

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - AUDIOVISUAL

GISLA EDUARDA DOS SANTOS BRITO

**A LIBERTAÇÃO ANIMAL E ANTROPOMORFISMO NAS ANIMAÇÕES DO ESTÚDIO
DREAMWORKS: UMA ANÁLISE DOS FILMES *A FUGA DAS GALINHAS*, *OS SEM-
FLORESTA* E *SPIRIT***

Natal
2022

GISLA EDUARDA DOS SANTOS BRITO

**A LIBERTAÇÃO ANIMAL E ANTROPOMORFISMO NAS ANIMAÇÕES DO ESTÚDIO
DREAMWORKS: UMA ANÁLISE DOS FILMES *A FUGA DAS GALINHAS*, *OS SEM-
FLORESTA* E *SPIRIT***

Monografia apresentada como requisito parcial para a conclusão do
Curso de Comunicação Social - Audiovisual da Universidade Federal
do Rio Grande do Norte.

Orientadora: Prof.^a. Dr.^a Janaine Aires.

Natal
2022

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI

Catálogo de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes - CCHLA

Brito, Gisla Eduarda Dos Santos.

A libertação animal e antropomorfismo nas animações do estúdio DreamWorks: uma análise dos filmes A Fuga das Galinhas, Os Sem-Floresta e Spirit / Gisla Eduarda Dos Santos Brito. - Natal, 2022.

54f.: il. color.

Monografia (graduação em Comunicação Social - Audiovisual) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2022.

Orientadora: Profa. Dra. Janaine Aires.

1. Animação - Monografia. 2. Libertação animal - Monografia. 3. Antropomorfismo - Monografia. 4. A Fuga das Galinhas - Monografia. 5. Os Sem-Floresta - Monografia. 6. Spirit: O Corcel Indomável - Monografia. I. Aires, Janaine. II. Título.

RN/UF/BS-CCHLA

CDU 659.3

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Jane e Nivaldo, por me oferecerem uma educação de qualidade desde criança em um país em que nem todos têm acesso.

Aos meus colegas de turma e amigos, que passaram pela experiência universitária junto a mim, facilitando essa jornada tão difícil.

Aos professores do Departamento de Comunicação que sempre fizeram o melhor para toda a turma.

Agradeço também à minha orientadora, Janaine Aires, que acreditou em mim quando nem eu mesma acreditava e me instruiu com tanta dedicação.

Aos professores Rodrigo Almeida e Raquel Assunção, que aceitaram fazer parte da banca e me auxiliaram a concluir este trabalho.

Em especial, agradeço novamente à minha mãe, que sempre esteve ao meu lado, me ajudando em todos os aspectos. Sou imensamente grata a tudo que ela abriu mão para estar comigo.

RESUMO

Esta monografia consiste na análise de animações que possuem como tema a libertação animal e tem como objetivo principal investigar como essa temática é exposta mais especificamente nos filmes *A Fuga das Galinhas*, *Os Sem-Floresta* e *Spirit: O Corcel Indomável*, produções do estúdio *DreamWorks Animation*, através de uma revisão bibliográfica e documental. Para isso, reunimos pesquisas que discutem os direitos animais no cinema animado e analisamos criticamente os filmes já mencionados de forma a entender como a antropomorfização influencia na representação dos animais. A pergunta que desejamos responder aqui é: Por que os filmes animados, a partir do século XXI, trazem com frequência o debate acerca dos direitos animais? no sentido de descobrir se isso é resultado de mudanças na sociedade ou na mídia. Baseado nisso, pudemos constatar que a representação animal no cinema de animação tem mais relação com o que compreendemos sobre nós mesmos do que sobre os animais em si, trazendo discussões sociais ao metaforizar e ao antropomorfizar os animais ao invés de se atentarem à controversa relação humano-animal.

Palavras-chave: Animação. Libertação animal. Antropomorfismo. *A Fuga das Galinhas*. *Os Sem-Floresta*. *Spirit: O Corcel Indomável*.

ABSTRACT

This monograph consists of the analysis of animations that have animal liberation as their theme and its main objective is to investigate how this theme is exposed more specifically in the films *Chicken Run*, *Over the Hedge* and *Spirit: Stallion of the Cimarron*, produced by the *DreamWorks Animation* studio, through a bibliographic and documental review. For this, we gathered researches that discuss animal rights in animated cinema and critically analyze the aforementioned films in order to understand how anthropomorphization influences the representation of animals. The question we wish to answer here is: Why do animated films, from the XXI century onwards, frequently bring up the debate about animal rights? in the sense of finding out whether this is the result of changes in society or in the media. Based on this, we were able to verify that the animal representation in animation cinema says more about ourselves than about the animals themselves, bringing social discussions by metaphorizing and anthropomorphizing animals instead of paying attention to the controversial human-animal relationship.

Keywords: Animation. Animal Liberation. Anthropomorphism. *Chicken Run*. *Over the Hedge*. *Spirit: Stallion of the Cimarron*.

LISTA DE TABELAS E DIAGRAMAS

Diagrama 01 - Consequências da correlação entre animais e humanos.

Tabela 01 - Filmes da produtora *DreamWorks* no período entre 2000 e 2010.

Tabela 02 - Enredo do filme *A Fuga das Galinhas*.

Tabela 03 - Nomes e tipos de personagem no filme *A Fuga das Galinhas*.

Tabela 04 - Vozes originais e dublagem brasileira em *A Fuga das Galinhas*.

Tabela 05 - Enredo do filme *Os Sem-Floresta*.

Tabela 06 - Nomes e tipos de personagem no filme *Os Sem-Floresta*.

Tabela 07 - Vozes originais e dublagem brasileira em *Os Sem-Floresta*.

Tabela 08 - Enredo do filme *Spirit: O Corcel Indomável*.

Tabela 09 - Nomes e tipos de personagem no filme *Spirit: O Corcel Indomável*.

Tabela 10 - Vozes originais e dublagem brasileira em *Spirit: O Corcel Indomável*.

Tabela 11 - Títulos das canções originais e em português de *Spirit: O Corcel Indomável*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Pôster do filme *A Fuga das Galinhas*.

Figura 02 – Contraste entre cores dentro do ninho e fora dele.

Figura 03 – A cor verde no final do filme *A Fuga das Galinhas*.

Figura 04 – Pôster do filme *Os Sem-Floresta*.

Figura 05 – Câmera baixa, profundidade de campo rasa, luz e cor em *Os Sem-Floresta*.

Figura 06 – Pôster do filme *Spirit: O Corcel Indomável*.

Figura 07 – Estudo de cenário em *Spirit: O Corcel Indomável*.

Figura 08 – Cor verde e azul em *Spirit: O Corcel Indomável*.

Figura 09 – Cores quentes em *Spirit: O Corcel Indomável*.

Figura 10 – Construção de personagens em *A Fuga das Galinhas*.

Figura 11 – Construção de cenário em *A Fuga das Galinhas*.

Figura 12 – Esqueleto galináceo em *A Fuga das Galinhas*.

Figura 13 – Porcos-espinho sabem dirigir em *Os Sem-Floresta*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 A REPRESENTAÇÃO DOS ANIMAIS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO	15
2.1 UM LEVANTAMENTO ACERCA DE ESTUDOS NA ÁREA.....	15
3 APRESENTAÇÃO DOS FILMES ESCOLHIDOS.....	22
3.1 <i>A FUGA DAS GALINHAS</i>	22
3.2 OS SEM-FLORESTA	28
3.3 SPIRIT: O CORCEL INDOMÁVEL	33
4 LIBERTAÇÃO ANIMAL, ANTROPOMORFISMO E FILMES ANIMADOS	39
4.1 GALINHAS SÃO MESMO GALINHAS?	39
4.2 UM BANDO DE ANIMAIS RACIONAIS	43
4.3 CAVALOS DOMAM A ANTROPOMORFIZAÇÃO	44
4.4 DIREITOS ANIMAIS NAS ANIMAÇÕES	46
4.4.1 Libertação animal como tema central nas animações a partir dos anos 2000.	51
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS	55

1 INTRODUÇÃO

O mundo, é inevitável dizer, está mudando. As alterações climáticas, o aumento do nível dos oceanos e a disseminação de doenças, entre outros problemas contemporâneos, parecem estar ligados a uma causa em comum: a má gestão ambiental. A pesquisa em questão não analisou tais adversidades, porém, entende-se que o audiovisual é interdisciplinar e permite a integração de diversas áreas de estudo, e, por isso, seria pertinente estudar quais impactos os filmes e os produtos audiovisuais podem ter na mudança do estilo de vida da sociedade, que precisa, mais do que nunca, tornar-se consciente acerca das consequências de levar uma vida insustentável. Além disso, tendo como suposição que o audiovisual reflete o pensamento da sociedade, busca-se assimilar porque o assunto da libertação animal é cada vez mais recorrente nas animações a partir da virada do século.

Nas redes sociais, por exemplo, têm-se observado a discussão sobre sustentabilidade, e, recentemente, o assunto tomou uma forma mais relevante que nunca: o público parece disposto a aprender e a mudar seu consumo baseado na pauta animal. Assim, através de uma observação em portais da internet e perfis em redes sociais que reproduzem conteúdos em defesa dos animais, observa-se que a grande maioria dos internautas que acompanham os mesmos, ou desejam mudar seus hábitos de consumo ou já mudaram, tendo como estímulo, principalmente, algum filme, sejam eles documentais, publicitários ou ficcionais, assim como nós.

Nossa motivação partiu exatamente pelo fato de, como pessoa nascida no ano 2000 e tendo acesso a essas animações durante a infância, percebemos influência na nossa formação como pesquisadora, e compreendemos como esses filmes impactaram na escolha de adotar hábitos vegetarianos e a luta pela defesa dos animais. Nossos filmes favoritos estão listados nesse mesmo repertório que analisamos mais profundamente.

O presente estudo delimita-se a analisar filmes de animação que trazem como tema central no roteiro a libertação animal. Nessa lógica, a problemática que se identifica pode ser determinada pela seguinte questão: Por que os filmes animados, a partir do século XXI, trazem com frequência o debate acerca dos direitos animais? A partir daí, surgiu a ideia de investigar o audiovisual como espelho para a realidade, levantando outro derivado questionamento: a mídia reproduz o pensamento social ou a sociedade é influenciada pelo poder midiático? As animações tratam do tema animal porque refletem as demandas da opinião do público ou a sociedade aumentou as discussões acerca dos direitos dos animais por influência da mídia?

Considera-se como hipótese que o visual e a estética leve das animações são propícios para chamar a atenção do público no que diz respeito a uma temática tão séria e

de tal gravidade como a libertação animal, posto que as mesmas têm personalidade comovente, característica imprescindível para a elucidação de quem assiste. Dessa forma, para chegar em uma conclusão para a anterior incerteza, elaboramos uma pesquisa básica, a fim de aprofundar o conhecimento sobre a representação do ser animal nas animações através de um método hipotético-dedutivo e uma abordagem qualitativa, utilizando, assim, procedimentos bibliográficos e documentais.

Como objeto de estudo, escolheu-se os filmes do estúdio *DreamWorks* do período entre os anos 2000 e 2010, pois observou-se que entre 19 produções nesse mesmo intervalo, 9 trataram da ética na relação humano-animal. Para caráter comparativo, a maior produtora e distribuidora de filmes animados e sua maior concorrente, a *Disney*, no mesmo período lançou 45 filmes animados, sendo apenas 9 deles tratando sobre os direitos animais, sejam eles produzidos pelo estúdio ou distribuídos pela mesma. Na tabela a seguir, vemos a produção do estúdio *DreamWorks* no período já mencionado:

Tabela 01 - Filmes da produtora *DreamWorks* no período entre 2000 e 2010.

Ano de lançamento	Filmes	Direção
2000	<i>O caminho para El Dorado</i>	Bibo Bergeron, Don Paul
2000	<i>A Fuga das Galinhas</i>	Nick Park, Peter Lord
2001	<i>Shrek</i>	Vicky Jenson, Andrew Adamson
2002	<i>Spirit: O corcel indomável</i>	Kelly Asbury, Lorna Cook
2003	<i>Sinbad - A lenda dos sete mares</i>	Tim Johnson, Patrick Gilmore
2004	<i>O espanta tubarões</i>	Rob Letterman, Vicky Jenson, Bibo Bergeron
2004	<i>Shrek 2</i>	Conrad Vernon, Andrew Adamson, Kelly Asbury
2005	<i>Madagascar</i>	Tom McGrath, Eric Darnell
2005	<i>Wallace & Gromit: A batalha dos vegetais</i>	Nick Park, Steve Box
2006	<i>Os Sem-Floresta</i>	Karey Kirkpatrick, Tim Johnson
2006	<i>Por água abaixo</i>	David Bowers, Sam Fell
2007	<i>Shrek Terceiro</i>	Chris Miller
2007	<i>Bee Movie: A história de uma abelha</i>	Simon J. Smith, Steve Hickner

2008	<i>Kung Fu Panda</i>	John Stevenson, Mark Osborne
2008	<i>Madagascar 2</i>	Tom McGrath, Eric Darnell
2009	<i>Monstros Vs. Alienígenas</i>	Conrad Vernon, Rob Letterman
2010	<i>Como treinar seu dragão</i>	Chris Sanders, Dean DeBlois
2010	<i>Shrek para sempre</i>	Mike Mitchell
2010	<i>Megamente</i>	Tom McGrath

Fonte: Elaboração própria e créditos dos filmes.

Entre esses, os 9 filmes que trataram da relação humano-animal pela ótica dos direitos animais foram: *A Fuga das Galinhas* (2000), *Spirit: O Corcel Indomável* (2002), *Madagascar* (2005), *Wallace & Gromit* (2005), *Os Sem-Floresta* (2006), *Por água abaixo* (2006), *Bee Movie: A história de uma abelha* (2007), *Madagascar 2* (2008) e *Como treinar seu dragão* (2010). A produtora também produziu outros 10 filmes no mesmo período que possuem animais como personagens, mas não necessariamente tratam da libertação dos animais: *O caminho para El Dorado* (2000), *Shrek* (2001), *Sinbad - A lenda dos sete mares* (2003), *Shrek 2* (2004), *O Espanta Tubarões* (2004), *Shrek Terceiro* (2007), *Kung Fu Panda* (2008), *Monstros Vs. Aliens* (2009), *Shrek para sempre* (2010) e *Megamente* (2010).

