas um olho e cabelos de medusa. Do outro, Randall Boggs, um monstro que – assim como um camaleão – tem a capacidade de mimetismo, que lhe garante um perfil sorrateiro. Junto a essa porta, que o enredo da animação vai deixar bem nítida a razão de ela estar na capa do DVD, estão dispositivos, estruturas que fazem com que essa porta seja muito mais que uma simples porta, mas sim um transporte instantâneo para os quartos das crianças, tendo acesso pelos armários. Mesmo que um pouco mais sutil, se percebe que o chão tem as cores e as texturas de materiais duráveis, de fábricas bem organizadas e sinalizadas. Bem no alto, centralizada, uma luz vermelha acesa orienta os monstros do momento exato de cruzar a porta e cumprirem seu trabalho: assustar as crianças. “*Monstros S.A.*” tem direção de Peter Docter, numa parceria da Walt Disney Pictures com Pixar Animation Studios. No currículo do diretor estão também “*Toy Story*” (1995), “*Toy Story 2*” (1999) e “*Wall-E*” (2008). Para dar seguimento à análise dessa animação, trago ao debate uma citação de Gil (2000) que, apesar de curta, muito colabora para que eu possa dar os primeiros passos na construção de meu itinerário analítico: “É por isso que as diferentes formas do Outro tendem para a monstruosidade: contrariamente ao animal e aos deuses, o monstro assinala o limite ‘interno’ da humanidade do homem” (GIL, 2000, p.173).

O autor está se referindo a essa noção de que o monstro não se situa fora do domínio humano, mas que ele encontra-se em seu limite. Nesse raciocínio, limite não é fora, nem dentro, não é externo, nem interno, é fronteira. E como fronteira, pode-se alternar estados em que se está fora, no lado externo; em outro, pode-se estar dentro, no lado interno. A ideia de limite flexibiliza a noção que se pode ter do Mesmo e do Outro. É a partir dessa noção de fronteira, de limite, que pretendo pensar um ponto crucial na animação “*Monstros S. A.*”, que é

o ingresso dos monstros pela porta do armário das crianças. Nessa questão, a porta é uma fronteira que é cruzada pelos monstros em sua tarefa de assustar crianças.

A mutualidade, entre o lado de cá e o lado de lá da porta do armário nos permite pensar que a própria noção de monstro muda em cada um dos lados dessa fronteira estabelecida. E por falar em quartos de crianças e portas de armários, lanço meu olhar para uma das primeiras cenas que aparecem na animação: um quarto de criança, o desejo carinhoso de uma boa noite de sono, algo do cotidiano de pais zelosos que colocam seus filhos amados para dormirem. No entanto, nessa primeira cena de *Monstros S.A.*, tudo isso não passa de um ensaio, um teste, uma simulação para que o monstro possa ser avaliado em sua função de assustar as crianças e delas retirar algo muito valioso para a sobrevivência de Monstrópolis: seus gritos de medo e pavor. Essa reflexão, sobre o papel que o monstro da fábrica desempenha, de realizar seu trabalho ingressando no mundo privado das crianças, acredito estar em sintonia com o que Cohen (2000) afirma:

O monstro é a diferença feita carne; ele mora no nosso meio. Em sua função como Outro dialético ou suplemento que funciona como terceiro termo, o monstro é uma incorporação do Fora, do Além – de todos aqueles *loci* que são retoricamente colocados como distantes e distintos, mas que se originam no Dentro (COHEN, 2000, p. 32).

As relações que se estabelecem entre os monstros e as crianças vão delimitar o campo de gestão da vida de Monstrópolis, uma vez que a cidade depende dessa energia especial, retirada de um modo também especial, de crianças que – com o passar do tempo – paulatinamente passam a não temer mais os monstros, passam a não ter mais medo e, sem medo, não há gritos e energia. Cabe destacar o componente de gestão da vida, em dois âmbitos: por um lado, a aplicação de técnicas centradas no corpo dos monstros e das crianças, estabelecendo recorrências e singularidades, que são articuladas através de estratégias que capturam e governam esses corpos, docilizando-os e tornando-os produtivos. Ainda nesse âmbito, os objetivos estão traçados para que, através da melhor combinação possível entre monstro e criança, as operações de susto e captura dos mesmos se dê em sua máxima eficiência. Quanto melhor for a qualidade dos gritos extraídos das crianças, melhor será a capacidade de geração de energia. Por outro lado, em outra dimensão desse caráter gestacional, de governo dos indivíduos, toda a operação acima citada está comprometida, está associada a fim de garantir a sobrevivência da população de Monstrópolis, pois a energia é vital para manter a cidade em funcionamento. Mais uma vez a noção de gestão está aí

aplicada, como nos diz Revel (2006): “... governar não apenas os indivíduos, mas também o conjunto de seres vivos constituídos em populações” (REVEL, 2006, p. 57).

No que diz respeito a essa gestão da vida, nessa animação, ela atinge diferentes populações: as crianças, do mundo todo, formam uma população alvo a ser esquadrinhada, medida, avaliada, dimensionada para que as técnicas de controle e assujeitamento sejam efetivadas. No interior da fábrica, com prolongamentos para fora dela, a população de monstros operários também precisa ser regulada, vigiada, estimulada, avaliada e direcionada para as posições de trabalho onde podem mostrar mais eficiência e rendimento. E ainda uma terceira população é alvo dos efeitos de poder dessa gestão, que é a população formada pelos monstros que habitam a cidade e vão usufruir das decisões de gestão da vida, uma vez que em virtude da crise de energia, pela qual Monstrópolis passa, é preciso gestar essa população para que ela economize, para que ela adote meios de viver que estejam coadunados com os objetivos estabelecidos. Essa crise energética que fica bem exemplificada quando Sullivan, o campeão de sustos, recebe a dica de seu amigo e assistente Mike, que também cuida de sua dieta e forma física, de que os dois devem ir a pé para o trabalho, com o objetivo aproveitarem a caminhada para o exercício físico e, também, com a finalidade de economizar.

Como se percebe, há uma preocupação em administrar os esforços, as energias, o tempo e o espaço. Administram-se corpos e, nesse raciocínio, passo outra vez a retomar a ideia de fronteira que tomo como linha geral de análise dessa animação: a ideia da porta do armário como uma fronteira que delimita uma linha entre a corporeidade de monstros e crianças. No momento em que os monstros ingressam nos quartos das crianças, eles flexionam essa linha limítrofe e estabelecem uma relação entre o Outro e o Mesmo; monstros categorizados, como nos fala Gil (2000), uma desfiguração do Mesmo no Outro:

É verdade que a tradição das raças monstruosas na periferia do mundo age influenciando o olhar, mas não deixa de seguir a tendência mais fácil, mais lógica, pois o monstro não é senão a desfiguração última do Mesmo no Outro. É o Mesmo transformado em quase-Outro, estrangeiro a si próprio. É uma demência do corpo, uma loucura da carne (GIL, 2000, p. 174).

Nessa linha que delimita o perto e o longe, o normal e o anormal, o que atrai e o que repulsa, gravitam em torno dessas formas os protagonistas dessa animação, ou seja, as figuras infantis e as figuras monstruosas. Quem, ao longo dos acontecimentos, troca constantemente de lugar? Quem está assustando quem? Citei a fala de Cohen (2000), anteriormente, para tratar dessa ideia da diferença que mora em nosso meio, na ideia de incorporar o que está *fora*, o que está *além* e percebo que essa sua afirmação segue na mesma direção do que Gil (2000)

diz acima, quando ele se refere a essa transformação, essa desfiguração do Mesmo no Outro. Sigamos na condução da análise, uma vez que a gestão da Monstros S. A. depende da continuidade dessa ação sobre os corpos das crianças, em seus usos, pois a crise que se avizinha, de acordo com o argumento da direção da empresa é que, a cada dia que passa, as crianças estão ficando mais difíceis de serem assustadas. Como já referi antes, há uma política de estímulos aos monstros, uma competição e até um lema, que está dito e produz um *ranking* entre os monstros, na afirmação de quem é mais assustador e produtivo: “No susto e no grito, fazemos bonito”. Mas só o lema não é o suficiente, sendo assim, a fábrica é organizada com um sistema de portas que dão acesso, pelo armário de cada quarto de criança. O sistema possibilita que cada monstro possa, em seu “turno de trabalho”, assustar um determinado número de crianças. Dessa forma, os dispositivos acoplados ao sistema fazem uma leitura dos gritos e os armazenam em cilindros adequados a esse fim. O que os monstros estão fazendo é extrair dos corpos das crianças o que lhes é útil e possui valor.

Nessa perspectiva, o disciplinamento que atua sobre os monstros, que os atravessa em feixes de relações de poder, lhes possibilita atuarem como sujeitos do processo de extração dos gritos das crianças, mediante sua atuação assustadora, visando crescimento da eficiência desses poderes e tecnologias utilizados, o que se concretiza num duplo movimento no qual os dispositivos disciplinares estão articulados: agem sobre os corpos das crianças e dos monstros. Na medida em que os corpos de ambos são produzidos nessas relações de poder e saber, o que é dito sobre as crianças as produz e o que é dito sobre os monstros também acaba obtendo esse efeito de poder. O que Foucault entende como relações de poder e de sua afirmação de que este é sempre relacional, fluido, não-capturável, se encontra nas palavras de Deleuze (2005):

Foucault mostra que não é assim, nem disso, que procede o poder: ele é menos uma propriedade que uma estratégia, e seus efeitos não são atribuídos a uma apropriação, mas a disposições, a manobras, táticas, técnicas, funcionamentos; ele se exerce mais do que se possui, não é o privilégio adquirido ou conservado da classe dominante, mas o efeito de conjunto de sua posições estratégicas (DELEUZE, 2005, p. 35).

O poder como exercício e não a posse; o poder sem constituir privilégio de uma classe dominante e sem ser passível de conservação, pois é constantemente questionado, numa noção fluida, multifacetada, fragmentada, que se faz atuante, mas não onipresente. No momento em que os monstros cruzam a fronteira, cruzam as portas dos armários, eles estabelecem um excesso de realidade que induz, por oposição, em sua anormalidade, na necessidade da existência da normalidade humana (GIL, 2000).

É preciso dizer que, mesmo com todas as estruturas que a fábrica Monstros S.A. disponibiliza, com suas equipes de vigilância, suas equipes de emergências e descontaminação, há um momento, na história da animação, que a estrutura é perturbada pela inversão do cruzamento de fronteiras: as coisas começam a mudar quando Sullivan ingressa numa situação embaraçosa e, até certo ponto, assustadora para o seu cotidiano de trabalho, uma vez que uma determinada criança, a garotinha Boo, que não se assusta, que não tem medo de monstros, consegue romper a segurança da empresa e, ao cruzar a passagem de um mundo ao outro, subverte a lógica estabelecida e torna-se um problema que Sullivan e seu amigo Mike terão que resolver. Interessante perceber que os monstros, mesmo experientes e profissionais em sua profissão, têm um medo terrível das mesmas. E Boo, a garotinha, também causa esse medo, quase um horror, em Sullivan e Mike. E o medo é de que descubram que ela está em Monstrópolis, pois constitui uma ameaça que coloca os monstros em pânico.

