

O *Double Coding* na Animação: A Construção do Desenho Animado Contemporâneo para Adultos e Crianças¹

Luciana Andrade Gomes²
Laura Torres S. dos Santos³

Resumo

O desenho animado contemporâneo, produzido na perspectiva da indústria cinematográfica, desenvolveu, a partir das inovações tecnológicas, formas de linguagem e concepções narrativas que abrem espaços para novas possibilidades de recepção, tanto no universo infantil como no adulto, expandindo o leque de espectadores de uma mesma obra. A partir das teorias do *Double Coding*, postulada por Jenks e adaptada por Umberto Eco, e ironia intertextual, dirigimos nossas indagações ao campo da narrativa cinematográfica, problematizando as estratégias de linguagem dos desenhos animados contemporâneos e sua relação com os diferentes leitores-modelos. Para isso, vamos analisar, neste artigo, desenhos animados comerciais e de longa-metragem, principalmente a trilogia “Shrek”.

Palavras-chave: desenho animado; novas tecnologias; narrativa cinematográfica; intertextualidade; *Double Coding*.

Abstract:

The contemporary cartoons, produced in the movie industry perspective, developed, following technological innovations, new languages and narrative conceptions that make room for new reception possibilities, be it in the children or in the adult universe, expanding the number of expectators of a single piece. Starting from the Double Coding theories, formulated by Jenks and adapted by Umberto Eco, and intertextual irony, we point our questionings to the cinematographic narrative field, discussing language strategies of contemporary cartoons and their relation with different model-readers. For this purpose, we are going to analyze, in this article, commercial and long-length cartoons, mostly the “Shrek” trilogy.

Key-words: cartoons; new technologies; intertextuality; cinematographic narrative; *Double Coding*.

Resumen:

El dibujo animado contemporáneo, producido bajo la perspectiva de la industria cinematográfica, ha desarrollado, a partir de las innovaciones tecnológicas, formas de lenguaje y concepciones narrativas que abren espacios para nuevas posibilidades de recepción, tanto en el universo infantil como en el adulto, lo cual expande la variedad de espectadores de una misma obra. A partir de las teorías del *Double Coding* - postulada por Jenks y adaptada por Umberto Eco - e ironía intertextual, dirigimos nuestras indagaciones hacia el campo de la narrativa cinematográfica, problematizando las estrategias de lenguaje de los dibujos animados contemporáneos y su relación con los diferentes lectores-modelos. Para este fin, analizaremos, en este artículo, dibujos animados comerciales y de largometraje, principalmente la trilogía “Shrek”.

Palabras clave: dibujo animado; nuevas tecnologías; narrativa cinematográfica; intertextualidad; *Double Coding*.

¹ Artigo apresentado no II Altercom – Jornada de Inovações Midiáticas e Alternativas Experimentais, do Intercom, em setembro de 2007.

² Luciana Andrade Gomes é bacharel em Comunicação Social, pela PUC Minas. Atualmente, é aluna do curso de especialização em História da Cultura e da Arte, pelo Departamento de História da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais. É membro do Núcleo de Pesquisa CEIS (Centro Experimental em Imagem e Som), da PUC Minas. E-mail: lucianadrade@gmail.com.

³ Laura Torres é bacharel em Comunicação Social, pela PUC Minas. Atualmente, é aluna do curso de CBA em Gestão de Negócios, da Faculdade Ibmecc. E-mail: laurinhatorres@globo.com.

Entendendo a Linguagem dos Desenhos Animados

A palavra “animação” é derivada do verbo latino *animare* (“dar vida a”) alma / ser do movimento. De acordo com Charles Solomon (1994), ela só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. Porém, para se chegar ao modelo de animação atual dos desenhos animados, foi preciso uma série de transformações e experiências, passando pela lanterna mágica, pela fotografia, pelo primeiro cinema e pelas transformações tecnológicas.

Entende-se, portanto, o desenho animado digital como um meio de comunicação gerado a partir de outros sistemas culturais anteriores que tornou possível compreendê-lo como uma forma de linguagem. Ou seja, o surgimento das novas tecnologias criou um cenário favorável à hibridação, codificando novas linguagens, associadas às atuais formas de comunicação. Segundo Santaella (1999), o cinema é resultado da mistura das linguagens puras: sonoro, verbal e visual.

Como toda linguagem está ligada à percepção, os meios híbridos, por misturarem duas ou mais linguagens, acabam também por estimular ou promover mudanças na posição relativa dos sentidos. Dessa forma, é possível reconhecer uma linguagem própria da animação que contém códigos verbais, visuais, sonoros e sinestésicos, reunindo desde elementos pertencentes ao próprio cinema até códigos figurativos utilizados nas histórias em quadrinhos. Portanto, lançamos mão do conceito de linguagem, elaborado pela autora, para caracterizar o cinema e os desenhos animados a partir de uma linguagem própria.