Sendo assim, os filmes que se pretende analisar, especificamente, são: *A Fuga das Galinhas*, *Os Sem-Floresta* e *Spirit: O Corcel Indomável*, pelo fato de os 3 longas-metragens trazerem em seu roteiro a relação entre os humanos e os animais, através da perspectiva de perda do habitat natural dos mesmos e as mudanças causadas pelo homem. Com isso, poderemos observar que nas três obras, são representados animais que diferem entre si devido ao valor social atribuído aos mesmos.

Supõe-se que nossa investigação pode gerar discussão relevante, tendo em vista que a solidificação de uma consciência coletiva tem se mostrado cada vez mais presente nos tempos atuais, já que a população, num geral, parece predisposta a levar uma vida pautada no consumo responsável, especialmente no contexto pandêmico que vivemos desde 2019. Sendo assim, o audiovisual, podendo caracterizar-se como produto do senso social, não foge dessa nova perspectiva, devendo, então, adequar-se e alinhar-se ao pensamento do consumidor. E, mais uma vez, com o objetivo de analisar os filmes animados, poder-se-ia então entender para onde o futuro das animações caminha e como elas refletem a própria realidade que estamos inseridos.

No desenvolvimento do conteúdo deste trabalho elencamos como objetivo geral,

investigar como a temática da libertação animal é exposta nos filmes de animação do início do século XXI no *Estúdio DreamWorks Animation LLC*, especialmente nas obras selecionadas. Depois, seguimos com os objetivos específicos que são: apresentar um panorama de pesquisas que discutem o assunto; entender de que forma a figura animal é representada nas animações escolhidas e quais artifícios são usados para discutir o tema; e fornecer mais informações para estudos acerca das animações sobre libertação animal.

Para a elaboração da nossa fundamentação teórica fizemos pesquisas na plataforma *Google Acadêmico*, no qual, através das palavras chave “*cinema*”, “*direitos*” e “*animais*”, analisamos 27 páginas e encontramos 10 trabalhos relevantes ao nosso tema. Dentre esses, 3 tratam da representação dos animais na comunicação, 1 estuda documentário animalista, 1 aborda de forma geral o cinema animalista, 1 apresenta a bioética para pesquisa e 4 analisam os animais especificamente em desenhos animados. Agora, pesquisando as palavras-chave “*animais*” e “*animação*”, em um total de 10 páginas, encontramos em sua maioria pesquisas que tratam do uso da animação para o ensino da ciência, porém localizamos 11 estudos pertinentes que abordam diretamente o tema animais nas animações, entre os quais, 3 se repetiram conforme palavras-chaves anteriormente usadas. Também utilizamos como fonte, as referências bibliográficas das obras delimitadas e leituras recomendadas pela orientadora do projeto.

Nesse estudo recolhemos informações sobre as animações que tratam dos direitos animais delimitando nossa abordagem, conforme já destacamos, entre os filmes do estúdio *DreamWorks Animation* no período de 2000 a 2010 a fim de ampliar nosso conhecimento sobre a área observada. Para a elaboração desse projeto, assistimos aos filmes mencionados para averiguar se havia motivo para serem estudados, e depois que concluímos que sim, colhemos estudos que debateram assunto parecido.

Por isso, nossa primeira tarefa para a elaboração da pesquisa final foi a análise detalhada de cada filme escolhido e a releitura e a captação de conhecimento de outras pesquisas que poderiam nos ajudar. Depois disso, o próximo passo foi comparar tais filmes e personagens. Examinamos também, através da narrativa audiovisual, como cada animal foi apresentado e qual problema o roteiro apresentou acerca da libertação animal, sejam eles mostrados de forma metafórica ou não. Assim, expomos nossas descobertas que julgamos relevantes aos estudos das animações e também reunimos as ideias já apresentadas por outros pesquisadores com o intuito de trazer críticas construtivas sobre o objeto de estudo.

A forma de pesquisa que decidimos seguir para alcançar nossos objetivos foi a descritiva-exploratória, na qual organizamos referências que já existem sobre o assunto que estudamos, a libertação animal como tema recorrente nas animações, e nos familiarizamos com nossa investigação, a fim de entender melhor a temática examinada. Para isso, utilizamos uma abordagem qualitativa, reunindo discursos pré-existentes para elaborar nossa

própria interpretação acerca do assunto. Os procedimentos utilizados foram bibliográficos e documentais, pois além de selecionar trabalhos acadêmicos, nós buscamos nos apropriar de uma filmografia dedicada a esta discussão com o intuito de ampliar o nosso repertório, para além do recorte delimitado. Alguns filmes que nos motivaram a estudar este assunto foram *O Touro Ferdinando* (Dir. Carlos Saldanha, 2018) que tem uma mensagem poderosa sobre touradas e abate de animais, e o curta-metragem *Salve O Ralph* (Dir. Spencer Susser, 2021), que denuncia a crueldade em testes em animais, além dos filmes que utilizamos como ferramenta de estudo.

O método aplicado foi o hipotético-dedutivo, já que a partir do nosso questionamento “Por que a temática da libertação animal é recorrente nos filmes de animação a partir do início do século XXI?” levantamos hipóteses a serem, ao final de nosso estudo, refutadas ou confirmadas. Nesse caso nossa hipótese é de que o cinema tem refletido nas discussões que estão em alta em nossa sociedade.

Portanto, este trabalho é composto por esta introdução e mais três capítulos. Sendo que o primeiro trata da representação dos animais no cinema de animação de forma geral, apresentando um panorama acerca de estudos na área. O segundo capítulo é responsável por introduzir o nosso objeto de estudo, os filmes já mencionados *A Fuga das Galinhas*, *Os Sem-Floresta* e *Spirit: O Corcel Indomável*, e de que forma os enredos das animações abordam a relação humano-animal. E, por fim, o terceiro capítulo analisa como os direitos dos animais são tratados nos filmes selecionados do estúdio *DreamWorks* explicando qual a importância desse assunto nas obras, além de esclarecer o porquê de um tema como a libertação animal ser tão presente em animações a partir dos anos 2000, dando sequência as nossas considerações finais.

2 A REPRESENTAÇÃO DOS ANIMAIS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Os animais quase sempre estão presentes nas animações, e, muitas vezes, são personagens principais desse estilo cinematográfico. Neste capítulo vamos entender, através de um panorama dos estudos da área, como esses seres são representados, porque eles são escolhidos frequentemente para a elucidação da narrativa desses filmes e de que forma a antropomorfização pode influenciar nessa representação.

O antropomorfismo é o pensamento que atribui características, forma ou emoções humanas a seres vivos ou não-vivos. Esse conceito está presente em diversas áreas do conhecimento, na literatura, em fábulas com animais humanizados, na biologia, ao entender os animais como seres humanos, na religião, ao representar divindades com forma humanoide, na filosofia, que ao tentar compreender a realidade entende os seres a partir de uma visão humana, e por fim, no audiovisual, que afim de se conectar com o telespectador utiliza o antropomorfismo em algumas situações.

2.1 UM LEVANTAMENTO ACERCA DE ESTUDOS NA ÁREA

Os estudos a respeito da representação dos animais no audiovisual são relativamente recentes, porém, em 1971 no livro *Para ler o Pato Donald*, os autores Ariel Dorfman e Armand Mattelart, nos oferecem base importante para essa mesma linha de pesquisa, pois se tratando de animação, é inegável a necessidade de debater o império *Disney* e suas histórias em quadrinhos subsequentes. Na obra, os escritores expõem o fenômeno da comunicação de massa, denunciando uma ideologia imperialista que estaria por trás de histórias infantis, e que por mais que pareçam puras e inocentes, são carregadas de simbologias que reforçam a estrutura do sistema capitalista. Apesar do tema geral do livro ser a mercantilização da cultura e da ideologia, os teóricos abrem os nossos olhos sobre como os animais são escolhas tão relevantes e, principalmente, intencionais, para representar o imaginário infantil.

No mesmo livro, fica evidente como os mesmos são desprovidos de informações sociais, políticas ou econômicas, características essas que poderiam marcar negativamente as histórias e, seguindo essa opção narrativa, o universo evidencia as relações sociais conforme o preceito da inocência e faz com que as crianças se conectem com criaturas que, em certas situações, parecem com elas mesmas. Também é relatado pelos autores, sobre a perda da identidade dos animais, que acabam deixando de lado sua própria natureza para assumir a do público, como poderemos perceber em algumas animações que aqui serão analisadas.

Ainda falando sobre essa lógica lucrativa que vimos no livro de Dorfman e Mattelart, em nossa pesquisa bibliográfica, nos deparamos com o trabalho de Frederico Tavares,

Giselle Torres e Denise Rugani Töpke, que acreditamos fazer ligação entre o livro “*Para ler o Pato Donald*”, importante teoria da comunicação, com a temática da sustentabilidade trazida em animações. Aqui os pesquisadores observam como a questão socioambiental passa a ser incorporada a marcas a partir do “discurso verde”, com intenções claramente mercadológicas, resultando em produções que possam ser contraditórias e/ou superficiais.

Tavares, Torres e Töpke justificam que o gênero de animação é essencialmente inocente e ingênuo e que poderia disseminar ideias desvirtuadas dos reais problemas relativos à sustentabilidade. Para as autoras e o autor, é fundamental refletir “até onde grandes conglomerados produtores de filmes e produtos licenciados de grandes franquias infantis estão ocupados com o despertar de um olhar crítico socioecológico ou interessados em seu próprio lucro?” (TAVARES, TORRES e TÖPKE, 2015, p.3).

Alerta-se sobre a prática do *greenwashing*, em que empresas se apropriam do discurso verde para passar imagem pública positiva. Este trabalho, ao mesmo tempo que julga os filmes animados *Rio* e *Wall-E* por utilizarem *marketing* verde, nos aponta para os motivos que levam a esse hábito: a mudança de percepção do meio ambiente pelo público leva a mudanças diretas nas práticas de consumo e por isso o mercado audiovisual também tem que atender à nova demanda, o que favorece a manutenção da lógica consumista, conforme trecho destacado a seguir:

Uma vez que a comunicação é importante instrumento a favor do amadurecimento e esclarecimento do consumidor, é primordial que haja o compromisso das partes envolvidas na sustentação de argumentos que sejam compatíveis com a problemática ambiental na contemporaneidade, além do fomento a uma cultura de consumo responsável. Essa ponderação pode permitir escolhas que convirjam para um futuro mais coerente com a evidente relação de dependência que há entre o homem e a natureza. (TAVARES, TORRES e TÖPKE, 2015, p.13)

Sobre as animações, Tavares, Torres e Töpke puderam observar que os filmes têm capacidade de disseminar ideias sustentáveis e ambientais para enriquecer o debate social a respeito do tema. Porém advertem sobre a fragilidade desse mesmo discurso, que parece vir mascarado com mensagens puramente mercadológicas, cobrando mais responsabilidade ao representar animais no cinema.

Relativo a isso, Jean Fábio Cerqueira e Sonia Aguiar (2011) apontaram que as personagens dos desenhos animados sofreram distorções ao longo dos anos ao serem representadas, dessa vez no cinema, ou seja, não representam fielmente a realidade, pois foram-lhe atribuídas características humanas e a alteração de seu próprio habitat para corresponderem às vontades do espectador. Mesmo não sendo completamente verossímeis, as animações, ainda de acordo com Cerqueira e Aguiar (2011), são repletas de significado, e, por isso, são importantes para mostrar diferentes formas de ver o mundo. Em seu artigo,

os autores discutem através de uma análise exploratória, os problemas ambientais trazidos em animações desde a década de 1940 e como o filme *Rio* constrói seu discurso nesse contexto.

Os filmes animados, por muitos vistos como conteúdo infantil, vêm se popularizando cada vez mais, prova disso é o sucesso de bilheteria de tal gênero. Os filmes *Toy Story 3* (2010) e *Frozen 2* (2019), por exemplo, bateram recordes de maior bilheteria com suas respectivas arrecadações (US\$ 1,27 bilhão e US\$ 1,32 bilhão), e fazem parte dos filmes mais assistidos do estúdio *Disney*. Então, é evidente para Cerqueira e Aguiar que, tratando-se de animações “não se pode negar os avanços que vêm alcançando nas duas últimas décadas, em termos de técnicas de construção narrativa, tecnologias e estruturas de produção, bem como de diversificação de temas, personagens, público e meios de veiculação” (CERQUEIRA e AGUIAR, 2011, p.3).

No filme *Rio* (2011), a relação humano-animal é enfatizada e posta em conflito, já que a narrativa traz como temas a serem explorados o tráfico de animais silvestres e o risco de extinção de espécies, ambos problemas causados pelo ser humano. E, mesmo que no filme existam inconsistências sobre o habitat da espécie ararinha-azul, que deveria, naturalmente, habitar o norte do estado da Bahia, a escolha da cidade do Rio de Janeiro ajuda a distribuir o filme para o mundo todo, por ser uma das cidades mais conhecidas do Brasil, mostrando mais uma vez interesse mercadológico por trás da produção. Além disso, nessa animação, os autores percebem a presença do antropomorfismo, a introdução de pensamentos e características humanas a seres vivos ou não vivos, que, posteriormente, perceberemos ser característica bem presente no gênero em questão.

No caso de *Rio*, os animais demonstram capacidade de manusear eletrônicos e de sentir emoções essencialmente humanas como a inveja, o rancor ou o ciúme. Outra discussão importante observada é a recusa do personagem principal Blu para com a vida em liberdade, já que o mesmo defende a domesticação, ao mesmo tempo que relata compreender a natureza, pois assiste ao Canal Animal Planet, o que demonstra a tomada de consciência antropomórfica do mesmo.

Conforme Gabriela de La Vega, Maria Beatriz e Jean Fábio Cerqueira (2012), nessas produções é comum que os animais e até mesmo a própria natureza adquiram comportamentos que se dividem entre éticos, antiéticos, morais e imorais, como por exemplo em *Branca de Neve e os sete anões* de 1937 ou *A princesa e o sapo* de 2009, em que os personagens (humanos, animais ou natureza) agem conforme vontade própria, reproduzindo assim o que nós fazemos. Além disso, os autores analisam a plataforma *Youtube* como principal canal de disseminação de obras e animações feitas de forma independente, e indicam que há crescimento significativo de produtos audiovisuais animados sobre comunicação ambiental, que, como visto pelos autores, não é limitada a palavras ou ações,

abrangendo assim todo o pensamento social.