Está estabelecida, então, essa profunda e dinâmica relação entre humanos e monstros, que se desenha, que se esboça ao longo da animação, onde Sullivan e Mike ficam com a tarefa de devolver Boo ao seu mundo e trazer o cotidiano de ambos de volta à normalidade. Procuo conduzir minha análise dessa animação com a utilização de conceitos que se apropriam das noções de limite, de fronteiras, uma terminologia que está associada com perspectivas teóricas de cunho pós-estruturalistas, de autores que navegam por linhas teóricas híbridas e desterritorializadas. Quando elejo as animações para discutir a produção de normalidades e anormalidades, procuro articular as análises, aqui realizadas, também a partir desses enfoques, dessas perspectivas. Cardoso (2002) colabora nesse sentido quando menciona a presença desses seres anômalos, diferentes, anormais, no contexto cultural das sociedades contemporâneas:

O mundo fantástico dos contos de fadas foi substituído por uma infinidade de fábulas cibernéticas e ficcionais, povoadas por seres, desde o Robô da família Robinson, o Ultraman, à ovelha Doly e até os Digimons. Esses seres proliferam-se, circulam nas revistas em quadrinhos, nas telas de cinema, nos brinquedos, e invadem as salas de aula, os programas educativos e os laboratórios científicos. Há uma banalização dos mutantes (CARDOSO, 2002, p. 89-90).

De acordo com a contribuição da autora, os monstros, esses seres mutantes, invadem a cultura contemporânea do mesmo modo que invadem o quarto das crianças. Segundo ela, processos de significação serão postos em funcionamento, também pela ficção científica, movimentando as fronteiras do humano, operacionalizando sua desestabilização, uma vez que

as aberrações humanas e animais, assim como robôs, cyborgs, replicantes e monstros, seres naturais e fabricados, passam a fazer parte do cotidiano de todos. Assim como a menina Boo, essa adorável aberração, que aos olhos de Sullie e Mike é muito mais passível de medo do que afeição, também vai – gradativamente – integrar-se ao cotidiano da vida dos protagonistas em questão. Aos poucos Sullie (apelido carinhoso de Sullivan) vai se afeiçoando à Boo, onde uma nova e intrigante questão vai sendo construída: toda vez que a menina ri, seja das trapalhadas de Sullie ou das confusões de Mike, esse riso causa um efeito no ambiente, provoca uma mudança, dando indícios de que as risadas tem mais poder, tem mais força do que o medo. Retomarei esse ponto, mas antes pretendo direcionar minha análise sobre o que parece ser a linha de condução dos acontecimentos dessa animação, que é o embaralhamento das fronteiras, os processos que tangenciam a noção de monstro e de não-monstro. Esse movimento é constante, e mesmo entre os monstros há aqueles que são bons, como Sullie e Mike, por exemplo, e os que expressam condutas apoiadas em sentimentos não tão nobres ou simpáticos, como é o caso do diretor da empresa e Randall Boggs, seu parceiro nos planos de realizar importantes mudanças no modo como a empresa realiza suas atividades. A invasão das fronteiras, os fluxos que a tornam capaz de alterar o que está de cada lado, de bom ou ruim, de aceitável ou não, combina muito bem com o que a autora afirma abaixo:

Invadidas as fronteiras, híbridos e *monstros* são produzidos para além da participação das máquinas na estrutura física e orgânica dos corpos. Surge uma outra forma de subjetividade relacionada a uma outra governamentalidade de corpos e almas. As dualidades entre eu-outro, corpo-mente, verdade-ilusão, real-ficção são diluídas na estrutura fluída dos fluxos da nova era. No mergulho ininterrupto destes fluxos, somos todos *monstros* e já não sabemos em qual fronteira nos situamos (CARDOSO, 2002, p. 89).

Somos todos monstros e somos também não-monstros em *Monstros S. A.* De um lado, a monstrosidade é tornada dócil e domesticada. Por outro, é a menina Boo e sua infância, que também passa por essa condição. Hillesheim, Dhein, Lara e Cruz (2008) argumentam que a animação surpreende por estabelecer-se em cenários limpos e organizados, onde o sol brilha e há vida por todos os lados. Acrescentam também que os monstros, em sua maioria, são suaves, coloridos, divertidos e interessantes, são monstros *fofos* e domesticados. Mas e qual a razão de se trazer à tona monstros distantes das monstrosidades que são próprias de sua condição? Para as autoras, essa figura de monstros domesticados pode se relacionar ao nosso desejo de domesticação da infância, distanciando-nos de uma infância selvagem e incontrolável, que ameaça a lógica adulta a partir de suas ladainhas, perguntas, birras e paixões, que a interrogam de forma incessante.

Ainda dentro do raciocínio desenvolvido pelas autoras, Monstros S. A. evoca a ideia de um desejo de governo do infantil, de uma domesticação da infância, onde os sujeitos a serem gestados são as crianças-monstros, dando-lhes os contornos de uma racionalidade cooperativa. O objetivo é evitar que elas saiam, de noite, dos armários; o objetivo é garantir que sejam dóceis, bonitas, limpas e doces; que nos despertem os mais nobres sentimentos de amor e proteção e, em nenhum caso, nos causem terror. E, como não há modo de escapar, como não há como manter-se distante da infância, que pelo menos seja possível governá-los, mediante o disciplinamento e controle dos corpos e almas infantis, tornando-os inofensivos (HILLESHEIM et al., 2008).

No trecho final da animação, quando se intensificam os esforços na tentativa de devolução de Boo ao seu mundo, Sullie e Mike descobrem que o diretor da empresa tem planos de substituir os monstros por uma máquina de extração dos gritos e do medo das crianças. Nas palavras do diretor: “Os tempos mudaram” e novas estratégias são necessárias para enfrentar essa mudança. No caso em questão, na opinião do diretor, o caminho a ser adotado é o de aprimorar, através da tecnologia que oprime as crianças com a utilização de uma máquina que faz a extração dos gritos sem adotar o método tradicional que é realizado pelos monstros. Após descobrir os planos da direção da empresa, Mike e Sullie conseguem evitar que sejam colocados em prática e a empresa passa por uma profunda modificação. Ao invés de extrair os gritos e sustos de medo das crianças, a empresa passa a extrair os risos, que são ainda mais poderosos na geração de energia.

Como conclusão da animação, é interessante pensar que, em sua rotina de produção, a Monstros S. A. mudou a forma de extrair energia advinda das crianças: trocou os sustos pelas risadas. Mas a ação de cooptar energia, não cessou. E, além disso, a diferença passa a ser esvaziada de seu conteúdo ameaçador, pois o medo se transforma em riso e todos convivem harmoniosamente.

Com base no que foi apresentado até aqui, demarquei linhas analíticas em cada uma das cinco animações selecionadas para este trabalho, através dos conceitos e noções teóricas utilizadas. O próximo passo que dou, no capítulo a seguir, é o de construir análises transversais das animações, com o objetivo de identificar recorrências que colaborem para problematizar as formas pelas quais as animações produzem monstros domesticados.

3 TERRITÓRIOS NORMALIZADOS

3.1 Humanos e monstros em apuros

Esse corpo de fundo, esse corpo que está atrás do corpo anormal, o que será? É o corpo dos pais, é o corpo dos ancestrais, é o corpo da família, é o corpo da hereditariedade (FOUCAULT, 2001, p. 399).

Meu esforço analítico, nesse trabalho, percorre dois roteiros diferentes. O primeiro, que foi exposto no capítulo anterior, consiste em trazer as animações para o debate, fazer delas a materialidade de minha pesquisa. Ainda dentro desse primeiro roteiro, cabe ressaltar que meus interesses residem na descrição das tramas das animações, da composição de seus personagens e de suas características, bem como dos detalhes e dos acontecimentos que estão imersos em cada um desses universos filmicos. Como afirmei anteriormente, o critério utilizado para pinçar as animações foi o critério da monstruosidade, ou seja, da presença de seres considerados anômalos, anunciados nos títulos das animações e tramas das mesmas.

O segundo movimento analítico, ao qual me dedico a seguir, nesse capítulo, traça uma análise transversal, identificando recorrências e articulando as mesmas com as proposições teóricas que orientam esse trabalho, principalmente a partir das contribuições de Foucault (2008), utilizando conceitos como norma e normalização. Nessa perspectiva, parto da premissa de que as animações não apenas descrevem sujeitos considerados diferentes, estranhos ou anormais em suas tramas; não apenas delineiam linhas demarcatórias ou nuances desses sujeitos em cada animação. Além de realizarem essa operação, elas também colaboram na produção de diferentes formas de ver e entender esses sujeitos e suas condições.

O modo como *costuro* os conceitos com as animações, segue – em certa medida – a mesma metodologia empregada no capítulo anterior, ou seja, fazer com que os conceitos e as questões que considero importantes, dentro das animações, se *toquem*. Dito de outro modo, que os conceitos e as animações constituam, de forma imbricada, o terreno analítico que venha tecendo.

A seguir, passo a construir as análises tomando como eixo transversal as noções de risco e perigo associadas com o governo da vida, com a delimitação de fronteiras entre normalidades e anormalidades, bem como dos seus efeitos sobre as diferenças. Para situar o leitor de como procedo a organização do texto: não separo os conceitos em campos distintos, mas construo as análises a partir deles, apresentando a descrição das cenas onde estão afirmadas as situações arriscadas e perigosas pelas quais os personagens passam; faço isso

num movimento compassado pelos conceitos e depois teço as análises tomando como base as costuras possíveis. Sendo assim, minha intenção é mostrar como as noções de *risco* e *perigo* colaboram para o governo da vida, como se dão os processos de normalização no interior das narrativas das animações, estabelecendo marcações ao longo do texto.

Após apresentar a discussão que segue abaixo, minhas análises vão estabelecer um diálogo com as discussões que tratam do tema do multiculturalismo, tramadas com as noções da produção social da diferença e de como as animações aqui analisadas podem estar articuladas com o que chamo de *domesticação dos monstros*, tendo em vista as discussões realizadas no capítulo anterior.

Animações arriscadas e perigosas

Nesta parte do trabalho, organizo as análises dentro de uma estratégia formada por três momentos. Em primeiro lugar, delimito quais os espaços e territórios onde as histórias serão desenvolvidas e estão afirmadas as situações de risco e perigo. Como o leitor irá aos poucos perceber, isso permite detectar uma regularidade, uma linha condutora, que *costura* situações arriscadas e perigosas nos roteiros das animações pesquisadas. Em segundo lugar, aproximo as contribuições dos autores através dos conceitos, ferramentas importantes na condução das análises. Por último, como resultado dessa *costura*, coloco em foco o produto analítico, engendrando as amarrações possíveis entre a materialidade das animações e o suporte teórico adotado na pesquisa.

A primeira aproximação que faço, em relação às animações, diz respeito aos espaços em que as tramas acontecem. Ou seja, há uma territorialidade, mesmo que instável e cambiante, de onde as situações de risco e perigo vão se dar. Considero interessante traçar linhas que mapeiem esses espaços, articulando os efeitos de poder que os mecanismos de segurança vão estabelecer. Também cabe destacar que, em algumas animações, os espaços são os mesmos ou tangenciam essa delimitação.