Nessa pesquisa Vega, Beatriz e Cerqueira ampliam o debate acerca da comunicação ambiental estudando como o audiovisual se apropria simbolicamente da natureza a fim de captar as percepções sociais sobre o meio ambiente, como por exemplo nos temas retratados nos filmes *Procurando Nemo* (as relações no ecossistema), *Happy Feet* (extinção de espécies animais), *Simpsons: O filme* (consequências da poluição), *A Era do Gelo 2* (aquecimento global) e *Wall-E* (lixo e meio ambiente).

No trabalho de Tânia Regina Vizachri (2014) é exposto que a forma de antropomorfizar os animais tem mudado na contemporaneidade e que as mudanças culturais e sociais refletem diretamente na forma como os animais são representados em tela, mostrando que a antropomorfização, ou seja, a atribuição de características humanoides a, neste caso, animais, é um caminho válido para familiarizar a espécie humana com os mesmos, num cenário em que animais mais próximos dos seres humanos são mais “dignos” de preocupação ética. Ademais, Vizachri aponta a existência de uma grande recusa frente à visão antropomórfica, pois identifica na modernidade a tentativa de trazer a racionalização científica e alerta para a indústria cultural que as animações estão inseridas, motivo esse que leva a inconsistências narrativas nas histórias, como destacamos neste trecho:

Portanto, elas podem articular visões conservadoras – contra os direitos animais – ou libertadoras – a favor dos direitos – em uma mesma animação. E isso acontece justamente porque a discussão está longe de ser resolvida em nossa sociedade. Portanto, podemos encarar a representação dos animais nos filmes como uma dialética onde as relações de exploração e subversão se entrelaçam. (VIZACHRI, 2014, P.73)

Na pesquisa da autora também ficou evidenciado a predominante presença nas animações de animais antropomorfizados e como esses personagens passaram a ser retratados de forma mais realista pelos filmes. Para exemplificar, a autora compara os personagens Mickey Mouse e Remy, de *Ratatouille*, ambos ratos, porém representados de formas distintas, o primeiro, mais humanizado, usa roupas e até mora em casas como as dos humanos, já o segundo possui necessidades de rato, se comporta e vive como rato, além de se parecer com um.

Utilizando esses dois filmes como referência, percebe-se claramente o poder que a familiarização dos animais com humanos pode ter sobre os filmes: o rato Mickey Mouse, criado em 1928, é quase um personagem humano, tanto é que se fosse substituído por um menino, por exemplo, não existiriam grandes mudanças narrativas, já que o mesmo leva uma vida como a nossa, tem casa, animal de estimação (o cachorro Pluto) e veste roupas, situação que leva até a indagação de Vizachri: “O que o Mickey tem de rato além de seu focinho e rabo?” e a verdade é que o personagem não tem, narrativamente, mais nenhuma semelhança com o animal que representa.

Já Remy, o rato do filme *Ratatouille*, já mais recente, lançado em 2007, tem bastante similaridade com os ratos que conhecemos, sendo representado como uma praga, um animal que deveria ser exterminado e segregado, reforçando a existência de uma escala de valores que os animais se encaixam, em que uns são pets, vistos como melhores amigos do homem, outros são belos, e por isso merecem ser expostos, vários são vistos exclusivamente como comida, e são mortos para esse fim e outros são uma peste, que devem ser invisibilizados ou até mesmo extintos da sociedade. Mesmo assim, o Remy tem muito em comum com os humanos, não fugindo o filme da antropomorfização, e, tirando da discussão o fato de os ratos retratados raciocinarem, falarem e se organizarem socialmente, a característica que aproxima o personagem de nós, no filme, é possuir paladar e olfato desenvolvidos juntamente com a capacidade de cozinhar, como observado no trabalho de Vizachri. A partir disso, no final do filme, é retratado uma aproximação dos homens com os ratos, pois foi percebido uma semelhança entre as duas espécies e a possibilidade de viverem em conjunto, mesmo que os ratos permaneçam escondidos. Essa situação seria improvável de acontecer na realidade, afinal em que os ratos poderiam ser úteis (e essa é a palavra-chave aqui) ao ser humano?

Conforme nossa leitura do trabalho de Lara Alves Lisboa (2012), notamos que as animações têm significativo poder de influência pois as mesmas fazem parte do cotidiano de um grupo diverso de pessoas, e que apesar do público as utilizar para fins de entretenimento, são uma útil ferramenta educativa. Sendo assim, nos é mostrado que a ética ambiental, tema recorrente nos filmes, é importante para a conscientização do público, mesmo que as animações possam apresentar contradições advindas do antropocentrismo. Um exemplo disso é o estudo feito por Rivanna Maria Figueredo de Matos (2019), que com a análise aprofundada dos filmes *Rio* e *Rio 2*, expôs que é difundido nas obras uma visão antropocêntrica sobre os ideais de ética, em que as aves precisam ser salvas pois são belas, ou seja, úteis para o ser humano. Porém, mesmo que existam imprecisões nas obras como a escolha do habitat natural das araras, conforme já destacamos, as animações se mostraram apropriadas para disseminar informações sobre a ética ambiental.

Acerca disso, Tânia Regina Vizachri e Luís Paulo de Carvalho Piassi (2014) estudam as mudanças que aconteceram nas animações ao decorrer do tempo e como os animais são representados de forma cada vez mais sensível pelos diferentes estúdios de animação e, apesar do tema direitos animais ser presente nas animações do século XX, como em *Bambi* (1942) e *Dumbo* (1941), é no século XXI que vemos várias facetas desse mesmo tema: mudanças climáticas (*A Era do Gelo*), uso de animais para a alimentação humana (*A fuga das galinhas* e *Bee Movie - A história de uma abelha*), tráfico de animais (*Rio*), perda do habitat natural (*Os sem-floresta*), domesticação (*Spirit: O Corcel Indomável*) e modificação genética (*Wallace e Gromit: A batalha dos vegetais*). Ademais, é observado que o motivo de uma representação cada vez mais fidedigna por parte dos estúdios se deve ao fato da

popularização da tecnologia computadorizada e também por conta de os telespectadores demonstrarem interesse em ver conteúdos que retratam a nossa relação com os animais.

Os autores chamam atenção ainda para a situação das animações que discutem os direitos animais e que não têm como objetivo principal conscientizar ambientalmente e, algumas vezes podem até desencorajar a aproximação da relação humano-animal, como, por exemplo, em *Dumbo* e *Bambi*, filmes que demonstram cenários onde a conexão entre duas espécies, homem-elefante e homem-cervo, respectivamente, poderia significar desarmonia e sofrimento.

No artigo, Vizachri e Piassi (2014) analisam sob uma ótica greimasiana, os filmes *A fuga das galinhas* e *Bee Movie - A história de uma abelha*, ambas animações que trazem como tema principal no enredo não só os direitos animais como a revolução animal, na qual os animais almejam liberdade, correm atrás, conseguem alcançá-la e, por fim, têm acesso ao mundo “ideal”, que nestes casos específicos seriam mundos onde existem um relacionamento saudável entre seres humanos e galinhas e seres humanos e abelhas, respectivamente.

Os filmes citados utilizam de características humanas para representar os animais, e podem ser interpretados de forma literal ou metafórica, sendo essa última atraente, segundo os pesquisadores, já que é proposto em tais histórias a ideia de que os animais são indispensáveis para os seres humanos e devem conviver, ajudando os telespectadores a julgar questões de nosso meio cultural e social, apesar de existir o perigo da diminuição do animal representado à uma simples figura metafórica, para a autora e o autor:

(...) o olhar metafórico para todos os animais ajuda a sustentar o mito de que animais não podem ser vistos como pessoas, mas apenas como seres metafóricos. O que reforça a ideia de que o animal não tem uma vida digna de valor e interesse. Portanto, devemos olhá-los como algo maior da expressão de nossa cultura e da relação dela com a natureza e com os outros animais. (VIZACHRI, PIASSI, 2014, p.8)

Apesar do nosso estudo ser na área da animação, encontramos durante nossa busca por conhecimento, informações consideráveis em pesquisas sobre a área documental, ainda no assunto da libertação animal. Conforme Bianca Salles Dantas (2012) escreveu, o cinema documental animalista faz uso de imagens intensas e flerta com a morte, com o intuito de chocar e provocar mudanças em quem assiste, mas se feito de forma exagerada pode afastar o público, que parece ser influenciado a mudar sua relação com os animais através de imagens mais sensíveis e não-violentas. A autora também esclarece que o nicho do cinema que relaciona os animais com humanos é um segmento próprio da produção cinematográfica. Com isso podemos perceber que os filmes animados, por representarem a relação humano-animal de forma mais sensível, podem ser eficazes para transmitir a mensagem da

necessidade de uma coexistência pautada na ética.

No projeto que Alan Orlando e Anita Vasconcelos (2018) apresentam, vemos a discussão, principalmente no documentário, sobre a propriedade do corpo animal num cenário em que desde a revolução agrícola e a subsequente domesticação dos animais não-humanos, nossa sociedade tem explorado esses seres como se fossem objetos e colocando-os em uma posição inferior à nossa. Os documentaristas pesquisam, a fim de concluir o documentário *Libertação Animal* (2018) a relação entre animais humanos e não-humanos e apontam que nossa cultura está intrinsecamente ligada à nossa relação com tais seres e como o progresso da humanidade aconteceu à custa dos mesmos, colocando-nos em posição superior, e enfatizando o especismo, conceito base dos estudos acerca da exploração animal.

Mesmo com a presente discussão sobre os direitos animais, em pesquisa realizada por Marta Fischer e Priscilla Regina Tamioso (2016) com universitários da PUCPR, mostrou-se que a recusa da ciência para com o antropomorfismo ainda é expressiva, resultando em falta de empatia por parte dos pesquisadores, que acham justificável o uso dos animais pelo bem do ser humano, ainda que concordem majoritariamente que há carência de debates sobre o assunto. Em contrapartida, João Paulo Novelletto Pisa, Jorge Luiz Conte Tacito e Denise Pereira Leme (2019) acreditam que a arte, incluindo o audiovisual, pode ser o principal instrumento para capacitar profissionais de diversas áreas acerca do bem-estar animal.

A partir de tais referências teóricas, podemos observar que a temática da libertação animal está em crescimento no audiovisual, e que as animações parecem ser a principal porta de entrada não só para elucidação do público acerca do tema, como para estudos na mesma área. Entendemos que o estilo animado de fazer cinema é capaz de ser o mais promissor para a divulgação de conhecimento, ainda mais em uma sociedade, conforme dito por Orlando e Vasconcelos (2018), que carrega em sua história o abuso dos animais há milhares de anos, sustentados por cultura, crenças e sistema econômico, em que o processo de conscientização pode ser lento, mas é importante que seja feito. Porém, é fundamental observar, novamente, que a intenção desses filmes nem sempre é essa, mas que fazem um trabalho, por vezes introdutório de despertar o interesse sobre a discussão da exploração animal e levar o público a conteúdos mais específicos, como os documentários ativistas e veganos, por exemplo.

3 APRESENTAÇÃO DOS FILMES ESCOLHIDOS

Agora que compreendemos como os animais são representados no cinema animado e como funciona a antropomorfização dos mesmos, refletiremos sobre os filmes escolhidos para a análise. Neste capítulo apresentamos algumas obras do estúdio *DreamWorks*: *A Fuga das Galinhas*, *Os Sem-Floresta* e *Spirit: O Corcel Indomável*. A escolha deles foi feita pela existência nítida de uma relação homem-animal problemática e abusiva como principal conflito narrativo.

Então vamos expor como o enredo de cada filme se comporta, quais tipos de personagens estão presentes em cada um deles e quem faz a voz original dos mesmos, além de compreender como foi feito o processo de filmagem das animações.

3.1 A FUGA DAS GALINHAS

Figura 01 - Pôster do filme *A Fuga das Galinhas*.



Fonte: AdoroCinema

O longa-metragem *A Fuga das Galinhas* é uma animação em *stop motion*, técnica que simula o movimento através de fotografias sequenciais, produzida pela *DreamWorks Pictures*, *Aardman Animations* e *Pathé Pictures*. O filme de 2000 foi dirigido por Peter Lord e Nick Park e é detentora do recorde de maior bilheteria (USD 224,8 milhões) entre as

animações em técnica *stop motion*.

Seu enredo, que se caracteriza por seguir uma linearidade, é comumente relacionado a teorias marxistas e grande parte dos estudos focalizam a pesquisa nessa área. Podemos ver nele representados a exploração da mão de obra por parte dos donos do galinheiro, que detém os meios de produção. As galinhas, trabalhadoras, oferecem seus ovos em troca de que permaneçam vivas, mas não têm acesso ao produto ou ao lucro, fazendo parte somente de um processo de produção. No trabalho de Amanda Bertolini, Carolina Taneda, Juliana Parise e Marina Lopes (2017), o sistema de divisão de classes presente no filme é detalhadamente explicado, do qual emprestamos o seguinte fragmento:

Não só as galinhas são alienadas e não percebem os acontecimentos reais, como a dona da granja Sra. Tweedy as vê como alienadas com a frase “Elas são galinhas; não pensam, não tramam, não são organizadas”, ela expressa bem sua ideia de que as posições não mudam. Essa é uma ideia forte dentro do capitalismo, quem tem o capital sempre terá o capital e quem tem a força de trabalho sempre só terá a força de trabalho. (BERTOLINI, TANEDA, PARISE, LOPES, 2017. p. 8)

A seguir apresentamos uma tabela que descreve o enredo da animação:

Tabela 02 - Enredo do filme *A Fuga das Galinhas*.

Sequência do enredo	Descrição
1. Apresentação (início)	No início do filme somos apresentados a um grupo de galinhas que vivem em um galinheiro em que não desejam estar. Elas botam ovos diária e incessantemente e quando não podem mais, são mortas pelos proprietários da granja.
2. Conflito (meio)	O conflito que existe aqui é o desejo que os animais têm de se libertar da escravidão. As galinhas nunca desistem de tentar escapar do lugar, mas sempre são impedidas.
3. Clímax	O clímax do filme surge quando os donos da granja decidem comprar uma máquina que faria de todas as galinhas, tortas de frango. E, por isso, as aves não podem mais esperar e têm a chance final de tentarem fugir.
4. Desfecho (fim)	O desfecho começa quando os animais conseguem bolar um plano para fugir, junto com a construção de um avião. As galinhas acham um novo lugar para viverem livres e constroem novos lares com a família.

Fonte: Elaboração própria.

Nick Park, um dos diretores de *A Fuga das Galinhas*, relata no livro *The art of DreamWorks Animation* (2014), de Ramin Zahed, Jeffrey Katzenberg e Bill Damaschke que foi um enorme desafio filmar, já que tiveram que treinar novos animadores, transformar um armazém em um estúdio gigantesco de *stop motion* e criar inúmeras galinhas. Abaixo, segue

a tabela com os personagens centrais do filme *A Fuga das Galinhas* e seus subsequentes papéis narrativos:

Tabela 03 - Nomes e tipos de personagem no filme *A Fuga das Galinhas*.

Personagem	Nome	Tipos de personagem
Galinha líder	Ginger	Protagonista
Galo voador	Rocky	Herói (Par amoroso da protagonista)
Dono da granja	Sr. Tweedy	Antagonista
Dona da granja	Sra. Tweedy	Antagonista
Cães de guarda	Sem nome	Ajudantes dos Antagonistas
Galo da granja	Fowler	Mentor
Galinha engenheira	Mac	Coadjuvante
Galinha costureira	Babs	Coadjuvante
Galinha recordista	Bunty	Coadjuvante

Fonte: Elaboração própria e créditos da animação *A Fuga das Galinhas*.

Para atingir o público ainda mais, a dublagem é um trabalho importante, pois são com as vozes de atores que as personagens recebem vida. Além disso é uma forma de democratizar a cultura para que um maior número de pessoas possa assistir aos filmes. A dublagem é tão valiosa, que nos faz lembrar de outras obras que os dubladores emprestam sua voz, através da nossa memória afetiva e fazer com que o público tenha o desejo de assistir ao produto com o intuito de ouvir vozes conhecidas. Podemos ver a seguir a tabela com atores que fazem a voz original e dublada em português do Brasil de cada uma das personagens:

Tabela 04 - Vozes originais e dublagem brasileira em *A Fuga das Galinhas*.

Nome da personagem	Vozes Originais	Dublagem brasileira
Ginger	Julia Sawalha	Miriam Ficher
Rocky	Mel Gibson	Dário de Castro
Sr. Tweedy	Tony Haygarth	Francisco José
Sra. Tweedy	Miranda Richardson	Nádia Carvalho
Fowler	Benjamin Whitrow	Domício Costa

Mac	Lynn Ferguson	Adalmária Mesquita
Babs	Jane Horrocks	Sylvia Salusti
Bunty	Imelda Staunton	Melise Maia

Fonte: Créditos do longa-metragem *A Fuga das Galinhas* e *Dublanet*.

O uso da cor no filme é outro elemento que auxilia na dramaticidade da história e traz mais realismo a toda a situação. A paleta de cores da animação segue tons pouco saturados e escuros enfatizando a angústia dos animais de estarem naquele local aprisionados, mas dentro dos ninhos das galinhas, a saturação é mais presente (Figura 02). O enquadramento dos planos gerais da granja dos Tweedys é semelhante a campos de concentração nazistas, com alojamentos cercados por cercas, arame farpado e muita vigilância. A prova de que a cor é um elemento intencional aqui, é que no final, quando as galinhas já estão libertas, as cores ganham vida e ficam mais alegres - a cor verde da grama aparece pela primeira vez em abundância, indicando o sentimento de liberdade (Figura 03) - juntamente com a luz que agora parece mais natural e o aparecimento de um Sol que aquece a cena - antes as luzes eram frias e a iluminação noturna da Lua ganhava destaque.

Figura 02 – Contraste entre cores dentro do ninho e fora dele.



Fonte: *Printscreen* do filme *A Fuga das Galinhas*, Dir. Peter Lord e Nick Park (2000).

Figura 03 – A cor verde no final do filme *A Fuga das Galinhas*.



Fonte: *Printscreen* do filme *A Fuga das Galinhas*, Dir. Peter Lord e Nick Park (2000).

O filme inicia com as galinhas tentando fugir da fazenda dos Tweedy, lugar onde sempre estiveram desde que se lembram. A fuga é impedida por cachorros de guarda e pelo Sr. Tweedy, um dos donos da granja que acredita existir uma conspiração entre os animais para escapar de lá, o que, na verdade, é exatamente o que está a acontecer. A dificuldade do plano das galinhas só é confirmada pela fala do Sr. Tweedy “Nenhuma galinha foge da granja dos Tweedys”.

O local parece uma prisão, totalmente cercado, vigiado e impossível de fugir, mas a galinha Ginger não desiste e tenta inúmeras vezes, falhando em todas elas. Além de viverem amontoadas e presas, as aves respeitam o sino da contagem, em que frequentemente os Tweedys organizam-nas em filas e apresentam a quantidade de ovos que cada uma, representada por números, colocou, cobrando produtividade das mesmas. Só daí então, os donos da granja selecionam a galinha com pior desempenho e a encaminham para o abate, para, mais tarde, comê-la no jantar.

Com a lucratividade cada vez pior, a Sra. Tweedy tem a ideia de comprar uma máquina de fazer tortas que viu em uma revista, enquanto o Sr. Tweedy se concentra em manter as galinhas na linha. Enquanto isso, elas tramam como fugir, estimuladas pela perda de uma de suas amigas, porém, os animais já perderam as esperanças depois de falhas tentativas.

Um dia, Ginger vê um galo, cujo nome é Rocky, sobrevoando a granja e as demais

galinhas recuperam a fé de sair do cativeiro, mas primeiro o galo de circo deve ensiná-las a voar. Rocky aceita o desafio em troca de um esconderijo, pois não deseja voltar a trabalhar para seu dono no circo. As galinhas então, começam o treinamento diário, mas observam não haver evolução.

Certa vez, depois que a nova máquina chega à fazenda, em um dia de contagem de ovos, a Sra. Tweedy não leva para o abatedouro a galinha menos produtiva e sim mede a circunferência da galinha, instruindo o Sr. Tweedy a dobrar a quantidade de ração oferecida a elas, a fim de engordá-las. Ginger percebe o intuito dos dois de matar todas as galinhas.

Para testar o maquinário, o Sr. Tweedy escolhe Ginger para virar torta, mas é salva por Rocky, que danifica o aparelho. Depois disso, o galo foge da granja, pois sabia que nunca poderia dar o que elas queriam, já que o mesmo não sabia voar. As aves se desesperam, mas Ginger recorda que o galo chefe da granja, Fowler, já foi da Real Força Aérea e voavam em caças durante a Guerra.

A galinhada começa a construir o seu próprio avião, enquanto os donos da fazenda tentam consertar o equipamento. Rocky resolve voltar para ajudá-las depois de avistar um *outdoor* com a propaganda das tortas de frango. Sem mais tempo, após repararem a máquina, as galinhas se revoltam e decidem tentar fugir mesmo com a aeronave não concluída. Os Tweedys esforçam-se para impedi-las, mas após a Sra. Tweedy acabar presa no distribuidor de molho, o aparelho explode e destrói grande parte da granja. Por fim, as aves conseguem fugir da prisão em que viviam e se realocaram em uma ilha próxima, onde constroem ninhos e se reproduzem, enfim em liberdade.

3.2 OS SEM-FLORESTA

Figura 04 - Pôster do filme *Os Sem-Floresta*.



Fonte: AdoroCinema.

Os Sem-Floresta é um filme animado do estúdio *DreamWorks* lançado em 2006 e tem como diretores Tim Johnson e Karey Kirkpatrick. O filme feito em animação digital teve uma bilheteria de 340 milhões de dólares, sendo a animação mais rentável entre as três aqui analisadas. Nele, o tema que é mais analisado por pesquisas é a sustentabilidade e como recurso didático para ensinamento da matéria de ciências. Assim como *A Fuga das Galinhas*, possui enredo linear, em que a estrutura pode ser descrita por início, meio e fim, como observado na próxima tabela:

Tabela 05 - Enredo do filme *Os Sem-Floresta*.

Sequência do enredo	Descrição
1. Apresentação (início)	Um guaxinim, que rouba comida para sobreviver, acaba irritando um urso, quando destrói, acidentalmente, os mantimentos do animal. Para sobreviver, ele precisa recolher tudo que perdeu em uma semana. Em paralelo, um grupo de animais silvestres, acorda da hibernação pós inverno e se depara com um muro verde que

	divide sua floresta.
3. Conflito (meio)	Além de metade da floresta desaparecer com a construção de um enorme condomínio, o conflito existente é que o guaxinim engana os animais, e utiliza-os como coletores de comida para seu próprio interesse sem que eles saibam.
3. Clímax	O clímax do filme é quando os animais, agora, têm um único objetivo: sobreviver ao ataque dos antagonistas. Enquanto o exterminador e a síndica desejam aprisionar e matar os bichos, o urso pretende se vingar por ser traído pelo guaxinim. O guaxinim e os bichos precisam se unir para derrotá-los.
4. Desfecho (fim)	O desfecho se dá com os animais tramando um plano com a ajuda da máquina de extermínio <i>Tira-Couro Turbo</i> para se livrar dos inimigos e enfim voltarem a viver na natureza sem a intervenção humana. O guaxinim junta-se ao grupo e se tornam uma família.

Fonte: Elaboração própria.

Os personagens são inspirados em uma série de histórias em quadrinhos *Over the Hedge* de Michael Fry e T. Lewis e podem ser analisados, segundo a tabela abaixo:

Tabela 06 - Nomes e tipos de personagem no filme *Os Sem-Floresta*.

Personagem	Nome	Tipo de personagem
Guaxinim	RJ	Protagonista
Tartaruga	Verne	Coadjuvante
Esquilo	Hammy	Coadjuvante
Cangambá	Stella	Coadjuvante
Gambá macho	Ozzie	Coadjuvante
Urso	Vincent	Antagonista
Gambá fêmea	Heather	Coadjuvante
Porco-espinho macho	Lou	Coadjuvante
Porco-espinho fêmea	Penny	Coadjuvante
Síndica	Gladys	Antagonista
Exterminador	Dwayne	Antagonista

Fonte: Elaboração própria e créditos da animação *Os Sem-Floresta*.

A dublagem do filme conta com elenco de famosos e o diretor Tim Johnson no livro *The Art of DreamWorks Animation* (2014) conta que nem pode acreditar no elenco que sua equipe conseguiu escalar para dar voz aos personagens do filme. Podemos perceber isso na seguinte tabela:

Tabela 07 - Vozes originais e dublagem brasileira em *Os Sem-Floresta*.

Nome da personagem	Vozes originais	Dublagem brasileira
RJ	Bruce Willis	Marcelo Sandryni
Verne	Garry Shandling	Clécio Souto
Hammy	Steve Carell	Alexandre Moreno
Stella	Wanda Sykes	Preta Gil
Ozzie	William Shatner	Márcio Seixas
Vincent	Nick Nolte	Miguel Rosenberg
Heather	Avril Lavigne	Teline Carvalho
Lou	Eugene Levy	Marco Antônio Costa
Penny	Catherine O'Hara	Márcia Morelli
Gladys	Allison Janney	Nádia Carvalho
Dwayne	Thomas Haden Church	José Santana

Fonte: Créditos do longa-metragem *Os Sem-Floresta* e *Dublanet*.

Um dos diretores de *Os Sem-Floresta*, Karey Kirkpatrick afirma no livro de Zahed, Katzenberg e Damaschke (2014), que as pessoas que fizeram parte da criação da animação tiveram que ficar de pé em frente a um muro alto para que se sentissem como os animais que representam, já que para Karey, deviam caracterizar um mundo sob nova perspectiva.

Sobre a construção de cena do filme, a designer de produção Kathy Altieri, no mesmo livro, relata que fizeram uso de um ângulo de visão baixo com a câmera, que nos permite enxergar com o mesmo ângulo de visão dos animais, e profundidade de campo raso, o que garante que a atenção fique nos personagens que estão em primeiro plano. A designer ainda denuncia a necessidade de fazer um ambiente vivo através da luz e cor (Figura 05).

Figura 05 – Câmera baixa, profundidade de campo rasa, luz e cor em *Os Sem-Floresta*.



Fonte: *Printscreen* do filme *Os Sem-Floresta*, Dir. Tim Johnson e Karey Kirkpatrick (2006).

A narrativa traz a história de um guaxinim, RJ, que vive sozinho, sem família e coleta e rouba comida humana para sobreviver. Certa vez, incentivado pela fome, ele decide furtar o alimento de um urso conhecido dele, situação que acaba dando errado pois o guaxinim não se conteve em pegar somente o que precisava. O carrinho cheio de guloseimas, necessárias para a hibernação do urso, é destruído por um caminhão, então RJ promete devolver exatamente tudo que perdeu no período de uma semana, para que Vincent não o devore.

O animal avista uma propaganda do condomínio “El Rancho Camelot” e imagina que ali, com os humanos, conseguiria recuperar a comida. Em paralelo, existe um grupo de animais diversos - tartaruga, esquilo, porcos-espinho, gambás, cangambá - que, devido ao fim do inverno, precisam recolher comida o mais rápido possível. Esses vivem num pedacinho de floresta que sobrou depois da construção de um gigante condomínio, porém nunca tiveram contato com seres humanos. Depois que esse grupo acorda da hibernação eles se deparam com um grande arbusto que divide a floresta ao meio e o chamam de Steve. O réptil Verne decide atravessar ao outro lado do muro verde para investigar e se depara com um lugar estranho e perigoso, onde é atropelado por uma bicicleta.

Verne decide que todos os animais devem manter distância de Steve e das criaturas

que vivem atrás dele. A situação muda quando RJ aparece e promete encher o tronco (despensa) dos animais em apenas uma semana com comida humana, que seria a mais deliciosa que eles já provaram. A bicharada aceita e conhece a propriedade sendo guiados pelo guaxinim, encontrando comida no lixo das casas.