De modo sintético, estão assim constituídos: a fábrica e a cidade são os territórios principais em “Monstros S. A.”. Em “Frankenweenie” e “Monster High” a escola está afirmada como o local de primazia das ações, com importantes relações com a cidade. No caso de “Hotel Transilvânia”, os riscos e perigos estão estabelecidos nas fronteiras do hotel com suas cercanias, que também acabam envolvendo uma ampliação dos limites para além das paredes do hotel (cidades aqui se envolvem também). Por fim, em “Um Monstro em

Paris”, o próprio título da animação define o raio onde as ações se dão, sendo que o teatro aparece como um espaço menor, mas também a ser considerado.

No momento em que passo a investigar de que forma se dá o governo dos indivíduos e sua normalização, a partir dos conceitos que Foucault (2008) formula em seus estudos sobre a segurança da população, percebo o modo como os personagens circulam no interior desses espaços e em torno dessas fronteiras, envolvidos em situações em que será necessário agir, tanto para evitar quanto para superar situações de risco e perigo. O que afirmo, de modo mais direto, é que as animações trazem a marca onde os personagens, invariavelmente, passam por aventuras, medos, desafios, riscos e toda uma série de cenas que – mesmo envoltas em humor – resultam em estratégias normalizadoras, que visam preservar a vida dos indivíduos. Para que se possa entender os meandros de minha análise e de como que essas noções de segurança articulam-se com as animações aqui analisadas, preciso buscar auxílio nas palavras do autor, a começar por sua noção de disciplina:

A disciplina normaliza, e creio que isso é algo que não pode ser contestado. Mas é necessário precisar em que consiste, na sua especificidade, a normalização disciplinar [...] A disciplina, é claro, analisa, decompõe, decompõe os indivíduos, os lugares, os tempos, os gestos, os atos, as operações. Ela os decompõe em elementos que são suficientes para percebê-los, de um lado, e modificá-los, de outro (FOUCAULT, 2008, p. 74-75).

Entendo que aqui o autor esteja tomando o conceito de disciplina para matizar as diferenças desse registro de poder com o conceito de segurança, o que será redimensionado numa noção de poder com uma ação muito mais efetiva, sutil e eficaz. Quando menciono os espaços constituídos no interior das animações, quando assinalo o hotel, a fábrica, a escola ou o teatro, estou aproximando esses territórios espacializados dessa noção de poder e de seus efeitos sobre o governo dos indivíduos que protagonizam as animações, sejam eles monstros ou humanos. Nessa linha de raciocínio é produtivo pensar um pouco mais sobre as características desse registro de poder, tomando ainda outra fala de Foucault para dar conta disso. Principalmente quando ele menciona que:

a disciplina estabelece os procedimentos de adestramento progressivo e de controle permanente e, enfim, a partir daí, estabelece a demarcação entre os que serão considerados inaptos, incapazes e os outros. Ou seja, a partir daí se faz a demarcação entre o normal e o anormal (FOUCAULT, 2008, p. 75).

Essa definição trata do conceito de normalização disciplinar, onde se estabelece um modelo ótimo (FOUCAULT, 2008), cabendo ao processo de normalização conformar os

indivíduos a esse modelo, de onde se retira que é normal quem é capaz de ingressar nessa norma e, anormal, quem não é. Nesse sentido, o autor afirma que aqui o fundamental será a definição de norma, do que resultaria antes num processo de normação do que de normalização. Como se vê, anda-se aqui numa gradativa modulação de uma concepção de poder que vai se estabelecer num outro registro, que o autor vai chamar de dispositivos de segurança, sendo que o exemplo que ele utilizará será o das campanhas de vacinação contra a varíola.

Acredito que seja fundamental apontar que as análises aqui realizadas tomam emprestadas as ferramentas de Foucault, com apropriações que procuram modular novos olhares, tendo como ponto de partida os temas e as questões do autor em suas pesquisas. Por esta razão, acredito ser importante destacar que, ao utilizar o conceito de normalização para realizar o trabalho analítico, não significa que deixe de lado os aspectos ligados com os poderes disciplinares. Não se trata aqui de uma *evolução*, mas sim de operar com diferentes situações, procurando potencializar a força analítica dos conceitos. Nesse sentido, para que eu possa construir os caminhos investigativos que mencionei no início dessa seção, preciso definir o que o autor considera como normalização:

Temos portanto um sistema que é, creio, exatamente o inverso do que podíamos observar a propósito das disciplinas. Nas disciplinas, partia-se de uma norma e era em relação ao adestramento efetuado pela norma que era possível distinguir depois o normal do anormal. Aqui, ao contrário, vamos ter uma identificação das diferentes curvas de normalidade, e a operação de normalização vai consistir em fazer essas diferentes distribuições de normalidade funcionarem umas em relação às outras [...] A norma está em jogo no interior das normalidades diferenciais. O normal é que é primeiro, e a norma se deduz dele, ou é a partir desse estudo das normalidades que a norma se fixa e desempenha seu papel operatório. Logo eu diria que não se trata mais de uma normação, mas sim, no sentido estrito, de uma normalização (FOUCAULT, 2008, p. 82-83).

Acima o autor distingue entre duas diferentes formas de normalização. Uma associada com a disciplina; a outra, com os dispositivos de segurança. Dessa forma, percebe-se que no registro disciplinar os normais e os anormais seriam, assim, definidos a partir da norma estabelecida. Já no outro registro, a constituição da norma se dá dentro do espectro formado pelas diferentes curvas de normalidade. No entanto, cabe registrar que essa diferenciação entre as duas formas de normalização não implicam na ideia da substituição de uma pela outra. Nem é o caso de se pensar em evolução que siga numa única direção determinada. As duas formas podem coexistir, intercambiar-se e produzir modulações e matizes diferentes em sua ação de normalização. Segundo Noguera-Ramirez (2011), as análises de Foucault não

podem ser lidas dentro do princípio de “evolução” que segue numa determinada e única direção, ou seja, “não se trata de acontecimentos complementares diferentes ou de rupturas radicais: uma forma é condição da outra e sua emergência não implica, necessariamente, um apagamento da anterior, pois até coexistem e funcionam simultaneamente (NOGUERA-RAMIREZ, 2011, p. 119).

Após conceituar as noções de normalização, acentuando as diferenças entre a disciplina e aos dispositivos de segurança, passo para um segundo momento, que é a descrição de cenas importantes que estejam inseridas nos processos de normalização dos indivíduos. Foucault (2008) desenvolveu estes conceitos referindo-se às técnicas de vacinação que instauraram dispositivos de segurança que cuidam da saúde desses corpos: caso, risco, perigo e crise constituem novas noções que originarão uma série de intervenções voltadas para a normalização dos indivíduos. Das quatro noções, deter-me-ei em duas, *risco* e *perigo*, assinalando modos de normalização a partir de dispositivos que estão interessados em gestar a vida dos indivíduos através de efeitos sutis de poder.

A animação “Monstros S.A.” possui um roteiro marcado pela ideia de riscos e perigos. A própria atividade da Fábrica, que é a captura dos gritos das crianças mediante os sustos, já está imbricada em mecanismos de gestão de riscos e o perigo. Os monstros invadem os quartos das crianças, durante a noite, e o fazem arriscando-se, uma vez que acreditam que as crianças são tóxicas e – ao menor contato – podem ser letais. Para minimizar os riscos, simulações e treinamentos são realizados, com avaliações detalhadas do desempenho de cada monstro. Assim que a menina humana Boo ingressa no roteiro, ela passa a gerar novas e inúmeras confusões, idas e vindas, fugas e perseguições e situações de risco e perigo para os personagens que terão que lidar com acontecimentos que, mesmo que estivessem estipulados nos planos de emergência da fábrica, fogem ao seu controle e precisam ser gestados. A animação é encerrada com o ponto alto da queda da máscara e da comprovação das reais intenções do diretor Henry Waterhouse e de Randall. Agora a fábrica onde Sullivan e Mike trabalham é um lugar divertido e engraçado, passando da condição do susto ao riso.

Considerando-se as cenas acima descritas, é possível identificar as diversas maneiras que os mecanismos de segurança estão constituídos em Monstrópolis e na fábrica. De imediato percebe-se que as situações de risco não são iguais para todos. Os riscos são maiores para os monstros que trabalham na fábrica, pois as probabilidades de contato com as crianças é muito maior. De igual maneira é possível afirmar que os riscos não são os mesmos, não se configuram de forma homogênea, para os que trabalham na fábrica, pois aqueles que

ingressam nos quartos das crianças arriscam-se muito mais do que os que desempenham suas atividades em outros setores da empresa. Através dessa leitura, entende-se que os perigos estão associados com a variabilidade dos níveis dos riscos aos quais os indivíduos estarão sujeitos. E esta sistemática, esta recorrência dos mecanismos de segurança, também estará presente nas outras animações.

Na animação “Hotel Transilvânia”, a própria construção e localização do hotel estão ligadas com os mecanismos de gestão de riscos e perigos. Drácula escolheu um local de difícil acesso aos humanos e essa sua escolha está amparada na noção de que o risco é menor se o hotel estiver isolado do contato com humanos. A arquitetura do hotel foi pensada para tornar menos arriscada a fuga e minimizar os perigos em caso de uma invasão humana: túneis de evacuação e passagens secretas estão por toda parte! Para alertar ainda mais sobre os perigos que os humanos representam, Drácula exibe um vídeo mostrando os mesmos e reafirmando os riscos que o contato com estes pode acarretar. Ele acredita que a informação manterá seus monstruosos convidados em estado de alerta para o caso de algum humano tentar ingressar nos domínios do hotel. Perceba-se que, assim como ocorreu em “Monstros S. A.”, há o ingresso de um jovem humano, no caso Johnny, que será responsável por inúmeras confusões, idas e vindas, fugas e perseguições e situações de risco e perigo para os personagens que terão que lidar com acontecimentos que escapam ao seu controle e precisam ser controlados. No encerramento da animação Drácula enfrenta os riscos de expor-se ao sol e consegue superar esse desafio final, aproximando outra vez Johnny e Mavis, obtendo êxito e firmando as bases para um final feliz, de possibilidades de harmonia e paz entre humanos e monstros.

Aqui também é possível notar que os riscos e os perigos não são os mesmos para todos os monstros que habitam o hotel. A começar por Drácula e Mavis, seus personagens estão posicionados de modo diferente em relação ao contato com o mundo dos humanos. Drácula quer distância do mundo lá fora e deseja o mesmo para a filha. Mavis quer justamente o contrário. Outro ponto a ser considerado é a noção de que os riscos são diferenciais: Johnny, o humano entre os monstros, que é jovem, que vive a perambular pelo mundo, que já esteve em muitos lugares, arrisca-se ao ingressar no mundo dos monstros, mas também representa perigo a eles.