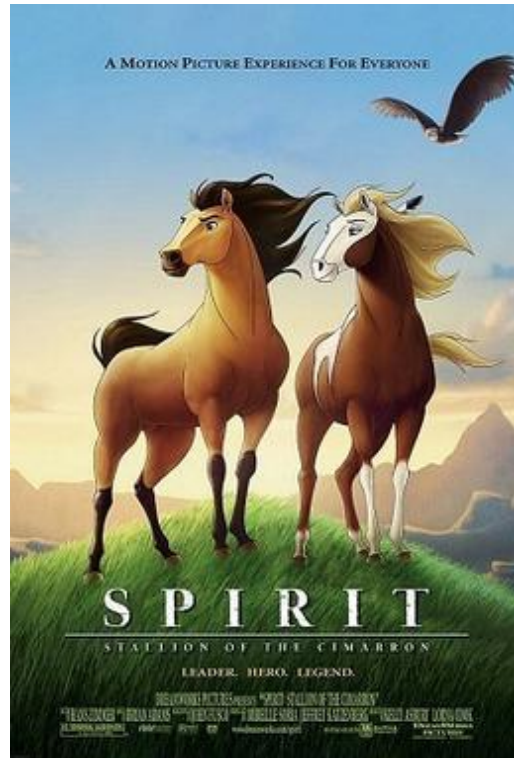
O problema surge quando os bichos, depois de experimentar comida industrializada, não conseguem mais se contentar com a comida natural que comiam antes e escolhem voltar a roubar comida. A partir daí, os animais começam a acumular alimentos sem saber que tudo é um plano de RJ. Com a bagunça causada pelos mesmos, a síndica começa a se preocupar que o valor das propriedades possa diminuir com a presença dos animais e chama um exterminador.

Após a vinda do exterminador, Verne decide devolver tudo que roubaram como forma de evitar que fossem mortos pelo profissional. Mas o homem garante que não sobrá nada vivo no lugar. RJ e Verne acabam explodindo toda a comida que coletaram depois de serem perseguidos por um cachorro. Os animais restantes ficam chateados com a tartaruga e decidem aceitar o plano do guaxinim de reaver a comida em apenas uma noite.

Com a execução do plano, os bichos são pegos pelo exterminador e enjaulados, menos RJ que se aproveita da situação e foge levando o carrinho cheio de comida para o urso. O guaxinim se dá conta que os animais o receberam em seu lar como uma família e volta para ajudar a salvá-los. O grupo, agora junto, consegue se livrar do urso faminto e dos humanos enraivecidos com o auxílio da armadilha "Tira-Couro Turbo", produto contrabandeado. Como resultado, acontece uma liberação de energia gigantesca, em que os três se machucam. O urso é levado para a reserva florestal, a síndica e o exterminador são presos pelo uso ilegal do equipamento e o bando de animais convidam RJ a fazer parte da família.

3.3 SPIRIT: O CORCEL INDOMÁVEL

Figura 06 - Pôster do filme *Spirit: O Corcel Indomável*.



Fonte: AdoroCinema.

A animação *Spirit: O Corcel Indomável*, lançado no ano 2002, foi produzida pelo estúdio *DreamWorks* e dirigida por Kelly Asbury e Lorna Cook. O filme, que mescla os estilos de animação digital e tradicional, concorreu ao Oscar de melhor filme de animação em 2003 (categoria essa criada oficialmente em 2002) e perdeu para *A viagem de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki. Sua bilheteria teve como arrecadação 122,6 milhões de dólares.

O enredo também segue a característica linear, mesmo que seja uma lembrança de um acontecimento passado narrado pelo personagem Spirit. Segue abaixo a tabela com a descrição do enredo do filme:

Tabela 08 - Enredo do filme *Spirit: O Corcel Indomável*.

Sequência do enredo	Descrição
1. Apresentação (início)	Spirit é um cavalo selvagem que vive livremente com seu bando. Os animais nunca entraram em contato com humanos até que uma fumaça no céu chama a atenção do líder.
3. Conflito (meio)	O conflito começa quando o cavalo é capturado por militares

	americanos que desejam domesticá-lo. Nisso, ele conhece o povo indígena que está na mesma luta que ele por liberdade.
3. Clímax	O clímax do filme é representado pelo momento em que, depois de longa perseguição e serem encurralados, o cavalo Spirit consegue realizar um salto "impossível" para assim recuperar sua liberdade junto ao amigo indígena.
4. Desfecho (fim)	Para finalizar, o cavalo retorna à vida selvagem junto ao seu bando e reencontra sua mãe, levando com ele a égua Chuva, que antes vivia sob os cuidados dos indígenas.

Fonte: Elaboração própria.

Na tabela a seguir, vemos quais são os personagens do filme e qual sua classificação (tipo de personagem):

Tabela 09 - Nomes e tipos de personagem no filme *Spirit: O Corcel Indomável*.

Personagem	Nome	Tipo de personagem
Cavalo selvagem	Spirit	Protagonista
Égua do indígena	Chuva	Coadjuvante (par amoroso do protagonista)
Indígena	Pequeno Rio	Herói
Coronel	Sem nome	Antagonista
Ferrador	Murphy	Antagonista Coadjuvante

Fonte: Elaboração própria e créditos da animação *Spirit: O Corcel Indomável*.

Nesse filme, existem poucos diálogos e somente os humanos possuem voz. Apenas o cavalo principal, Spirit tem pensamento narrado, mas não fala. A produtora Mireille Soria conta, no livro *The art of DreamWorks Animation* (2014) que esse foi exatamente o maior desafio da produção. Por isso podemos ver que existem poucas vozes no filme. A seguir, a tabela com as vozes originais dos personagens da animação:

Tabela 10 - Vozes originais e dublagem brasileira em *Spirit: O Corcel Indomável*.

Nome da personagem	Voz	Dublagem brasileira
Spirit	Matt Damon	Marcus Jardym
Pequeno Rio	Daniel Studi	Bruno Miguel
Coronel	James Cromwell	Márcio Simões

Murphy	Jeff LeBeau	Mauro Ramos
--------	-------------	-------------

Fonte: Créditos do longa-metragem *Spirit: O Corcel Indomável* e *Dublanet*.

Uma parte muito importante do filme é, sem dúvidas, a trilha sonora, ainda mais em um filme com poucos diálogos, pois ela é responsável por trazer informações e emoções que poderiam ficar de lado. Na película original, o cantor Bryan Adams e o produtor musical Hans Zimmer fazem as canções, porém na versão brasileira, o intérprete das músicas passa a ser Paulo Ricardo. A seguir, na tabela, as canções com título original e as regravadas na versão em português:

Tabela 11 - Títulos das canções originais e em português de *Spirit: O Corcel Indomável*.

Canção Original (interpretação: Bryan Adams)	Canção em português (interpretação: Paulo Ricardo)
"Here I am"	"Sou daqui"
"This is where I belong"	"Meu lugar é aqui"
"You can't take me"	"É hora de lutar"
"Get off my back"	"Não toque em mim"
"Sound the bugle"	"Toquem o clarim"
"I will always return"	"Eu quero sempre voltar"

Fonte: Créditos do longa-metragem *Spirit: O Corcel Indomável* e *Letras.mus.br*.

Sobre a construção de cenário em *Spirit* (Figura 07), a designer de produção Kathy Altieri, conta no livro de Zahed, Katzenberg e Damaschke (2014), como foi o processo. Foi feita uma viagem para Wyoming e para Monument Valley onde foram feitas pesquisas em oito parques nacionais que serviram de inspiração para o filme.

Figura 07 - Estudo de cenário em *Spirit: O Corcel Indomável*.



Fonte: Imagem digitalizada. ZAHED, Ramin, KATZENBERG, Jeffrey, DAMASCHKE, Bill. *The art of DreamWorks Animation*. ABRAMS, 2014.

É relatado pela designer, que eles fizeram escolhas propositalmente de como o cenário seria apresentado: No primeiro momento, onde o cavalo se encontra livre há vistas grandiosas, água abundante, grama para correr e montanhas com neve, em que aparecem as cores azul e verde predominantemente (Figura 08). No segundo ato, depois que Spirit é levado pelos homens, o cenário se torna árido e quente, com o uso das cores laranja e amarelo (Figura 09), e com sensação de confinamento. Depois, quando o cavalo segue para o acampamento indígena, e se apaixona pela égua Chuva, os produtores decidem mudar a iluminação para uma mais romântica. E, por fim, ao retornar para sua terra natal, as vistas exuberantes e a grama verde são retratadas novamente (cores vivas e alegres).

Figura 08 – Cor verde e azul em *Spirit: O Corcel Indomável*.



Fonte: *Printscreen* do filme *Spirit: O Corcel Indomável*, Dir. Kelly Asbury e Lorna Cook (2002).

Figura 09 – Cores quentes em *Spirit: O Corcel Indomável*.



Fonte: *Printscreen* do filme *Spirit: O Corcel Indomável*, Dir. Kelly Asbury e Lorna Cook (2002).

A história é narrada sob a perspectiva do cavalo Spirit e se passa no tempo do Velho Oeste durante a expansão de fronteiras dos Estados Unidos. O corcel e seu bando viviam livres até que ele avista uma fogueira e vai investigar, encontrando humanos que acabam capturando o mesmo.

Na sequência, os homens o levam para o alojamento militar onde ficam mais soldados e outros cavalos que são treinados por eles. Lá, o cavalo é preparado, cortam sua crina e colocam ferraduras, apesar da resistência do animal. Depois, ele é levado para a doma tradicional na arena, em que os homens montam no equino até o seu cansaço absoluto, algo

que não ocorre com Spirit, que não se dá por vencido. Como punição, o coronel envia o mustangue ao poste, lugar onde fica amarrado sob o Sol quente, por três dias sem comida ou água.

Enquanto o cavalo está amarrado ao poste, os militares prendem um homem indígena, que é considerado inimigo dos Estados Unidos. Spirit percebe que esse homem, Pequeno Rio, é diferente dos demais de sua espécie e está tentando escapar. Antes disso, o coronel decide tentar mais uma vez domar o corcel, pensando que dessa vez, com ele exausto, seria mais fácil. Porém, quando o militar superior acredita ter conquistado o animal, ele o desafia e não deixa ser domado, fugindo em seguida com a ajuda de Pequeno Rio, mas não antes do coronel tentar matá-lo.

Depois de os dois fugirem e libertarem alguns cavalos, Spirit imagina estar livre para voltar para seu bando, mas é capturado mais uma vez, agora pelos amigos de Pequeno Rio, que o levam, juntamente a ele, para sua aldeia. Ele não tenta escapar das novas amarras pois, além de cansado, fica encantado pela égua do nativo, Chuva. No povoado, o equino, mesmo preso por um cercado, é tratado diferente do antigo local que escapou, ele tem água e comida e os outros cavalos vivem sem cordas e estão ali por vontade própria, como é o caso da égua. Spirit não compreende a relação próxima entre Chuva e Pequeno Rio, que tenta montá-lo sem sucesso.

Na tentativa de educá-lo, Pequeno Rio amarra uma corda em Spirit que o une à Chuva e os deixam livres para correr. Porém, quando se afastam demais da vila, Chuva impede que o cavalo continue e o convida a conhecer seu lar, fazendo com que ele se apaixone por ela. Spirit fica com seu coração dividido pois quer voltar para casa, mas não quer deixar Chuva para trás. O indígena percebe que nunca conseguiria andar no cavalo e diz que “ninguém deveria” e por isso o deixa ir embora. Seus planos são interrompidos quando a tropa invade a tribo a fim de exterminá-los. No conflito, a égua leva um tiro e Spirit, acreditando que ela não sobreviveria, é aprisionado novamente.

Spirit é levado pelos soldados para trabalhar na construção de uma ferrovia, que ligaria a costa do Atlântico ao Pacífico. Lá, inúmeros cavalos são obrigados a arrastarem uma locomotiva até o topo de uma montanha, mas o mustangue, depois de perceber que estão indo na direção de sua Terra Natal, decide fingir um desmaio para que seja solto das correntes que o prendem e consegue libertar o restante dos animais. Isso resulta no deslizamento da máquina e na destruição do acampamento militar.

Pequeno Rio, agora seu amigo, aparece então, para ajudá-lo, mas os militares pretendem matar os dois. Para fugir dos homens, Spirit permite que o aliado suba nele, entretanto acabam encurralados pelas formações rochosas do lugar. A única alternativa que resta para o cavalo é realizar o mais longo salto de sua vida, que, com esforço, consegue. Vendo a dedicação do animal, o coronel se dá como vencido e vai embora, deixando-os livres

para prosseguir.

Finalmente, o corcel indomável reencontra Chuva, após pensar que a mesma tinha morrido e os dois decidem viver livres, como cavalos selvagens. Spirit volta para seu bando, agora junto à sua amada, e a apresenta para os demais.

4 LIBERTAÇÃO ANIMAL, ANTROPOMORFISMO E FILMES ANIMADOS

Depois de conhecer nosso objeto de pesquisa, nos resta destrinchar os filmes animados escolhidos, *A Fuga das Galinhas*, *Os Sem-Floresta* e *Spirit: O Corcel Indomável* e entender com o antropomorfismo é presente em cada um dos longas e como a temática da libertação animal é importante para a narrativa deles.

Aqui, é essencial ressaltar os problemas que essas representações metafóricas dos animais retratam. A espécie humana, se coloca em um patamar tão único e inalcançável, que deixa de ter contato com outras espécies e isso faz com que nós representemos os animais segundo nossa própria perspectiva.

No artigo de Tânia Regina Vizachri (2015), a autora relata que as narrativas fílmicas de animações são utilizadas principalmente para explicar questões sociais e ensinar moralidade ao telespectador e um dos problemas que a interpretação metafórica deles pode causar é a naturalização do comportamento humano visto nos filmes, como a própria pesquisadora afirma no trecho a seguir:

O uso da metáfora do animal para a representação de questões sociais pode servir como uma forma de naturalizar as relações sociais. Ao colocarmos as relações humanas em formas naturais (antropomorfizados), justificamos tais relações como algo “natural” e, portanto, que não deveria ser questionado. (VIZACHRI, 2015. p. 206)

Ao naturalizar o comportamento animal nos filmes como humanos, estamos reduzindo a importância de debater os problemas por outra perspectiva. Como podemos ver no primeiro capítulo, ainda são maioria as pesquisas que discutem a problemática, a partir do tema social, julgando animais como extensões de nosso corpo social, ou analisando-os cientificamente como espécies que dividimos o planeta. A intenção da nossa área de estudo é que esses animais sejam estudados através da ética, para que sejam analisados como animais que são, e não como seres humanos que representam.

4.1 GALINHAS SÃO MESMO GALINHAS?

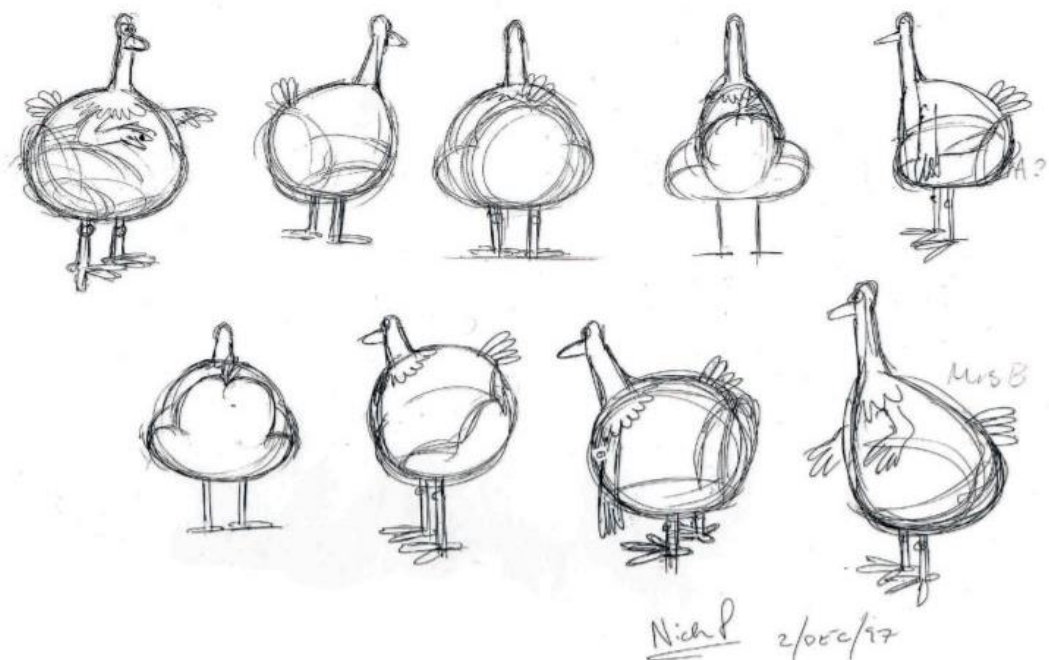
Entre os filmes selecionados, *A Fuga das Galinhas* com certeza é a animação em que o animal representado é mais antropomorfizado. Aqui, as galinhas nem mesmo se parecem

com galinhas: no lugar de asas, elas possuem braços com mãos e dedos, incluindo polegares opostos e também possuem dentes iguais aos nossos, sendo até bem parecidas com os humanos do filme. As galinhas além de apresentarem tais características usam roupas, acessórios como cachecóis, óculos, chapéus e lenços. As semelhanças não param por aí, os animais dormem em beliches, sabem matemática, fazem tricô, tocam música, cantam, dançam, além de saber escrever, ler e falar, é claro.

É importante salientar que esses acessórios não foram simples escolhas estéticas, ainda no livro sobre as produções da *DreamWorks* de Zahed, Katzenberg e Damaschke, o roteirista Karey Kirkpatrick confessa que essa decisão foi feita devido ao acabamento que estava evidente nos bonecos e que os apetrechos ajudaram a esconder.

Vale lembrar que o estúdio Aardman segue estética comum a todos os seus personagens e a construção dos mesmos é feita anteriormente ao desenvolvimento absoluto da história. Os olhos redondos e dentes aparentes e grandes são marca registrada do estúdio Aardman. No livro *The art of Aardman: The makers of Wallace & Gromit, Chicken Run, and more* de David Sproxtton e Peter Lord, conseguimos visualizar o processo da construção das personagens e do espaço que vivem (Figuras 10 e 11).

Figura 10- Construção de personagens em *A Fuga das Galinhas*.



Nick Park
Chickens, character study
Chicken Run, 2000

Fonte: Imagem digitalizada. SPROXTON, David, LORD, Peter. *The art of Aardman*. Chronicle Books, 2017.

Figura 11- Construção de cenário em *A Fuga das Galinhas*.



Roger Hall
Hen houses, study
Chicken Run, 2000

Fonte: Imagem digitalizada. SPROXTON, David, LORD, Peter. *The art of Aardman*. Chronicle Books, 2017.

A semelhança com os seres humanos é tão grande que nem mesmo o esqueleto galináceo fica de fora. Depois que uma das galinhas é morta por não ser mais útil aos donos da granja, seus ossos são mostrados em cima da mesa, e são bem similares a costelas humanas (Figura 12).

Figura 12 – Esqueleto galináceo em *A Fuga das Galinhas*.



Fonte: *Printscreen* do filme *A Fuga das Galinhas*, Dir. Peter Lord e Nick Park (2000).

Outra vez, uma galinha desesperada para fugir pede ajuda aos céus, demonstrando a possível presença de religiosidade. Tal situação acontece mais duas vezes durante o longa: quando as galinhas dizem que Rocky é a resposta para suas preces e quando uma das galinhas, pensando que iria ser abatida, junta suas mãos para rezar, como se acreditasse na existência de um Deus.

Além da aparência dos animais, a semelhança principal das galinhas com seres humanos é a possibilidade de pensar, raciocinar e principalmente falar. O único momento em que fazem barulhos que galinhas devem fazer, é quando fingem um cacarejo para enganar o Sr. Tweedy, mostrando que elas realmente falam a mesma “língua” que os humanos, afinal porque precisariam fingir um barulho de galinha? No filme percebemos que os bichos sabem ler pois quando o cartaz que anuncia a presença do circo na cidade cai junto com Rocky, elas conseguem compreender tudo que está escrito no papel. As galinhas, ainda, parecem entender as ameaças direcionadas a elas pelos Tweedys.

Galinhas também demonstram sentimento, elas choram a perda de suas amigas, têm o desejo de sair do cativo, se apaixonam, se divertem, sentem raiva e medo. Não só isso:

as aves praticam escambo com outros animais, nesse caso ratos, com quem trocam ração ou ovos por peças e utensílios para tentarem escapar. Além do mais, em determinada cena, quando as galinhas conhecem Rocky, o galo voador, ele diz que é da América, enquanto o grupo responde que está na Inglaterra, demonstrando que as mesmas têm conhecimento geográfico.

Uma das situações mais surpreendentes envolvendo a racionalidade demonstrada pelas penosas é a construção de um avião do zero. Quando as aves percebem que nunca conseguiriam voar com suas próprias asas (que inclusive não possuem), decidem montar uma aeronave, demonstrando grande conhecimento na engenharia.

4.2 UM BANDO DE ANIMAIS RACIONAIS

O filme *Os Sem-Floresta* traz a representação visual de um grupo diverso de animais, diferentemente de *A Fuga das Galinhas* e *Spirit: O Corcel Indomável*, que representam basicamente galinhas e cavalos (No primeiro, existem ratos e cachorros e no segundo, existe a presença de uma águia, porém são personagens secundários). Nessa animação podemos encontrar bichos como: guaxinim, gambá, tartaruga, cangambá, porco-espinho e esquilo como personagens principais, mas também existe a presença de um urso, cachorro e gato.

Nesse caso, os bichos são até parecidos com os seres que caracterizam, apesar dos mesmos andarem a maioria do tempo em apenas duas patas, como humanos fariam (menos o cachorro e o gato), e suas garras serem similares a mãos humanas. Os animais também falam um com os outros e, mesmo sem nunca ter tido contato com seres humanos, entendem o que eles falam, como fica evidente na cena em que uma mulher fala do outro lado do muro e o esquilo pensa ser com ele (os humanos não entendem o que é dito pelos animais).

O guaxinim, é diferente dos demais, enquanto a tartaruga na primeira vez que viu uma pessoa a descreveu como “primata bizarro e rosa”, RJ conhece tudo sobre as criaturas, e o chama de humanos, apontando que o animal está mais do que acostumado com a presença deles em sua vida, inclusive usa uma bolsa de golfe em suas costas para carregar comida. Vale ressaltar que o mesmo sabe ler, pois na cena que ele vê a propaganda do condomínio, ele consegue compreender o nome “El Rancho Camelot” e também no panfleto da propriedade, RJ lê a informação que a construção tem 22 hectares de extensão.

Diante dessa situação, os animais silvestres começam a entender o perigo e as maravilhas de dividir seu habitat com os novos seres e introduzem objetos ao seu dia a dia, como câmera fotográfica, televisão e celular que roubaram.

Os animais, mesmo com a recente descoberta de um mundo novo, demonstram facilidade em entender como cada um dos produtos funcionam, sem ter nenhum tipo de

dificuldade em tirar fotos ou ligar a televisão, por exemplo. Mas, é no instante que precisam tramar uma ideia para roubar comida em lugar rodeado de armadilhas, que os animais provam toda a sua genialidade e racionalidade. O esquilo, que é apontado como um dos bichos mais ingênuos, é o responsável por ligar o “Tira-Couro Turbo” para garantir a segurança dos demais. E, no momento em que precisam fugir do exterminador e do urso faminto, os porcos-espinhos exibem sua incrível habilidade de dirigir um carro (Figura 13).

Figura 13 – Porcos-espinho sabem dirigir em *Os Sem-Floresta*.



Fonte: *Printscreen do filme Os Sem-Floresta*, Dir. Tim Johnson e Karey Kirkpatrick (2006).

Gestos e sentimentos também marcam a história. Os bichos sempre gesticulam, como se isso ajudasse-os a pensar. Como pensam, eles também sentem: Verne fica triste quando pensa que seu amigo gambá tinha sido atropelado; Stella, a cangambá, se apaixona pelo gato doméstico da síndica; a tartaruga admite sentir ciúme com a presença de RJ no bando e o esquilo abraça o guaxinim pois sente saudades.

4.3 CAVALOS DOMAM A ANTROPOMORFIZAÇÃO

Chegamos então a *Spirit: O Corcel Indomável*, que, obviamente não foge à regra da antropomorfização. Essa animação consegue ser bem diferente das demais nesse quesito:

os cavalos são fielmente representados, escapando da realidade poucas vezes, somente no aspecto da racionalidade.

Neste caso, os cavalos se comportam como cavalos, fazem barulhos de cavalos, galopam e têm a sua movimentação corporal como deveriam. A fala fica reservada aos humanos, que também não se expressam muito, pelo fato de o filme ser contado sob a visão e memória de Spirit. Vale lembrar que essa decisão narrativa nem sempre foi assim: a ideia original era de que cavalos falassem e humanos não, porém o produtor Jeffrey Katzenberg propôs que fosse feito o oposto.

A expressão do personagem principal é feita de três maneiras: interpretação da fisionomia do animal; pensamento narrado e pela trilha sonora que dá voz ao corcel.

O cavalo se mostra racional no momento em que demonstra sentimentos complexos como amor, saudade, raiva, tristeza e ciúme. Em um momento do filme, o mustangue percebe que a égua Chuva ama Pequeno Rio e sente inveja pensando: “ela tratava esse magrela de duas patas como um de nós, cavalgando ao seu redor como um potrinho apaixonado.”

Ademais, o corcel vivencia momentos de tristeza quando atiram em sua amada e ele precisa deixá-la para trás. Quando é levado para o vagão de trem, Spirit se apresenta desenganado, com saudade da família e sem vontade de continuar, como a trilha sonora confirma: “Tudo terminou, já não luto mais. Em mim a chama se apagou”.

Depois, Spirit mostra que sabe enganar os humanos muito bem, ou seja, é racional, pois convida o indígena a montar nele e quando o homem menos espera, ele o derruba no chão por diversão. Esse não foi o único momento que o animal fez isso, já que na primeira vez que é capturado ele, para driblar os raptos, pega atalhos por entre as rochas e inclusive se esconde em uma delas, se divertindo sempre.

Ainda falando sobre isso, o cavalo desafia inúmeras vezes os militares que desejam domá-lo, como prova o seguinte trecho da música (responsável por trazer os sentimentos do bicho a quem assiste): “Sai fora daqui que eu quero passar, me deixa correr, senão vai ser pior. É bom saber, comigo é assim, não toque em mim.”

A prova de que o animal é inteligente é o fato do coronel, no final do filme, após tentar acabar com o cavalo de uma vez por todas, se surpreender com a capacidade do bicho de fugir e nunca desistir de ser livre, e por conta disso, assentir com a cabeça em direção ao corcel, admitindo sua derrota.

Em contrapartida, por ser um animal selvagem, o filme representa bem a curiosidade e estranheza que o primeiro contato causa no equino. Quando inicialmente Spirit se depara com humanos, ele os descreve como “espécie de duas patas estranha” e parece ter medo das novidades que o mundo deles traria para sua vida.