Esta configuração dos mecanismos de segurança também pode ser observada em “Frankenweenie”. A grande incidência de raios que envolve a cidade de New Holland a posiciona no interior dos mecanismos de gestão de riscos e perigos. Um novo professor de Ciências chegou para trabalhar na escola de Victor justamente porque o anterior morreu em

virtude de um raio que o atingiu. Nos lares estes mecanismos de poder também estão agindo, mesmo que sua atuação seja sutil. Identifica-se essa sutileza através da seguinte cena: Victor chega da escola e, quando vai para o quarto, brincar com o cão, o pai pergunta para a esposa se ela não acha o filho estranho, que isso o preocupa e que gostaria que o filho participasse de atividades esportivas. Essa é uma menção inicial dessa rede de proteção e cuidado, relativa aos riscos e perigos. Na escola, Victor interessa-se em participar da Olimpíada de Ciências da escola. No entanto, para poderem participar, os alunos precisam da concordância dos pais. O pai de Victor concorda, mas condiciona a assinatura da autorização mediante a prática de esportes, com o argumento de que isso será saudável ao menino. Na primeira partida em que joga, Victor rebate a bola para fora do campo e seu cão consegue soltar-se da coleira e corre para buscar, como sempre havia feito nas brincadeiras com seu dono. Sparky atravessa a rua, abocanha a bola e, ao voltar, desatento, não percebe a aproximação de um veículo que o atropela fatalmente. Triste com a morte do animal de estimação, Victor utiliza os conhecimentos das aulas de Ciências para tentar ressuscitar Sparky e obtém êxito. Outros estudantes descobrem o feito de Victor e realizam tal experimento em seus falecidos animais de estimação, gerando uma onda de ataques monstruosos à vida de todos de New Holland. A animação caminha para seu encerramento em seu auge, onde a cidade é atacada pelas criaturas monstruosas geradas pelos experimentos arriscados. Victor e Sparky salvam a cidade e tornam-se heróis.

Mais uma vez a recorrência está afirmada, tomando-se como ponto de partida a constatação de que os riscos e os perigos não são iguais para todos em New Holland. Nem todos os estudantes estão dentro da mesma taxa de risco, pois apenas uma parte deles está envolvida nos perigosos experimentos de ressuscitação. Há diferentes tipos de riscos e perigos nessa animação, como por exemplo, o modo arriscado como Sparky atravessa a rua e, como consequência de sua desatenção, ocorre seu atropelamento e morte. Outro tipo de risco é a operação de ressuscitação que as crianças realizam que foge de seu controle e acaba colocando em risco a cidade de New Holland e em perigo as vidas. Outras noções que envolvem os cuidados são mais sutis, como por exemplo, a preocupação do pai de Victor sobre a condição de normalidade do filho, entendendo que seria produtiva, para a vida do menino, a prática de esportes.

O produto analítico acima construído, sobre as cenas das animações, foi elaborado a partir do que Foucault vai conceitualizar dentro de um contexto de políticas de saúde, no caso, a vacinação contra a varíola. O que faço aqui é transpor, na medida do possível, essas noções

para o interior das animações e perceber de que modo elas permitem visualizar os processos de normalização a partir dos mecanismos de segurança. Vejamos o que o autor diz sobre a noção de risco:

O que se vê aparecer é o seguinte fato: se a doença é assim acessível, no nível do grupo e no nível de cada indivíduo, nessa noção, nessa análise da distribuição dos casos é possível identificar a propósito de cada indivíduo ou de cada grupo individualizado qual o risco que cada um tem, seja de pegar a varíola, seja de morrer dela, seja de se curar. Pode-se então, para cada indivíduo, dada a sua idade, dado o lugar em que mora, pode-se igualmente para cada faixa etária, para cada cidade, para cada profissão, determinar qual é o risco de morbidade, o risco de mortalidade (FOUCAULT, 2008, p. 79).

O que o autor coloca acima está associado com os riscos de mortalidade e morbidade pela doença da varíola, mas é possível avançar essa linha analítica para outras esferas da vida social, algo que está relacionado com o governo das vidas e a gestão de corpos saudáveis. Na medida em que observo, por exemplo, que em “Um Monstro em Paris”, os mecanismos de segurança estão presentes, posso construir a análise pontuando, em cenas determinantes, os humanos e os monstros em situações de risco e perigo.

A própria aparição da criatura é resultado de uma ação atrapalhada e inconsequente de Raoul que brinca com os ingredientes químicos que ele encontra no laboratório de um cientista que realiza experimentos num horto florestal. Ao manipular, sem conhecimento, diversos frascos sem a devida precaução, Raoul gera uma explosão que lança sobre uma pulga um efeito monstruoso: eis o modo como surge o personagem de Francoeur. A sequência que segue é a que mostra nosso monstro saltando sobre os telhados de Paris assustado com as mudanças que ocorreram com ele, sem entender o que se passa, assustando também os habitantes da cidade. Desse momento até a hora que Lucille encontra Francoeur, as notícias se espalham pela cidade e o medo da criatura faz a polícia colocar em cena uma investigação que logo vai se transformar em caçada. O chefe de polícia caça insistentemente a criatura, independente se ela representa mesmo perigo ou não para a cidade de Paris e seus habitantes. O policial Maynott é movido por sua sede de poder e reconhecimento. A polícia transforma a criatura, envolta em mistério, no monstro a ser capturado, vivo ou morto. É preciso anular a presença da pulga-monstro entre os habitantes, pois ela representa sempre o risco de vida e o perigo de, ao circular pela cidade, dar de frente com ela. Ou seja, para que seja possível defender a população, é preciso deter o monstro, de qualquer maneira.

Cabe dizer que, no caso dessa animação, há no mínimo duas dimensões interessantes a serem destacadas sobre risco e perigo. Francoeur nasce de um acidente, de uma operação

descuidada e arriscada. A ignorância sobre sua condição, ou seja, se a criatura é perigosa ou não, somada aos interesses do policial Maynott, tornam a cidade muito mais arriscada e perigosa para Francoeur do que o contrário. Na avaliação de Lucille e Raoul, a criatura é bondosa, inocente e não representa risco ou perigo algum. Há também outra dimensão a ser destacada que é a territorialidade que a criatura ocupa, deslocando-se por uma determinada região de Paris e as buscas por seu paradeiro também acabam circunscrevendo-se em determinadas zonas. Nesse sentido, vale assinalar o que Foucault diz: “Esse cálculo dos riscos mostra logo que eles não são os mesmos para todos os indivíduos, em todas as idades, em todas as condições, em todos os lugares e meios” (2008, p. 80).

É justamente pelo fato de que as diferenças que se estabelecem entre os seres considerados anômalos (monstros) e os seres considerados normais (e humanos), entre monstros e monstros, entre humanos e humanos, serem tão sutis e – ao mesmo tempo – definidoras, acredito ser importante pensar que os mecanismos de risco e perigo são altamente eficientes no instante em que dão conta de diversas formas e nuances em termos de produção de anormalidades. Isso fica afirmado ao longo de cada animação aqui analisada. Está dito em cada uma das narrativas filmicas que selecionei para este trabalho.

As regularidades estabelecidas de gestão de riscos e minimização de perigos, vistas em cada uma das animações que analisei acima também estão presentes em “Monster High – Treze Monstros Desejos”. Acredito que, no instante em que a animação estrelada por Frankie Stein, Clawdeen Wolf, Draculaura e outras monstrixas centraliza seu foco nas relações que se estabelecem entre os alunos e alunas, onde a primazia de suas relações está delimitada pelas exigências e limites da escola, de suas conexões com aventuras amorosas e arriscadas, os mecanismos de segurança estão atuando sobre a normalização das monstrixas. O que se configura nas histórias das *fashions* monstrixas, como uma constante em todas as animações *Monsters High*, é a gestão de vidas que se movimentam pelo desejo, pela notoriedade entre os outros alunos e alunas. Desejos estes que nessa animação, em especial, transportaram as protagonistas para uma série de aventuras arriscadas, todas mobilizadas pelo desejo de Howleen Wolf em deixar de ser a irmã caçula de Clawdeen e desfrutar dos prazeres da popularidade. Mais uma vez busco refúgio nas palavras de Foucault (1985), quando ele menciona os efeitos dos poderes de normalização:

Uma sociedade normalizadora é o efeito histórico de uma tecnologia de poder centrada na vida. Na questão jurídica é interessante perceber que as Constituições escritas no mundo inteiro a partir da Revolução francesa, os Códigos redigidos e reformados, toda uma atividade legislativa permanente e ruidosa não devem iludir-

nos: são formas que tornam aceitável um poder essencialmente normalizador (FOUCAULT, 1985, p. 135-136).

Os mecanismos de segurança, risco e perigo, governam os corpos e as vidas dos indivíduos que protagonizam as animações analisadas nesse trabalho. Eles são responsáveis pela criação de uma rede microlocalizada de efeitos de poder que estão ligados com a preservação da vida, mediante a adoção de medidas que façam com quem os indivíduos sejam responsáveis por suas condutas e colaborem assim, na preservação de uma população saudável e produtiva. Em cada animação analisada aqui, pelo viés da normalização, percebem-se sociedades mobilizadas pelos efeitos de poder que são obtidos com o máximo de eficiência e o mínimo de esforços. Ao final das aventuras, das situações arriscadas, das cenas de perigo, os roteiros caminham para a normalização dos sujeitos e o embaralhamento de suas diferenças, circulando sobre uma linha tênue e instável que desloca constantemente a fronteira que separa os ditos normais dos anormais. Abordo a seguir alguns desdobramentos desses apontamentos realizados nesta parte do trabalho, principalmente no que tange ao tema do multiculturalismo, sobre diversidade e diferença, sobre as operações que chamo, aqui, de *domesticação dos monstros*.

3.2 *Ser diferente é normal, ser monstro também é*

Chego, nesse momento, à última parte do capítulo dessa pesquisa, onde vou destinar um espaço para discutir questões relativas aos temas que dão conta das diferenças, das diversidades e de como estas questões estão articuladas com o multiculturalismo. É hora de retomar autores e conceitos que possibilitam demarcar diferentes associações entre as animações e os interesses desse trabalho. É hora também de lembrar os objetivos que foram traçados no início dessa pesquisa, as perguntas que formulava para dar conta dos desafios relacionados com a produção desse texto. Em poucas linhas e numa abordagem muito sintética, as questões que nortearam (e ainda norteiam) essa investigação teórica procuram compreender de que modo a diferença é tratada pelas animações? Como as animações produzem formas de ver e compreender as diferenças? E, também, quais as estratégias de governo da diferença postas em funcionamento?

Nas análises realizadas, ao longo desse trabalho, parto da ideia de que as questões ligadas com a diferença são muito importantes na análise das animações. Essa afirmação fica mais bem entendida, quando enfatizo que o critério utilizado para a escolha das animações

transcorreu do objetivo de pinçar justamente aqueles que contivessem, em seus títulos ou roteiros, seres considerados estranhos, diferentes ou monstruosos. Com o aprofundamento das questões analíticas e teóricas, aos poucos, as linhas argumentativas que uso apontam que os monstros que surgem nas animações são monstros que possuem uma configuração provocativa: monstros que assustam muito pouco, monstros *fofos*, ou para usar uma expressão que até pode soar *estranha*: monstros do bem. Para exemplificar o que estou dizendo, em “Monstros S.A.” (2001), a menina Boo toma o monstro Sullie, o campeão de sustos da fábrica, como um *gatinho*. A relação da menina com o monstro é marcada pelo afeto, pelo carinho mútuo, mesmo que originalmente sua relação devesse ser marcada pela parte que assusta e pela parte que é assustada. Minhas análises seguem essa cambiante mistura entre *susto e riso, repulsa e atração*.

Neste trecho do trabalho o objetivo é problematizar a questão da diferença, onde procuro dialogar com as questões propostas por diferentes autores. Uma primeira aproximação com o conceito de diferença chega pela contribuição de Silva (2000), quando ele afirma que não há como separar o conceito de diferença do conceito de poder:

Nesse sentido, a diferença será vista como ato ou processo de diferenciação. Ela não é natural, não é biológica, é uma criação historicamente construída e que sempre estará sujeita às relações de poder, ou seja, ela será resultado das disputas estabelecidas por essas relações de poder (SILVA, 2000, p. 76).

Além de aproximar a contingência do poder para o interior dos debates sobre a questão da diferença, Silva também propõe dialogar com as lições da “Filosofia da Diferença”¹², onde a diferença estará associada com a multiplicidade e não com o diverso, aqui notadamente em contraposição ao conceito de multicultural e diversidade. O autor toma emprestada a analogia com a aritmética, afirmando que o termo *múltiplo* está sempre ancorado na noção de processo, uma operação, uma ação. Para ele, a diversidade é um terreno estéril, estático. A multiplicidade é sempre ativa, é fluxo, é produtiva.

A diversidade limita-se ao existente. A multiplicidade estende e multiplica, prolifera, dissemina. A multiplicidade é um movimento. A diversidade reafirma o idêntico. A multiplicidade estimula a diferença que se recusa a se fundir com o idêntico (SILVA, 2000, p. 100-101).

¹² O autor dialoga, no artigo em questão, com as ideias e conceitos de Jaques Derrida (1930-2004), nas contribuições que o conceito de *différance* pode auxiliar nos debates sobre identidade e diferença (SILVA, 2000, p. 80).

Gallo (2012) defende uma perspectiva que encare a diferença em sua radicalidade, sem que essa diferença esteja associada com alguma identidade já estabelecida. Defende que se perceba o outro como diferença radical e não como diferença em relação a uma identidade. Segundo o autor, é preciso pensar o conceito de diferença num outro registro filosófico, que não tome o outro como diferença em relação ao idêntico. Em suas palavras:

o outro pode ser assimilado, acolhido, incluído. Mas o preço é o apagamento de sua diferença radical, na homogeneidade de uma democracia que a todos acolhe, borrando os conflitos (GALLO, 2012, p. 139).

Silva (2000) e Gallo (2012) tecem considerações sobre a questão do multiculturalismo: ambos concordam que o multiculturalismo (que não é consensual nem uníssono) é visto como tolerância, algo que é problemático, pois uma atitude de tolerância não significa o respeito à liberdade do outro, mas justamente seu afrontamento. Um modo pode se assemelhar ao que Gallo (2012) faz quando recorre à visão de Deleuze para discutir a relação entre o mesmo e o outro. Ao tomar como referência um filme do cineasta David Lynch (Mulholland Drive – Cidade dos Sonhos, na tradução brasileira), articula a visão deleuzeana da diferença com o “embaralhamento do eu com o outro, numa perda de identidade sem fim, em que tudo é virtualidade” (GALLO, 2012, p. 145). Surge a ideia de entrelaçamento de virtualidades, tempos e espaços, que se misturam em mais um filme de Lynch (Lost Highway), no qual os personagens parecem bonecos de cera que derretem e se amalgamam. Não são apenas espaços e tempos virtuais, são também subjetividades virtualizadas, onde cada personagem torna-se outro, embaralhando as singularidades e fazendo dissolver as certezas do sujeito moderno. Na mesma linha de raciocínio, sobre esta ambiguidade e incertezas do sujeito, Donald (2000) afirma: “As coisas que estão em jogo são a instabilidade das fronteiras entre o humano e o autômato ou entre o vivo e o morto, bem como a fragilidade dos limites da identidade” (p. 118).

Ao levar esse raciocínio para o interior das animações escolhidas para essa pesquisa, também consigo perceber o entrelaçamento, a mistura, o borramento entre as fronteiras que separam os monstros dos humanos, como é o que ocorre em “Um Monstro em Paris” (2011), onde Francoeur (coração franco) é taxado pelo comissário Maynott como o inimigo a ser eliminado, sendo que a conduta de Maynott é que acaba sendo monstruosa e terrivelmente preocupada com sua carreira política e seus interesses. Quem é o monstro? Quem é o humano? Quem é o normal? Quem é o anormal?

Duschatzky e Skliar (2001) me permitem construir outras relações com a diferença, apresentando três versões discursivas sobre o outro. A primeira enquadra “o outro como fonte de todo o mal”, onde haveria a sua demonização, imergindo e sujeitando esse numa identidade fixa, centrada, homogênea e estável. A segunda enquadra os ‘outros como sujeitos plenos de uma marca cultural’, partindo do pressuposto de que cada cultura é harmoniosa, equilibrada e auto-satisfatória. A última formatação percebe o ‘outro como alguém a tolerar’, uma posição também criticada pelos autores, pois a tolerância debilita as diferenças discursivas e mascara as desigualdades. Assim como Silva (2000) e Gallo (2012), os autores também criticam o multiculturalismo: “o caráter paradoxal do multiculturalismo é o de fazer a Modernidade cair em sua própria armadilha, ao reclamar dela o que a ela deve. A modernidade cai assim presa de si mesma (Duschatzky; Skliar, 2001, p. 129).

E a crítica dos autores continua direcionada ao multiculturalismo, apontando suas incoerências e contradições. Sua face conservadora abusa do termo diversidade, mascarando uma ideia clara de assimilação. Assim, diversos grupos culturais são geralmente considerados como *matizadores* que dão um *colorido* à cultura dominante.

Entendido dessa forma, o multiculturalismo pode ser definido, simplesmente, como a autorização para que os outros continuem sendo *esses outros* porém em um espaço de legalidade, de oficialidade, uma convivência *sem remédio* (DUSCHATZKY; SKLIAR, 2001, p. 130).

Dentro desse contexto, diversidade e igualdade podem ser entendidas de modo confuso e equivocado. A ideia de diversidade só é permitida se conduzir – irremediavelmente – a uma simetria de posições e à perda de qualquer possibilidade de surgimento de identidades híbridas. Duschatzky e Skliar (2001), através de suas problematizações sobre o outro, o multiculturalismo e a diversidade, proporcionam reflexões sobre as animações, principalmente quando se parte de uma lógica que exige espaço e a predominância de roteiros e personagens multiculturais, numa busca por igualdade de oportunidades e protagonismo. Nessa lógica, afirmam os autores, igualdade irá funcionar como uma pressão etnocêntrica direcionada a todos aqueles que não são, não podem e nem querem ser, brancos, alfabetizados, saudáveis, europeus, de classe média etc.

Gallo (2012), apoiado em Deleuze, enfatiza que é a repetição que gera a diferença, remetendo a discussão ao filme *Blade Runner*, de Ridley Scott. Na trama, há andróides que são replicantes (replicam a forma humana) para realizarem tarefas perigosas ou estafantes. Porém, a tecnologia, de tanto repetir a forma humana, acaba por gerar a diferença: os

replicantes não são representações, são outrem, embora aparentemente iguais. Ou seja, os replicantes, repetições da forma humana, *são a própria diferença*, este outro que nos amedronta e que pode ser qualquer um ao nosso redor. Esta noção de outrem é importante, pois é a afirmação de uma diferença radical. Na filosofia da diferença, o *eu* é um conjunto de virtualidades atualizadas e *outrem* é a manifestação de outras virtualidades, de outros mundos possíveis, realizadas por atualizações distintas. Nas palavras do autor:

Desse modo, é outrem que torna possível que haja um mundo, qualquer mundo. Sem outrem, não há mundo algum. Encontra-se assim, na afirmação de outrem como diferença radical, finalmente, uma positividade do outro (GALLO, 2012, p. 150).

O raciocínio do autor, tomando como base o filme *Blade Runner*, é interessante para que eu possa pensar como a diferença está construída em “*Hotel Transilvânia*” (2012), tendo em vista que a animação se preocupa em apresentar, o tempo todo, os limites entre o mundo dos humanos e o mundo dos monstros. Provoca-me a pensar essa figura do monstro como essa animação realiza uma operação que só torna possível a existência do mundo dos monstros na medida em que se estabeleça a fronteira com o mundo dos humanos. Também considero interessante pensar que, nessa animação, o humano Johnny é o indivíduo a ser incluído, o diferente a ser assimilado. Dessa forma, é possível pensar que – e este é um argumento que mantenho durante todo o meu esforço analítico – as animações que compõem esta pesquisa, constituem-se em peças culturais que promovem formas de ver e compreender as diferenças, associadas a um artifício de normalização e inclusão desses seres considerados *diferentes ou monstruosos*.

Veiga-Neto e Lopes (2007), afirmam que o tema da inclusão é candente e difícil dentro das discussões sobre educação, no Brasil. Destacam que o ato de se discutir a inclusão é uma oportunidade de se problematizar várias questões sociais, culturais e pedagógicas que, de outro modo, poderiam não ser consideradas ou nem mesmo vistas como problemáticas. A ótica que adotam problematiza as políticas de inclusão e procuram fazer uma importante distinção entre diferença e diversidade. Dizem eles, sobre as políticas de inclusão que tratam a diferença como diversidade:

Com isso, elas defendem a inclusão do diferente, entendendo-o como um ‘único estranho’, um exótico, um portador de algo que os outros, normais, não possuem (VEIGA-NETO; LOPES, 2007, p. 949).

Interessante refletir sobre a citação acima, pois, mesmo no contexto em que essa surge, em sua preocupação pontual, ou seja, voltada para a questão da inclusão escolar, mesmo assim permite que se pense e que se entenda que o processo de inclusão da diferença parte justamente da ideia de que os diferentes, os portadores de qualquer tipo de diferença, nesta ótica, seriam portadores de algum tipo de anormalidade. Quando olho para “Frankenweenie” (2012), por exemplo, pinço mais uma vez a cena em que o pai *detecta* um sinal de anormalidade no filho Victor e, a solução que o pai encontra, passa pela inclusão e normalização do filho através da prática de esportes. Dessa forma, o marginal, o louco, o deficiente é sempre uma imagem velada e negativa de uma aparente normalidade, uma aparente positividade. Nesse processo, o ‘outro’ é sempre necessário:

Necessitamos do outro, mesmo que assumindo certo risco, pois de outra forma não teríamos como justificar o que somos, nossas leis, as instituições, as regras, a ética, a moral, a estética de nossos discursos e nossas práticas. Necessitamos do outro para, em síntese, poder nomear a barbárie, a heresia, a mendicância etc. e para não sermos, nós mesmos, bárbaros, hereges e mendigos (DUSCHATZKY; SKLIAR, 2001, p. 122-124).