Um fato interessante na narrativa dessa animação é que, mais uma vez comprova a minuciosidade aqui em não antropomorfizar os animais, é que o nome dos cavalos é dado

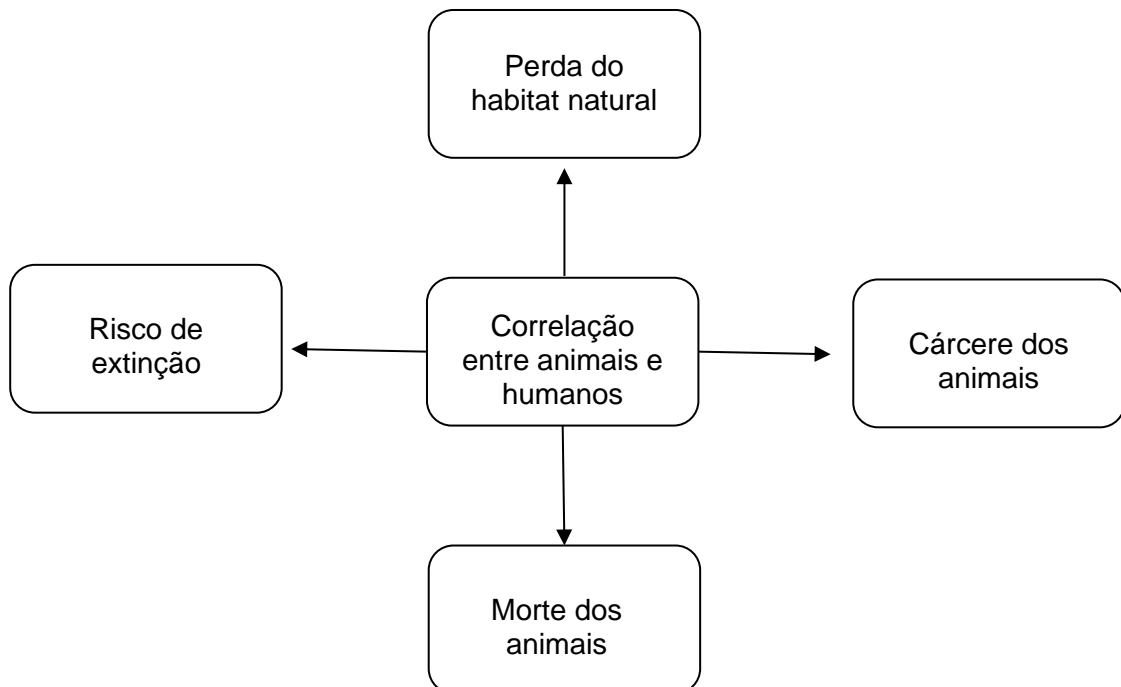
pelos humanos. Na cena em que Pequeno Rio se despede do cavalo, ele o nomeia como “Espírito, que não pôde ser domado.”

Nos outros filmes analisados por nossa pesquisa, os animais se aut nomeiam. Para exemplificar, em *A Fuga das Galinhas*, cada uma das aves tem um nome, e isso é só entre as mesmas, pois para seus donos elas são tratadas por números e não nomes. Em *Os Sem Floresta*, os animais também têm seus próprios nomes, dados pelos animais, já que os seres humanos os chamam por sua espécie.

4.4 DIREITOS ANIMAIS NAS ANIMAÇÕES

Nos três longas animados a temática da libertação animal é bem explorada narrativamente. O aspecto mais importante para se atentar é que, nos filmes, a correlação entre animais e seres humanos implica, necessariamente, na não liberdade dos mesmos, como podemos ver no diagrama abaixo:

Diagrama 01 - Consequências da correlação entre animais e humanos.



Fonte: Elaboração própria.

Em *A Fuga das Galinhas* isso fica evidente, já que as aves vivem presas e precisam constantemente lutar por sua sobrevivência. Aqui o tema dos direitos dos animais é bem realista e nada sutil. A lógica é simples, galinhas são como escravas que nascem para

trabalhar e quando não podem mais produzir, são mortas, por não darem tanta produtividade quanto antes. A animação por inserir animais tão antropomorfizados, captura o sentimento da audiência, que acaba se identificando com o sofrimento deles.

A narrativa do filme é uma das mais poderosas se levarmos em conta a angústia das galinhas, que sob sua perspectiva, mais parece um grito de socorro. A obra traz questões relevantes a serem discutidas socialmente como a crueldade na indústria agropecuária, que é destacada pela compra da máquina de fazer tortas: se antes o trabalho exaustivo já era difícil, o que mais as galinhas poderiam fazer para sobreviver? Ginger e suas amigas conseguem resolver a questão fugindo construindo um avião, mas na realidade o destino desses animais é certo, são destinadas à morte.

Na animação em *stop motion* existem dois humanos principais para realizarem o papel de carcereiros: o Sr. e a Sra. Tweedy. O homem vem de uma família que há gerações explora galinhas em troca de ovos, e seu papel no filme é, justamente, impedir que as aves fujam da granja, e por isso, apresenta ressentimento com a galinha Ginger, que sempre lidera as tentativas de escapada. A mulher é a pessoa de que as galinhas têm mais medo, ela não parece demonstrar nenhuma misericórdia acerca dos erros dos animais e inclusive aparenta sentir prazer em dar sofrimento a eles, sendo assim o carrasco.

Além do casal, no filme, aparecem dois cães de guarda, que junto ao Sr. Tweedy, são responsáveis por garantir a ordem no galinheiro. Esses animais, diferentemente das galinhas, não falam e não parecem racionais. Em sua pesquisa, Vizachri e Piassi (2014) abordam este aspecto como pode ser observado no seguinte trecho:

A categoria animais de utilidade (fazenda) é relativa aos animais domesticados, mas que não são de companhia, pois são usados para alimentos ou serviços. Animais desta categoria raramente falam com pets, mas nunca com humanos. Estes animais são menos humanizados, pois seu *status* de objeto dificulta a metáfora para humanos. Em *Fuga das Galinhas* essa lógica é invertida: as galinhas são providas de valores humanos e os cães, e até mesmo os humanos, desprovidos de humanidade, pois são os vilões. Isto porque os cães são coadjuvantes dos humanos, são usados como instrumento humano para manter as galinhas presas. (VIZACHRI, PIASSI, 2014, p.10)

No filme de *stop motion*, um tópico a ser discutido ainda é o consumo de animais, que fere diretamente seus direitos. A matança de galinhas é normalizada pelos animais, e mesmo que sofram, já se acostumaram que esse é seu destino final. Durante o filme, Ginger, a protagonista, pergunta às demais galinhas se botar ovos durante a vida inteira para depois ser degolada e assada, seria justo e sua amiga responde “é um meio de vida” como se já não se importassem mais. O ataque à vida das galinhas é tão significativo que só no fim da animação, depois que conseguem se libertar, aparecem os pintinhos, filhos das galinhas, pela primeira vez, evidenciando que as mesmas nunca puderam ter a oportunidade de terem

filhotes e se reproduzir.

Já em *Os Sem-Floresta*, a mensagem acerca dos direitos dos animais é mais singela, mas não quer dizer que não exista. Podemos utilizar o filme animado para debater assuntos como a destruição do habitat natural dos animais, extermínio de espécies, falta de comida na natureza e alimentos industrializados, além da questão do lixo e consumismo exacerbado.

Esses tópicos são pincelados durante o filme, mas sua principal intenção ainda é divertir o público e talvez ensiná-los alguma lição de moral. Durante o desenvolvimento da animação, os animais sentem medo dos humanos, mas em momento nenhum os condenam por tentar matá-los, sempre mantendo o clima leve. Nenhum animal aqui é morto de fato, mas a personagem da síndica mostra certa inconsistência em sua relação com os animais.

A administradora possui um gato de estimação que gosta muito, mas ao mesmo tempo, tem medo e odeia animais da natureza. Mas não é só isso, na cena de um possível atropelamento de um gambá, pensando que o animal está morto, a mulher se solidariza com a situação, deseja que o bicho não esteja sentindo dor e até diz que chamou o profissional de extermínio para que não se machucassem daquele jeito, porém no momento em que o animal se levanta e ela descobre que o mesmo está vivo, a coisa muda de figura: ela pede para que peguem (matem) o gambá.

Para mais, a introdução do *Tira-Couro Turbo*, armadilha que promete destruir até mesmo um urso é o principal exemplo do quanto os seres humanos detestam se misturar com os animais selvagens, apesar de terem ido ao seu habitat natural e não o contrário. A raiva da humana é tão grande pelo fato de os animais entrarem em sua casa (aqui podemos refletir sobre quem invadiu o habitat do outro) que pede para o exterminador que os mate da forma mais cruel possível.

Um dos assuntos centrais em *Os Sem Floresta* ainda é a carência de alimento que os animais precisam vencer. Logo após a tartaruga Verne atravessar Steve para conhecer o mundo urbano, ele chega com a terrível notícia que metade da floresta desapareceu (desmatamento e perda do habitat natural) e com ela todos os carvalhos e amoreiras (fonte de comida).

No filme *Spirit: O Corcel Indomável*, extraímos como principais temas a serem discutidos, a domesticação de animais selvagens, invasão e perda do habitat natural e exploração física dos animais. Nesta narrativa, a dramaticidade toma conta da história, onde a mensagem de necessidade de libertação é suplicada pelo personagem central.

A trilha sonora da animação é a delatora do sofrimento animal causado pelos humanos e a todo momento o cavalo expressa sua vontade de ser livre, retornar para seu bando e não se deixar dominar.

Os cavalos aqui são vistos como objetos de posse e dominação. Os militares se divertem em domar os animais e se vangloriam por isso. A marcação de cavalos é a

representação de como os bichos são inferiorizados pelos homens. Por isso, a resistência de Spirit contra Murphy, o ferrador, se mostra tão importante narrativamente. A objetificação dos cavalos é tão evidente, que quando o militar superior percebe que não iria conseguir fazer Spirit se curvar, decide matá-lo, pois se não fosse seu, não seria de mais ninguém.

Algo a se analisar, é a comparação entre os indígenas e cavalos. Primeiro, estejam ao lado dos nativos ou dos colonizadores, os cavalos não estão libertos, e mesmo que exista grande diferença no tratamento dos animais por parte dos dois grupos, os cavalos são, inevitavelmente, meio de transporte e armas para guerra. Porém, um aspecto que chama atenção é a semelhança de como os indígenas (*Lakota*), em comparação aos equinos, são tratados pelos militares: os dois são vistos como animais a serem domados e conquistados. Demonstração disso é a cena em que Pequeno Rio é levado para o Coronel e o homem o trata como um animal de raça, dirigindo-se a ele com a seguinte frase: "Um *Lakota*. Nem tão alto quanto um *Cheyenne*, nem tão elegante quanto um *Crow*." O homem, considerado seu inimigo, leva a mesma punição do animal, três dias no poste sem água e comida.

O transporte dos cavalos até a construção da ferrovia nos leva ao extremo oposto da libertação tão almejada pelo protagonista. Ali, os animais são explorados até a exaustão para carregar um peso (locomotiva) que não deveriam aguentar e se não suportam o fardo, são punidos com o chicote.

Ademais, nas três animações é retratado a prática do especismo, mesmo que despropositadamente. Especismo consiste na altivez de uma espécie sobre a outra e/ou outras, no caso, o que vivemos é a elevação da espécie humana como melhor do que todas as outras espécies de animais. Em *A Fuga das Galinhas*, a dona da granja diz uma frase, se referindo às galinhas, que simboliza muito bem o conceito: "São as criaturas mais burras do planeta. Elas não pensam, não tramam e não são organizadas." No filme, as galinhas são tão dispensáveis que elas têm sempre o destino da morte, mas não antes de serem aproveitadas para a colocação de ovos.

Agora, em *Spirit: O Corcel Indomável*, a mensagem é passada nas entrelinhas, pois os soldados não dizem necessariamente que são melhores que os cavalos, mas mantêm uma postura superior de que os animais estão ali para servi-los, ou seja, serem úteis aos humanos, retirando o direito a necessidades básicas como alimentação e água se desobedecerem.

O próprio processo de doma é extremamente significativo nesse sentido, visto que os homens se colocam literalmente em cima dos animais para amansá-los e reduzi-los a obediência. Existe um processo no filme de colonização e conquista de território, e os cavalos fazendo parte desse mesmo lugar, precisam ser conquistados. Em uma passagem da dissertação de Vizachri (2014) a autora explica que "a visão comum é de que esse animal precisa ser conhecido, portanto, domado, para que a ordem, a civilização se mantenha."

(VIZACHRI, 2014. p.111).

Em *Os Sem-Floresta* são representados animais julgados como pestes urbanas e que deveriam ser exterminadas, e isso já é o suficiente para percebermos como o ser humano é colocado em um pedestal como a melhor das espécies, em que somente ela merece ter um habitat saudável, liberdade de reprodução, acesso à comida e direito a própria vida, no geral.

Sobre isso, em sua tese, Juliana Clemente Machado (2015) explica porque os animais são divididos em níveis de utilidade, como “bons” ou “maus” e como isso implica na validade de vida desses seres, como podemos refletir no fragmento abaixo:

Os sistemas de controle social por sua vez, perpetuam estas hierarquias. Animais são classificados não somente em uma perspectiva biológica, mas também sob pontos de vista morais e desta forma, animais vistos como “bons” possuem, na visão da sociedade, status moral mais elevado porque parecem aceitar a condição de subordinação em que a sociedade os coloca. É o caso dos animais usados como companhia, na produção e em laboratório. Já os animais vistos como “maus” possuem reduzido status moral porque o seu lugar de subordinação é incerto ou eles aparentam não aceitar tal condição. Isto inclui animais classificados como muito exóticos, vermes e pestes. (MACHADO, 2015. p. 8)

Tal divisão fica nítida nos filmes analisados, especialmente em *A Fuga das Galinhas* e *Os Sem-Floresta*, onde os animais domésticos e/ou de companhia aparecem. Na primeira obra, temos a presença de cachorros de guarda, que inclusive fazem um papel de auxílio aos antagonistas do filme. Os animais, tão próximos dos seres humanos representam quase que uma extensão dos mesmos, ao manter as aves na linha para seus donos.

No segundo filme, aparecem dois tipos de animais domésticos, o gato e o cão. Esses, vivem no mesmo espaço que as pessoas, sem qualquer tipo de estranhamento, e elas desejam que seus animais não se misturem com as pragas vindas da natureza. Em certo momento, o gato da síndica entra em desespero e chama os outros animais de “intrusos” e sua dona demonstra nojo ao ver os bichos.

Esse comportamento enfatiza a classificação de animais conforme valor atribuído a cada um deles, em que, exemplificando conforme as animações aqui analisadas, gatos e cães são animais de companhia, dignos de compaixão pelo ser humano, cavalos são dotados de beleza e força que nós devemos vindicar e conquistar, animais silvestres como gambás e guaxinins devem ser eliminados por representar risco à saúde e perturbação no ambiente urbano e , por fim, galinhas são descartáveis e por isso podem ser exploradas e aniquiladas pela indústria agropecuária.

4.4.1 Libertação animal como tema central nas animações a partir dos anos 2000.

Um de nossos questionamentos ao iniciar essa pesquisa foi o porquê das animações cada vez mais trazerem a libertação animal para dentro do roteiro dos filmes animados desde que houve o início do século XXI.

No trabalho de Vizachri e Piassi (2015), os pesquisadores apontam que além de existirem mais animações que trazem a ética animal a partir dos anos 2000, os animais são mais fielmente representados, não só pelo surgimento de novas tecnologias, mas também por conta de mudanças sociais, já que estamos discutindo cada vez mais os direitos que os animais deveriam ter. Sobre isso, Natália Anseloni Nista (2019) denuncia que a questão só começou a ser validada após problemas como ameaça de extinção, desmatamento ou venda ilegal de produtos de origem animal causarem probabilidade de danos irreversíveis à humanidade, ou seja, a ética animal diz mais sobre o interesse humano sobre qualquer outra coisa.

Em sua dissertação ainda, a pesquisadora aponta uma mudança no olhar humano sobre os direitos animais depois da virada do milênio, já que depois disso, surgiram inúmeras discussões sobre o bem-estar animal, mas sugere que não houveram melhoras se tratando dos direitos dos animais, dado que a Organização das Nações Unidas (ONU) demonstra pouco interesse sobre o assunto. No trecho abaixo Nista explica os motivos disso ocorrer:

Acredita-se que o grande motivo para isso, é que o paradigma em relação ao homem e à natureza ainda está pautado no antropocentrismo. Portanto, em um contexto antropocêntrico, o abolicionismo animal se configura apenas como uma utopia e, apesar do bem-estarismo soar como uma medida paliativa em relação aos direitos animais, por enquanto ele ainda está distante do seu objetivo, mas se constitui como o passo mais promissor no que diz respeito ao relacionamento entre homens e animais. (NISTA, 2019. p. 90)

Para tal, as animações, mesmo que discutam principalmente a necessidade de liberdade para os animais, ainda traduzem um pensamento antropocentrista do ser humano. O problema disso é que ao representar humanos, sejam como heróis ou vilões, “mostra que a vida dos animais está nas mãos do homem, ou seja, os homens são sempre retratados como superiores aos demais seres vivos” (NISTA, 2015. p. 91) e naturaliza relações abusivas, onde o ser humano se coloca na posição de defensor da vida e/ou destruidor da mesma.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito de nossa pesquisa foi investigar o tema da libertação animal e como ele é apresentado pelas animações, especialmente após o ano de 2000. Utilizamos como objeto principal de estudo três filmes do estúdio *DreamWorks Animation*, que foram *A Fuga das Galinhas*, *Os Sem-Floresta* e *Spirit: O Corcel Indomável* e analisamos a presença do antropomorfismo como central ferramenta ao representar os animais no cinema animado. A pergunta que nos guiou nessa trajetória foi a seguinte: Por que os filmes animados, a partir do século XXI, trazem com frequência o debate acerca dos direitos animais?

Posto isso, no primeiro capítulo examinamos como outras pesquisas nessa mesma área entendem o tema e observamos que o assunto dos direitos animais está em crescimento na área da comunicação tanto quanto a temática da libertação animal continua crescendo nas animações. Entendemos também a necessidade de cuidado ao tratar dessa questão somente por vieses mercadológicos, já que ao fazer isso, diminuimos a real importância que esse tema tem para o planeta como um todo. Nele, compreendemos o poder que as animações podem ter ao inserir o assunto de forma delicada, sendo imprescindível ferramenta educativa.

A partir disso, no segundo capítulo nos atentamos a apresentar os filmes aqui já mencionados para verificar como os elementos fílmicos, como trilha sonora, escolha de cores e luzes para o cenário, tipos de personagem e enquadramento influenciam para o desenvolvimento de uma narrativa onde os animais clamam por liberdade. Podemos perceber que a cor nos filmes diz muito sobre o estado em que os animais se apresentam, cores escuras e frias demonstram sofrimento, cores alegres e vivas pressupõem liberdade. O uso de ângulo baixo de câmera se mostrou recurso conveniente para colocar o espectador no lugar de animais pequenos como os que são representados em *Os Sem-Floresta* e *A Fuga das Galinhas*, por exemplo. Já os planos abertos que aparecem em *Spirit: O Corcel Indomável*, foram imprescindíveis para ambientar o conceito de independência trazido no filme.

No terceiro capítulo, partimos a averiguar a humanização sofrida pelos animais a partir do processo de antropomorfização. Conseguimos entender que essa prática faz com que nós, os espectadores, nos coloquemos no lugar de vivência dos próprios animais, porém pelo fato do antropomorfismo ser tão carregado nas animações, a interpretação fica comprometida ao nos identificarmos tanto, que vimos nós mesmos representados ali. Os animais não se comportam como eles são na realidade, pois animais não usam roupas, não dialogam e não raciocinam, sendo na verdade reflexo da nossa própria realidade. A confirmação sobre isso é tão notável, que ao assistir os longas-metragens, conseguimos absorver lições de morais sobre nossa sociedade.

Agora, falando sobre os direitos animais que são trazidos nas obras, constatamos serem significativos e poderosos, se interpretados sob a ótica dos animais. A mensagem da necessidade de libertação que os bichos têm ao entrarem em contato com os seres humanos, e mais, o sofrimento que é causado a eles, deveria nos fazer refletir sobre como é nosso relacionamento humano-animal na natureza. E por isso é importante se atentar a fiel representação dos animais, pois com a excessiva antropomorfização, o discurso pode ser interpretado através de um olhar especista, em que os animais estão ali representados para o bem do próprio ser humano.

Diante dessas observações, nota-se que os filmes, ao antropomorfizar os animais, salientam discussões sociais ao invés de denunciar os problemas acerca dos direitos dos animais, pois ao fim dos filmes, a mensagem que é absorvida pelo público não é a correlação ética entre espécies e sim princípios morais dentro do espectro da própria humanidade. Não é à toa que em *A Fuga das Galinhas* a lição de moral envolve as relações de trabalho e classes sociais, em *Os Sem-Floresta*, o consumismo exagerado e em *Spirit: O Corcel Indomável*, a valorização da família e a persistência para alcançar seus objetivos.

Foi observado uso quase que obrigatório do antropomorfismo nas animações, que no intuito de chamar a atenção do espectador utilizando seres, como diria Dorfman e Mattelart (1978), apolíticos, elimina a verdadeira natureza dos animais para que assumam a identidade do ser humano (DORFMAN, MATTELART, 1978. p.42). Tal comportamento, como já evidenciamos em nossa pesquisa, faz com que quem assiste possa normalizar atitudes vistas nas animações como corretas.

Sobre a frequência com que a temática da libertação animal é trazida por animações no século XXI, podemos constatar que isso é consequência de mudanças sociais, ou seja, a mídia passou a reproduzir o pensamento da sociedade refletindo demandas públicas. Mas, mesmo assim não significa que houveram alterações positivas sobre o bem-estar animal, como examinado por Nista (2019).

Acreditamos que nossos objetivos foram cumpridos, pois expomos pesquisas relevantes em nossa área de estudo e entendemos que a forma que os animais são representados no cinema animado é mais significativo para nossas próprias questões como humanidade do que interesse por instruir necessariamente a sociedade sobre a falta dos direitos dos animais.

Considerou-se como nossa hipótese, que a estética leve presente nas animações é propícia para alertar o público sobre a relação ética que deveríamos ter para com os animais, o que, consideramos aqui confirmada, já que a mensagem, por mais que possa ter diversas interpretações faz bem seu trabalho. Tanto é que podemos absorver muito conteúdo proveitoso nessa perspectiva, mas talvez o problema presente dos filmes seja, justamente, a metaforização dos animais.

Finalmente, acrescentamos aqui nossas indagações para fomentar estudos nessa mesma área: Qual seria o papel social do cinema para elucidar o público sobre uma questão tão importante quanto a libertação animal? e como isso poderia ser feito sem que houvesse má interpretação e divulgação de um pensamento especista de que somente nós temos o direito total à vida?

REFERÊNCIAS

A FUGA DAS GALINHAS. Direção: Nick Park, Peter Lord. Produção de DreamWorks Pictures, Pathé Pictures e Aardman Animations. Estados Unidos, Reino Unido: Universal Pictures, 2000.

BERTOLINI, Amanda, TANEDA, Carolina Rodrigues Ferreira, PARISE, Juliana, LOPES, Marina Silveira. **As galinhas de Yorkshire na teoria marxista.** Faculdade do Vale do Juruena, 2017. Disponível em: <http://www.site.ajes.edu.br/congre/arquivos/20170224165234.pdf>. Acessado em 02 de janeiro de 2022.

CERQUEIRA, Jean Fábio B. AGUIAR, Sonia Lopes de. **Comunicação Ambiental no Cinema de Animação: uma análise da representação da natureza no longa-metragem “Rio”.** Intercom, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2975-1.pdf>. Acessado em 06 de agosto de 2021.

DANTAS, Bianca Salles. **O documentário ativista ambiental e animalista e a ética educativa da tradição documentária.** Revista Comunicação & Inovação, 2012. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/1432. Acessado em 05 de agosto de 2021.

DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand. Para Ler o Pato Donald: **Comunicação de Massa e Colonialismo.** 2ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1978.

FISCHER, Marta, TAMIOSO, Priscilla Regina. **Bioética ambiental: concepção de estudantes universitários sobre o uso de animais para consumo, trabalho, entretenimento e companhia.** Revista Ciência & Educação (Bauru), 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/Ft6mJdJnwB4BBJXgnthm4bv/abstract/?lang=pt>. Acessado em 01 de agosto de 2021.

GARÓFALO, Nicolas. **Frozen 2 se torna a animação de maior bilheteria da história do cinema.** Omelete, 5 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/frozen-uma-aventura-congelante/frozen-2-bilheteria-recorde-animacao>. Acessado em 06 de dezembro de 2021.

LISBOA, Iara Alves. **O uso do desenho animado como recurso didático - Filme Rio.** Universidade de Brasília Faculdade de Planaltina, 2012. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4054/1/2012_IaraAlvesLisboa.pdf. Acessado em 03 de agosto de 2021.

MACHADO, Juliana Clemente. **O gato doméstico nos desenhos animados: questões de ética e comportamento animal.** Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2015. Disponível em: <https://docplayer.com.br/73656875-Universidade-federal-fluminense.html>. Acessado em 03 de agosto de 2021.

MATOS, Rivanna Maria Figueredo De. **A ética ambiental nos filmes de animação: reflexões sobre “Rio” e “Rio 2”.** Revista Livre de Cinema, 2019. Disponível em: <http://relici.org.br/index.php/relici/article/view/211>. Acessado em 01 de agosto de 2021.

NISTA, Natália Anseloni. **Direito dos animais nas animações infantis: Um estudo sobre a informação transmitida para a sociedade.** Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2019. Disponível em: <http://tede.bibliotecadigital.puccampinas.edu.br:8080/jspui/handle/tede/1196#preview-link0>. Acessado em 04 de agosto de 2021.

ORLANDO, Alan, VASCONCELOS, Anita. **Uma perspectiva veg: a elaboração do documentário “Libertação Animal”.** Universidade Federal de Santa Maria, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/17315/Orlando_Alano_e_Vasconcelos_Anita_2018_TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acessado em 05 de agosto de 2021.

OS SEM-FLORESTA. Direção: Karey Kirkpatrick, Tim Johnson. Produção de DreamWorks Pictures. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2006.

PISA, João Paulo Novelletto, TACITO, Jorge Luiz Conte, LEME, Denise Pereira. **A arte como instrumento de ensino de bem-estar animal**. Revista PUBVEST, 2019. Disponível em: <https://www.pubvet.com.br/uploads/29eebde473b399b054e038d5b9c43624.pdf>. Acessado em 05 de agosto de 2021.

SPIRIT: O CORCEL INDOMÁVEL. Direção: Kelly Asbury, Lorna Cook. Produção de DreamWorks Pictures. Estados Unidos: Universal Pictures, 2002.

SPROXTON, David, LORD, Peter. **The art of Aardman**. 1ª edição. San Francisco, Califórnia: Chronicle Books, 2017. Acessado em 07 de janeiro de 2022.

TAVARES, Frederico, TORRES, Giselle, TÖPKE, Denise Rugani. **A Publicitarização do “Discurso Verde” no Cinema de Longa-Metragem de Animação: Greenmarketing ou Greenwashing?** Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1847-1.pdf>. Acessado em 04 de agosto de 2021.

VEGA, Gabriela de La, BEATRIZ, Maria, CERQUEIRA, Jean Fábio Borba. **A Comunicação Ambiental no Cinema de Animação: um panorama acerca da plataforma Youtube**. Intercom, 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1446-1.pdf>. Acessado em 01 de agosto de 2021.

VIZACHRI, Tânia Regina, PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. **De Bambi a Fuga das galinhas: Como as animações de longa-metragem têm acompanhado a discussão em torno dos direitos animais**. Intercom, 2014. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-0249-1.pdf>. Acessado em 03 de agosto de 2021.

VIZACHRI, Tânia Regina, PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. **Como as animações de longa-metragem têm acompanhado a discussão em torno dos direitos animais: um estudo a partir de Bee Movie e Fuga das Galinhas**. Revista de Estudos da Comunicação. 2015. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/estudosdecomunicacao/article/view/22525>. Acessado em 02 de agosto de 2021.

VIZACHRI, Tânia Regina. **Animais humanos ou humanos animais? Um estudo sobre a representação dos animais antropomorfizados nos filmes de animação**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100135/tde-02122014-162925/publico/dissertacaofinal.pdf>. Acessado em 03 de agosto de 2021.

VIZACHRI, Tânia Regina. **De Mickey a Ratatouille: a antropomorfização dos animais nas animações de longa-metragem**. Revista da SBEnBio, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/35069193/DE_MICKEY_A_RATATOUILLE_A_ANTROPOMORFIZACAO_DOS_ANIMAIS_NAS_ANIMACOES_DE_LONGA-METRAGEM. Acessado em 01 de agosto de 2021.

VIZACHRI, Tânia Regina. **Os problemas do uso da metáfora animal nos filmes de animação**. Revista Latinoamericana de Estudios Críticos Animales, 2015. Disponível em: <https://revistaleca.org/journal/index.php/RLECA/article/view/39>. Acessado em 03 de agosto de 2021.

ZAHED, Ramin, KATZENBERG, Jeffrey, DAMASCHKE, Bill. **The art of DreamWorks Animation**. 1ª edição. Nova Iorque: ABRAMS, 2014. Acessado em 07 de janeiro de 2022.