E assim, nessa lógica, o ‘outro’ funciona como o lugar onde cabem todos os males, como aquele que reúne tudo que não deu certo na sociedade, o errado, o falho, o rejeitado. Dessa maneira, por exemplo, quando olho para a animação “Monster High” (2013), em “Treze Monstros Desejos”, percebo que a gênica Gigi Grant possui uma irmã gêmea que vai corporificar, de início, os sentimentos que não são nobres, como a cobiça, inveja, o desejo desenfreado por poder. Aos poucos, com o andamento da animação e seu desenlace, esses traços também surgem em Howleen Wolf, que passa a viver um personagem que se transforma, que deixa de lado os sentimentos *normais* que todos gostariam de notar numa monstrelha do bem. Mais uma vez aparece aqui a noção de que as diferenças estão postas para que as semelhanças também possam ser percebidas. Ou seja, os espectadores só poderão assistir a redenção (nova inclusão) da personagem de Howleen Wolf depois que ela viver inúmeras situações arriscadas, ao longo da animação, num processo de exclusão/inclusão.

É este importante aspecto que desejo ressaltar, através de minhas análises, sobre os processos de inclusão e exclusão presentes nas animações. Quando intitulo essa seção do texto a partir da ideia de que *ser diferente é normal* (enunciado produzido em muitas campanhas pró-inclusão), ampliando-a para *ser monstruoso é normal*, passo a dar ênfase para os processos de inclusão e domesticação que as animações efetuam, em suas relações de poder, articuladas com processos de normalização. Sendo assim, em *Monster High* todos os

personagens são monstros, mas nesse episódio, em especial, a diferença está atrelada, de modo especial, à presença das duas irmãs gênia. O processo de normalização e inclusão é situado, de forma mais direta, na gênia má e em Howleen Wolf. Ao final da animação, as duas são normalizadas.

Em *Hotel Transilvânia* (2013), o protagonismo da normalização gira em torno do núcleo Drácula/Johnny. A operação de normalização se dá sobre os dois personagens, sendo que Johnny passa a ser incluído no mundo dos monstros e Drácula, no mundo dos humanos. E dessa forma os outros monstros são domesticados e incluídos, onde Sullie era campeão de sustos e vira campeão de risos; onde Francoeur era temido e desconhecido pelos parisienses e, por isso mesmo perseguido, mas acaba amado e famoso; onde o cão Sparky vive um *morto-vivo* que é humanizado e passa a ser aceito e valorizado por todos que ele ajuda a salvar em sua cidade.

Dessa forma, afirmam-se o caráter social, cultural e histórico da produção das diferenças, percebendo as políticas de inclusão como ferramentas de normalização, apoiadas em relações de poder, capazes de determinar quais os seres *normais* e quais os *anormais*. Ao mesmo tempo em que vou pontuando essas questões relativas às diferenças entre a normalidade e a anormalidade, permito-me pensar nos desdobramentos desse debate, principalmente em relação aos enfoques teóricos de cunho pós-estruturalistas. Em outras palavras, no momento em que discuto aqui a inclusão e a normalização das diferenças através das animações, também procuro vislumbrar – logo mais à frente – as discussões que vou empreender no sentido de abordar o binômio *normal x anormal*; debates que vão trabalhar com a ideia de que há um ponto muito interessante em todas as animações, que é transversal, no sentido do fato de que há uma *redenção* dos anormais ao final de cada história. Abordarei essa questão no último tópico desse capítulo, mas antes disso, gostaria de retomar a questão da inclusão/exclusão, dos processos de normalização das diferenças.

Albuquerque Júnior (2009) lembra que Foucault propõe uma história que abarque o que a racionalidade iluminista nomeou de insano, anormal, tarado, doentio, degenerado ou patológico. E o autor também faz questão de afirmar que Foucault defende:

uma história que cace os fascismos lá onde eles se alojam: no cotidiano, nas relações, nas instituições, nas hierarquias, produzindo assombros e fantasmas, monstros e anormais, delinquentes e bandidos, seres perversos que nos infundem medo, que nos mantêm presos e imobilizados pelo terror (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2009, p. 112).

Acredito ser importante destacar que as animações fazem parte do cotidiano, de muitos indivíduos, onde são enaltecidos os momentos marcados pela diversão, pelo entretenimento, pelo prazer. As animações ganham força nos mais variados espaços sociais, seja nos lares, seja nas escolas ou creches, seja nos cinemas, supermercados, computadores pessoais ou *smartphones*, onde são vistas por pessoas de todas as idades, em maior ou menor grau, em maior ou menor envolvimento com as atrações que perambulam imagetivamente à nossa volta. Nas animações aqui analisadas, as diferenças são realçadas num primeiro momento para, depois, serem *borradas* e domesticadas. E esse tratamento dado às diferenças, nesse ato de *domesticação*, é algo sutil, sedutor, envolvente. Foucault (1979) trata dessa noção de poder insidioso, envolvente, que se esgueira nas bordas do prazer:

O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir (FOUCAULT, 1979, p. 8).

Desse modo, ancorado nos aspectos produtivos e não repressivos do poder, enfatizados acima pelo autor, permito-me pensar que os processos de normalização e domesticação da diferença, operacionalizados no interior das animações, são processos sutis, emaranhados em dispositivos maleáveis e flutuantes. Algo parecido com o que Cohen (2000) diz, quando ele menciona a corporeidade do monstro e sua disposição para a mudança, onde o monstro sempre escapa: “E, assim, o corpo do monstro é, ao mesmo tempo, corpóreo e incorpóreo; sua ameaça é sua propensão a mudar” (COHEN, 2000, p. 28). Ao desenvolver suas teses sobre a constituição dos *monstros*, o autor nos remete, mais uma vez para essa noção de territorialidade ambígua, ele nos auxilia a problematizar a própria noção de indivíduo ou individualidade. Segundo ele, o *monstro* mora nos portões da diferença:

Ao revelar que a diferença é arbitrária e flutuante, que ela é mutável antes que essencial, o monstro ameaça destruir não apenas os membros individuais de uma sociedade, mas o próprio aparato cultural por meio do qual a individualidade é constituída e permitida (COHEN, 2000, p. 40).

Aproximo as considerações dos autores, procurando linhas que estabeleçam a possibilidade de diálogo produtivo e coerente. Penso que quando Cohen (2000) afirma que o corpo do monstro é, ao mesmo tempo, corpóreo e incorpóreo, que sua propensão é a mudança, acredito que sua tese dialogue com as contribuições de Silva (2000), quando ele associa a

diferença com fluxo e movimento. Acoplados, os dois raciocínios, sugerem que a figura do *monstro*, aqui, pode ser tomada como a corporificação de uma *diferença* que é sempre mutável. Quando Cohen diz que o *monstro* mora nos portões da diferença, sua linha argumentativa leva essa condição para a ideia de limite, de fronteira, algo que já Duschatzky e Skliar (2001) articulam quando dizem que a presença do *outro* é necessária, mesmo que se assumam certos riscos, para justificar o que se é, para que o *outro* seja aquilo que não se deseja ser.

Na esteira de todas essas problematizações, que dão conta das estratégias do poder, da sutileza dos processos de normalização, da territorialidade ambígua que marca os corpos dos monstros (e dos humanos), cabe também salientar que os discursos que são produzidos e circulam pela sociedade, valorizam positivamente os processos de inclusão. Segundo Lopes e Morgenstern (2014), a inclusão também possui esses efeitos de poder: “Isso significa que, com a inclusão, passaram a circular muitos discursos que borravam as tradicionais fronteiras entre a normalidade e anormalidade” (LOPES; MORGENSTERN, 2014, p. 183). E as autoras desenvolvem seu argumento, tratando de enfatizar esses aspectos articulados com a normalização e a inclusão, o que fazem de acordo com o arcabouço teórico foucaultiano:

Assim, é possível tomarmos emprestado de Foucault a interpretação que ele faz do governo pela verdade, para podermos ler e tensionar as muitas formas aletúrgicas que conduzem os indivíduos a se converterem à inclusão como uma verdade boa e como uma condição necessária para que todos possam usufruir de direitos mais equânimes de vida. (LOPES; MORGENSTERN, 2014, p. 181).

Normalizados, incluídos, seduzidos, domesticados, territorializados, produzidos, ditos, mutáveis, corpóreos, imateriais, desejáveis, prazerosos, engraçados, amorosos, cuidadosos ou permissivos, nossos personagens animados traduzem os territórios marcados pela contemporaneidade. Acredito que um interessante modo de encerrar esse tópico seja destacando, ainda outra passagem do texto das autoras, no que diz respeito às práticas de inclusão:

“Slogans como *inclusão direito de todos e ser diferente é normal* passaram a ser fortemente veiculados, assim como depoimentos sobre sucessos educacionais de experiência de integração ganharam expressão e serviam de testemunhos de sucesso” (LOPES; MORGENSTERN, 2014, p. 183).

Mas, ao mesmo tempo em que normalizam, nomeiam, incluem e governam, mediante tal política de inclusão, na esteira do argumento das autoras, ainda há espaço para ações de

resistência que, em sua opinião, marcariam subjetividades impensadas e a criação de contracondutas (p. 191).

Passo a seguir para o último tópico desse capítulo, onde vou empreender mais um esforço analítico no sentido de abordar as relações que marcam as noções de *normal x anormal*. É com este tópico que vou encerrar o capítulo 3 e – dessa forma – as análises realizadas nessa pesquisa. Estou procedendo da mesma maneira que ocorre nas animações, quando o roteiro da história é articulado para chegar num *ápice*, numa situação em que os principais personagens envolvidos nas histórias passam por as aventuras, arriscam-se, como vimos neste capítulo, para alcançarem sua *redenção*. A ideia é avaliar de que modo se dá essa redenção e de como ela está associada com as outras temáticas aqui enfocadas, tais como a inclusão e a normalização.

3.3 No fim, a redenção dos anormais

Não caiam de amores pelo poder. Ele, sim, pode fazer de qualquer um, em instantes, um monstro intolerável (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2009, p. 115).

O que farei a seguir é explorar mais um eixo analítico que cruza, de forma transversal, todas as animações, constitui uma regularidade, uma recorrência. Já tratei, anteriormente, neste mesmo capítulo, de como as aventuras arriscadas dos personagens estão articuladas com os mecanismos de segurança, de risco e perigo. Explorei essa questão nas análises que reforçam, dessa forma, a sinalização de que os personagens humanos e monstruosos, normais ou anormais, são – em última instância – normalizados através destes mecanismos. O que eu faço neste momento é trazer mais um elemento, mais uma peça, para o quadro que está sendo montado: a questão da *redenção*. Pretendo mostrar, através de uma análise que cruze transversalmente as animações, de que modo ocorre a *redenção* de um ou mais personagens e de quais as consequências dessa redenção em termos educativos.

No caso de “Monstros S. A.” percebo atos de redenção envolvendo a menina Boo e os monstros Sullivan e Mike. Ao final da animação, Boo prova que ela não é tóxica para os monstros e que sua aventura dentro de Monstrópolis auxiliou a desmascarar e prender os monstros vilões, que não representam valores interessantes, produtivos ou éticos. Por outro lado, também se nota atos de *redenção* por parte dos monstros Sullie e Mike, cada um em sua condição de normalização. Sullie, o grandão campeão de sustos, é um sujeito estranho, porque mesmo com a fama que tem não parece ter os mesmos interesses que Mike, o pequeno falante

que vive a paquerar a secretária Celia Mae. Dessa forma, o encontro desses dois com a menina Boo vai representar formas diferentes de *redenção*. No caso de Sullie, fica configurada a inversão de sua condição, ao invés de assustar ele acaba cativando e protegendo a menina. No caso de Mike, sua condição inicial em relação à menina Boo é bem diferente da de Sullivan, por Mike os dois se *livravam* rapidamente da menina. Aos poucos, Mike – do seu jeito – também se afeiçoa à menina e acaba vivendo uma nova fase em sua vida: de assistente passa a monstro piadista, o que lhe garante notoriedade e certa dose de sucesso.

Há também outro aspecto já mencionado sobre essa animação, no capítulo 2, que gostaria de retomar. Com a descoberta dos planos do diretor Waternoose, e a descoberta de que o riso das crianças é mais poderoso do que os sustos, a fábrica muda sua atividade do quesito *medo* para o quesito *riso*. Esta também pode ser entendida como uma forma de *redenção*. No entanto, cabe destacar, que mesmo redimida nesse sentido, ou seja, a fábrica e – consequentemente – Monstrópolis, não vão mais assustar as crianças em troca de energia. Agora, após o final redentor, a energia virá dos risos das crianças. Gostaria de apontar a ambiguidade dessa mudança, no sentido de que a mesma se deu no modo como a energia é obtida, de como ela é retirada das crianças, que são as “geradoras” de energia. No entanto, a relação de dependência em relação às crianças continua, ou seja, mesmo que Sullivan e Mike tenham revolucionado radicalmente a maneira como a energia é obtida das crianças, o riso no lugar do medo, a relação de interdependência não foi alterada.

Há aspectos muito interessantes quando se fala de *redenção* em “Um Monstro em Paris”, pois se trata de uma animação que se ergue em demasia sobre o tema do amor, do romance e da amizade. Quando se lê a sinopse dessa animação, está dito lá que o monstro-pulga Francoeur é totalmente apaixonado por Lucille, mas isso em nenhum momento fica completamente afirmado. Em minha análise, a *redenção* nessa animação está predominantemente associada com a polícia. A perseguição ao monstro é quase uma obsessão para Maynott, que está interessado em sua carreira política. Ao lado dele, surge a figura simpática e competente do inspetor Paté, que configura o pivô da *redenção* da polícia, desmascarando Maynott, prendendo-o e garantindo que Francoeur possa *existir* sem complicações com a polícia. Dessa forma, a principal forma de *redenção* não vai estar na figura *anormal* (Francoeur) e nos humanos policiais. Outra questão relativa ao espírito de *redenção* nessa animação é justamente a forma como os personagens acabam colaborando para retirar a cidade de Paris da situação de calamidade pública que as enchentes ocasionaram. Raoul, Lucille, Francoeur e seus amigos utilizam da mesma “poção científica”

que fez uma pulga crescer, para lançar – de cima de um balão dirigível – sementes que, assim que entram em contato com as águas, crescem de forma gigante e absorvem a água da região onde estão. Nesse sentido, há outra forma de redenção, que vai ser operacionalizada sobre o personagem Raoul, pois foi ele quem – de forma arriscada e acidental – misturou poções no laboratório e originou o monstro-pulga. Ao aplicar esse tipo de descoberta sobre as enchentes de Paris, Raoul e seus amigos participam de uma redenção coletiva e que os normaliza diante das autoridades que poderiam questionar sua inábil invasão do laboratório de ciências. Para auxiliar na problematização dessas questões, torna-se oportuna a colaboração de Klein (2010), quando ela menciona de que modo os diferentes podem ser enquadrados como vítimas, heróis ou vilões:

Ao diferente é atribuído, em geral, o papel de vítima, herói ou vilão. Dependendo do papel a ele conferido, a história desenrola-se no sentido da superação, do reconhecimento ou do arrependimento. Mas, nessas diferentes situações, a aceitação e a tolerância são enunciadas como atitudes almejadas em relação ao ‘outro’. Porém, ele próprio deve aceitar-se e, de certa forma, proceder a algum movimento no sentido de aproximar-se da normalidade. Se não está em condições disso, é a vítima; se supera, é o herói. Mas também ‘outros’ são culpabilizados pela diferença e pela não superação: os vilões (KLEIN, 2010, p. 192).

A autora não utiliza o termo *redenção*, mas ela aborda as noções de superação, reconhecimento ou arrependimento, que são ações ligadas com os atos redentores. Acredito ser muito interessante *flexibilizar* as fronteiras entre os personagens que vivem papéis de vítimas, heróis ou vilões. Ou dito de outra maneira: nas análises procurei sempre dialogar no sentido de não trabalhar com noções muito duras ou estanques. Dessa forma, é possível pensar que – por exemplo – alguns personagens dessas animações, cruzam constantemente, ao longo do roteiro, as linhas que delimitam a condição de vilão ou herói. No momento em que os personagens passam de vilões a heróis, o ato de *redenção* está configurado.

Em *Monster High*, penso ser produtivo o enfoque pelas lentes que Klein (2010) propõe na citação acima. Durante a animação, a irmã de Clawdeen vai se transformando em virtude dos desejos que a Gênia lhe permite realizar. A redenção nessa animação se dá em dois ou mais sentidos: Howleen e a irmã má da Gênia Gigi vivem aventuras o tempo todo, gerando ações que já foram identificadas quando tratei da questão dos riscos e perigos. No entanto, é interessante perceber que a *redenção* pela qual as duas passam, está associada com o que a autora afirma, ou seja, a ideia de que elas devem *aceitar-se* e realizarem um movimento de aproximação com a normalidade. Sendo assim, o final da animação reserva importantes desenlaces: a gênica boa, Gigi, liberta-se da lâmpada e realiza seu sonho de ter uma vida

“normal”; a irmã de Gigi transforma-se numa gênio boa, do bem e assume o lugar de Gigi na lâmpada, algo que ela sempre desejou, mas utilizava-se de mecanismos que era espúrios e recrimináveis! E finalmente Howleen, a irmã-caçula de Clawdeen que aprende a lição de que é preciso aceitar-se como é e valorizar essa condição porque cada personagem deve viver sua vida e não desejar a vida de outros!

Tanto em Frankenweenie quanto em Hotel Transilvânia também estão estabelecidas as ações de *redenção* dos personagens. Na primeira, Victor e Sparky, os estranhos, conseguem salvar a cidade do ataque das estranhas criaturas criadas pelos outros colegas de escola. Em certa medida, Victor também é responsável pela ameaça à cidade, pois foi com seu invento que a situação saiu de controle. Por esta razão, momento em que ele – com a ajuda de Sparky – ajuda a salvar a cidade, a *redenção* é atingida. No caso de Transilvânia, Drácula tem a possibilidade de se redimir, uma vez que ele é o principal defensor de que os humanos sejam mantidos à distância. Nesse sentido, quando Drácula aceita que sua filha possa se relacionar com Johnny e vai atrás dele, arriscando-se, durante o dia e exposto ao sol, ele afirma sua condição de redenção.

De posse das análises e reflexões que pude construir ao longo desse trabalho, acredito que seja produtivo, aos debates em torno dessa ideia de *redenção*, pensar a mesma a partir da articulação da diferença, da inclusão e da normalização. Na medida em que os personagens atingem de forma heroica, uma superação que lhes outorga uma redenção, estes passam pelo processo de normalização, são incluídos e protegidos ao abrigo da norma. É o que reforça Lopes (2009), “normais e anormais – estão na norma, previstos pela norma, ao abrigo da norma. Toda e qualquer norma traz consigo a necessidade de classificação, de ordenamento e de hierarquização” (p. 159). Nesse sentido, procuro afirmar aqui que a *redenção* é resultado de um processo de normalização que as animações colocam em curso, e que isso seja percebido através do que Foucault (2008) afirma sobre a normalização, ou seja, diferentes formas de redenção estariam dispostas em “diferentes curvas de normalidade, e a operação de normalização vai consistir em fazer essas diferentes distribuições de normalidade funcionarem umas em relação às outras” (p. 82-83).

Na busca por algumas definições, que na verdade acabam constituindo-se na abertura de novas discussões permite-me trazer a contribuição de Ferre (2001), para pensar que, assim como as animações aqui analisadas, “a educação impõe, a si mesma, o dever de fazer de cada um de nós alguém, alguém com uma identidade bem definida pelos cânones da normalidade”

(p. 196). Guardadas as devidas proporções, os esforços e efeitos de poder da Educação também buscam, para seus normais e anormais, ao final da jornada, algum tipo de *redenção*.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

pois é preciso ao mesmo tempo espreitar, por baixo da história, o que a rompe e a agita, e vigiar um pouco por trás da política o que deve incondicionalmente limitá-la. Afinal, é meu trabalho; não sou o primeiro nem o último a fazê-lo. Mas o escolhi (Michel Foucault – É inútil revoltar-se?)

É hora de assumir uma autoria. Que responsabilidade! Tantas perguntas vêm à cabeça do pesquisador: será que meu texto é capaz de honrar as obras, os autores e os conceitos que me auxiliaram a produzir essa pesquisa? Está à altura do que anseiam aqueles que acompanharam de perto toda essa motivação? Será que as análises e os resultados aos quais cheguei satisfazem os avaliadores? Não tenho as respostas para estas perguntas, mas o que me reconforta é a certeza de que chego a esse momento com muitas perguntas ainda sem respostas.

A realização de uma pesquisa exige transitar e cruzar diversas fronteiras: o recorte da investigação, a escolha dos autores e de seus conceitos, ou será que são eles que nos escolhem? Efetivar uma pesquisa em educação é ingressar num amplo campo de conhecimentos que vive profundas mudanças, pois a educação não se circunscreve apenas no interior das escolas, ela se propaga rapidamente pelos mais diversos setores da sociedade, apresentando-se complexa, dinâmica e implicada em disputas políticas. Investigar o universo das animações – artefatos culturais cada vez mais presentes em nosso cotidiano midiático – exige refletir sobre sua força, que invade outros espaços da sociedade, dos lares às escolas, do espaço público ao espaço privado. Num mundo cada vez mais intercomunicado por poderosas tecnologias de comunicação, barreiras e fronteiras aparecem e desaparecem, constantemente. Nesse fluxo, nesse complexo movimento, surgem novas paisagens sociais. Estas mudanças atingem, de diferentes maneiras, muitos aspectos da vida de indivíduos, sejam eles pesquisadores ou não.

Ao adotar abordagens teóricas que dialogam com os Estudos Culturais e os Estudos Foucaultianos, passei a compreender o quão difícil é apropriar-se dos conceitos, entender suas ramificações e utilizá-los de modo parcimonioso e adequado. São teorizações que nos fazem pensar sobre muitas questões, nos *desacomodam*, nos fazem refletir sobre a sociedade, sobre dilemas éticos e filosóficos, sobre a vida em seus mais diversos âmbitos.

O trabalho de pesquisa é uma atividade coletiva e solitária. Coletiva porque não somos autores independentes, necessitamos de modo voraz da escrita de outros, que nos ajudam a expressar o que pensamos e, quando temos êxito, o fazemos num equilíbrio instável, típico

dos primeiros passos. Mas, num outro sentido, é uma atividade solitária porque é você quem escreve, analisa, pensa, repensa e reescreve o seu texto. Ainda bem que contamos com a colaboração de nossos orientadores.

Então, se a tarefa é escrever, solitariamente no coletivo, então essa é a hora de assumir a autoria. Não só assumir, mas procurar apresentar alguns dos resultados obtidos. Nas aulas, nas orientações, no convívio com os colegas, com os professores, com outros pesquisadores, os objetivos estavam voltados para elaboração desse trabalho que agora ganha corpo, ganha vida.

Mas e como ficam as questões norteadoras da pesquisa? O que dizer das perguntas iniciais, que resumidamente, indagavam: de que modo a diferença é tratada pelas animações? Como as animações produzem formas de ver e compreender as diferenças? E por fim, quais as estratégias de governo, dessas diferenças, postas em funcionamento?

Num primeiro momento é preciso dizer que, ao longo da pesquisa, o contato com a materialidade, ou seja, o contato com as animações permitiu perceber que a questão da diferença mostrou-se ainda mais complexa do que inicialmente parecia ser. Nesse sentido, as contribuições de inúmeros autores, foram importantes para construir deslocamentos teóricos sobre as discussões em torno das animações. E por falar em deslocamentos teóricos, acredito que – em certa medida – as discussões teóricas que procurei estabelecer nesse trabalho, acabaram – de modo muito circunscrito e inicial – efetivando a costura das contribuições dos Estudos Culturais com as contribuições e os conceitos de Michel Foucault, produzindo as ferramentas analíticas com as quais direcionei meu olhar para o conjunto de animações aqui selecionadas. São muitas dúvidas, mas não há como deixar de afirmar alguns pontos importantes, reflexões, apontamentos, novos desafios de pesquisa.

As estratégias de normalização da diferença se estabelecem em duas vertentes predominantes: por um lado, as animações apoiam-se na construção e circulação de discursos que visam normalizar o outro, mostrando que no fundo somos todos diferentes e que é preciso aprender a conviver com essas diferenças. Por outro lado, as animações também incitam à inclusão da diferença, procurando afirmar a certeza de que não há motivos para se temer a diferença, tendo como ponto de partida que quanto maior for a integração entre os diferentes, menores serão as possibilidades de conflitos.

É justamente pelo fato de que as diferenças que se estabelecem entre os seres considerados anômalos (monstros) e os seres considerados normais (e humanos), entre monstros e monstros, entre humanos e humanos, serem tão sutis e – ao mesmo tempo – definidoras, acredito ser importante pensar que os mecanismos de risco e perigo são altamente

eficientes no instante em que dão conta de diversas formas e nuances em termos de produção de anormalidades. Em cada animação analisada aqui, pelo viés da normalização, percebem-se sociedades mobilizadas pelos efeitos de poder que são obtidos com o máximo de eficiência e o mínimo de esforços. Isso fica afirmado ao longo de cada animação aqui analisada, está dito nas narrativas filmicas que selecionei para este trabalho.

Os monstros que educam e pouco assustam, presentes nesse trabalho, nos possibilitam pensar que o monstro não se situa fora do domínio humano, mas que se encontra em seu limite. Nesse raciocínio, limite não é fora, nem dentro, não é externo, nem interno, é fronteira. E como fronteira, pode-se alternar estados em que se está fora, no lado externo; em outro, pode-se estar dentro, no lado interno. A ideia de limite flexibiliza a noção que se pode ter do Mesmo e do Outro. É a partir dessa noção de fronteira, de limite, que nessa hora encontro-me diante da porta do armário de Monstros S.A.: de que lado estou nessa fronteira? Monstro ou Humano? Nem um nem outro (ou os dois), só *mestrando!*

Ao lançar um olhar para os resultados que foram produzidos nessa pesquisa, gostaria de dizer que sei de suas limitações e de quanto esta temática ainda pode render novos e aprofundados estudos em outros momentos. Por outro lado, é importante considerar, que os resultados de uma pesquisa sempre estão delimitados por contextos históricos, sociais, profissionais e de uma série de fatores que estabelecem e potencializam as trajetórias dos pesquisadores.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE JÚNIOR, D. M. A Bela ou a Fera: os corpos entre a identidade da anomalia e a anomalia da identidade. In: Margareth Rago; Alfredo Veiga-Neto. (Org.) *Para uma vida não fascista*. Belo Horizonte (MG): Autêntica, 2009.
- CARDOSO, Angela Maria Borba. *Pareceres descritivos: mo(n)strando a avaliação do escolar*. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2002.
- CASTRO, Edgardo. Leituras da modernidade educativa. Disciplina, biopolítica, ética. In: GONDRA, José e KOHAN, Walter. *Foucault 80 anos*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. Em.: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.) *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- CORAZZA, S. Labirintos da Pesquisa, diante dos ferrolhos. In: COSTA, M. (Org.). *Caminhos investigativos: novos olhares na pesquisa em educação*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- COSTA, Marisa V. Velhos temas, novos problemas – a arte de perguntar em tempos pós-modernos. In: COSTA, M. V; BUJES, Maria I. (Org.) *Caminhos investigativos III*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- DELEUZE, G. *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- _____. Michel Foucault. In: DELEUZE, G. *Conversações*. São Paulo: 34, 1992.
- DONALD, James. Pedagogia dos monstros: o que está em jogo nos filmes de vampiro? Em: SILVA, Tomaz Tadeu Da. (Org.) *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- DUSCHATZKY, Silvia. SKLIAR, Carlos. O nome dos outros. Narrando a alteridade na cultura e na educação. In: LARROSA, Jorge; SKLIAR, Carlos (org.) *Habitantes de Babel: políticas e poéticas da diferença*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- FERRE, Nuria. Identidade, diferença e diversidade: manter viva a pergunta. In: LARROSA, Jorge; SKLIAR, Carlos (org.) *Habitantes de Babel: políticas e poéticas da diferença*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- FOUCAULT, M. *A hermenêutica do sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- _____. Direito de morte e poder sobre a vida. In: _____. *História da sexualidade I*. 8ª Ed. Rio de Janeiro, Graal, 1985.
- _____. Governamentalidade. In: _____. *Microfísica do Poder I*. 7ª Ed. Rio de Janeiro, Graal, 1979.
- _____. *Os anormais: curso no Collège de France (1974 – 1975)*. São Paulo: Martins Fontes, 2001

_____. *Segurança*. Território, população. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GALLO, Sílvio. Cuidado, alteridade e diferença: desafios éticos para a educação. In: PAGNI, Pedro Angelo, BUENO, Sinésio Ferraz, GELAMO, Rodrigo Pelloso (Orgs). *Biopolítica, arte de viver e educação* – Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

_____. *Deleuze & a Educação*. 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

GIL, José. Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro. Em.: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.) *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

GIL, José. *Monstros*. Lisboa: Ed. Relógio d'Água, 2006.

GIROUX, Henry. Memória e Pedagogia no maravilhoso mundo de Disney. In: SILVA, T. T. da (org.). *Alienígenas na sala de aula. Uma introdução aos estudos culturais em educação*. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

HILLESHEIM, B.; DHEIN, G.; LARA, L.; CRUZ, L. R.. *Sobre monstros, cine y cuentos de hadas: intertextualidad e infancia*. Espéculo (Madrid), v. 38, 2008.

HILLESHEIM, Betina. *Entre a literatura e o infantil: uma infância*. Porto Alegre: Abrapso Sul, 2008.

HUNTER, Ian. Subjetividade e Governo. Em: SILVA, Tomaz Tadeu Da. (Org.) *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

IGNÁCIO, Patrícia. *Aprendendo a consumir com três espiãs demais*. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, ULBRA, Canoas.

KL.EIN, Madalena. *Literatura infantil e produção de sentidos sobre as diferenças: práticas discursivas nas histórias infantis e nos espaços escolares*. Pro-Posições, Campinas, 2010.

LASTA, L. & HILLESHEIM, B. *Políticas de inclusão escolar: produção da anormalidade*. *Psicologia & Sociedade*, 26 (n. spe), 140-149, 2014.

LOPES, Maura Corcini. *Políticas de Inclusão e governamentalidade*. *Educação e Realidade*, v. 34, 2009.

LOPES, Maura Corcini; MORGENSTERN, JULIANE MARSCHALL. *Inclusão como matriz de experiência*. Pró-Posições (UNICAMP. Impresso), 2014.

MARCELLO, Fabiana de Amorim; FISCHER, Rosa Maria Bueno. *Tópicos para Pensar a Pesquisa em Cinema e Educação*. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, UFRGS, 2011.

MERTEN, Luiz Carlos. “Criança e cinema”. In: JACOBY, Sissa. *A criança e a produção cultural* – do brinquedo à literatura. Porto Alegre, Mercado Aberto, 2003.

MEYER, Dagmar; SOARES, Rosângela. Modos de ver e de se movimentar pelos “caminhos” da pesquisa pós-estruturalista em Educação: o que podemos aprender com – e a partir de – um filme. In: COSTA, M. V; BUJES, Maria I. (Org) *Caminhos Investigativos III*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

NOGUERA-RAMÍREZ, C. *Pedagogia e governamentalidade ou Da Modernidade como uma sociedade educativa*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

PARAÍSO, Marlucy A. *Pesquisas pós-críticas em educação no Brasil: esboço de um mapa*. Cadernos de Pesquisa, v. 34, n. 122, maio/ago. 2004.

REVEL, Judith. “Nas origens do biopolítico: de Vigiar e punir ao pensamento da atualidade”. In: GONDRA, José e KOHAN, Walter. *Foucault 80 anos*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In: _____.(org.) *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da Pedagogia Crítica. In: SILVA, Tomaz Tadeu Da. (Org.) *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

_____. MOREIRA, A. F. (Org.). *Territórios contestados*. O currículo e os novos mapas políticos e culturais. 1. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. *Alienígenas na sala de aula*. Uma introdução aos estudos culturais em educação. 1. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. *O sujeito da educação: estudos foucaultianos*. Petrópolis: Vozes, 1994.

_____. *Teoria educacional crítica em tempos pós-modernos*. Porto Alegre (RS): Artes Médicas, 1993.

SOMMER, Luís Henrique. Tomando palavras como lentes. In: COSTA, M. V; BUJES, Maria I. (Org.) *Caminhos Investigativos III*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

VEIGA-NETO, Alfredo; LOPES, Maura Corcini. *Inclusão e governamentalidade*. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 28, n. 100 - Especial, p. 947-963, out. 2007.

VEIGA-NETO, Alfredo. Incluir para Excluir. In: LARROSA, Jorge; SKLIAR, Carlos (org.) *Habitantes de Babel: políticas e poéticas da diferença*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

_____. Michel Foucault e os Estudos Culturais. In: COSTA, M. V. (Org.) *Estudos Culturais em Educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2000.

WORTMANN, M. L. C. Dos riscos e ganhos de transitar nas fronteiras dos saberes. In: COSTA, M. V; BUJES, Maria I. (Org.) *Caminhos Investigativos III*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

ANEXO D – Capa DVD Animação “Francoeur – a pulga monstro de Paris”