Entretanto, essa nova linguagem só pode ser compreendida através do avanço das tecnologias, que revolucionou as formas de produção, mudando radicalmente as características dos desenhos tradicionais, a partir de meados do século XX. Segundo Garcez (2001), o trabalho que era produzido exclusivamente pela técnica manual, hoje, se encontra “simplificado”, pois existem programas especiais para a elaboração de animação por computador, em 3D, que permite uma grande expansão do produto no mercado, trazendo à tona uma “indústria da animação”.

Porém, essa expansão não se deve apenas ao processo estético de criação. Em entrevista ao Roda Viva,

programa da TV Cultura, exibido no dia 27 de março de 2006, o animador Carlos Saldanha, co-produtor de “A Era do Gelo” (2002) e diretor de “A Era do Gelo II” (2006), ambos produzidos pela Fox Film, explicou que apesar de produzir desenhos com tecnologia 3D, a animação em 2D, da qual a Disney faz parte, não está em declínio. Pelo contrário, segundo o animador existe espaço para todos os estilos. Não foi a estética a responsável pela queda dos desenhos tradicionais, mas o que pereceu foram as fórmulas narrativas “*Eu acredito que a Disney foi ultrapassada, não por deixar de ‘atualizar’ suas tecnologias, mas por deixar perecer a sua linha narrativa. A fórmula cansou, estagnou*” (SALDANHA, 2006, s.p.).

Com o declínio das antigas fórmulas e o vislumbre da possibilidade de abarcar novos espectadores, os desenhos animados contemporâneos teceram uma estrutura narrativa mais densa e multifacetada, marcada por deixas intertextuais, paródias, sátiras e por um novo panorama social que coloca a criança e o adulto dentro de uma mesma obra. “*Nosso desafio é capturar um novo público, abrir o leque. O resultado foi o interesse do adulto e da criança para a narrativa em 3D. Cada um dentro do seu interesse*”. (SALDANHA, 2006, s.p.).

Segundo Umberto Eco (2003) na sua teoria sobre o leitor-modelo, é possível identificar em obras narrativas, códigos direcionados às crianças e aos adultos que permeiam a trama. Alguns códigos são destinados exclusivamente a determinados públicos e que selecionam o espectador. Outros são tão “óbvios” que podem ser compartilhados por todos. O importante é, que apesar dessa multiplicidade de códigos, eles não se tornam pré-requisito para o entendimento da obra como um todo.

O *Double Coding* e a Ironia Intertextual

Os criadores de uma obra produzem um mundo ficcional que pressupõe um leitor-modelo com habilidades necessárias para decodificar os diversos signos de seu filme. Trata-se de uma estratégia narrativa na qual o filme prevê certo padrão de espectador. Segundo Eco (1994), um texto postula seu próprio destinatário como condição imprescindível da potencialidade de significação.

Ele afirma que o texto (literário-narrativo) é pensado para que o leitor execute sua parte no próprio trabalho. O texto é composto por lacunas a serem preenchidas pelo leitor. Ele vive da imposição de sentido que o destinatário ali colocou. O próprio Eco estende a reflexão teórica às obras narrativas em geral, inclusive às cinematográficas.

Portanto, a obra deve portar instruções pragmaticamente orientadas que permitam ao leitor remeter-se às inferências para decodificá-lo. “*Um texto é um jogo de estratégias mais ou menos como pode ser a disposição de um exército para uma batalha*”. (ECO, 1984, p. 9). Ou seja, um texto sempre é gerado prevendo as atitudes de seu leitor-modelo.

Em outro momento, Eco (2003) se apropria do chamado *Double Coding*, de Charles Jenks, para explicar a convergência de interesses de vários públicos. Jenks criou o conceito no cenário arquitetônico para identificar a fala em dois níveis distintos. “*O edifício ou obra de arte pós-moderna dirigem-se simultaneamente a um público minoritário de elite, usando códigos altos, e a um público de massa, usando códigos populares*”. (JENKS apud ECO 2003, p. 200).

Porém, Eco descreveu o *Double Coding* como o discurso feito para dois públicos ao mesmo tempo, com códigos pensados para ambos. Um exemplo dado por ele foi Shakespeare, que produziu uma obra repleta de sutilezas e reutilizações de textos precedentes e que conquistou o público popular. O teatro shakesperiano sempre esteve lotado e seu público era o mais diversificado da época.

No caso dos desenhos animados, o *Double Coding* é visível na atração do público infantil e do público adulto. Existe um direcionamento de códigos ao adulto e outro às crianças. Fazendo um paralelo com a análise de Eco, o adulto estaria, a princípio, em busca de códigos mais elaborados; e a criança apta a decodificar mensagens mais simples (de acordo com sua realidade). Algumas intertextualidades, por exemplo, podem ser identificadas pelo adulto, que pode ter uma bagagem de conhecimentos gerais mais rica do que a criança.

Saldanha afirmou que usar fórmulas que estão no consciente de todos funciona e que as referências às obras clássicas são essenciais. “*Os desenhos são inspirados em*

outras obras e usam convenções que estão na cabeça de qualquer pessoa”. (SALDANHA, 2006. s.p.).

Por outro lado, a ironia intertextual é elaborada para um leitor-modelo mais “requintado”. Uma obra pode abundar em citações de textos alheios sem por isso ser um exemplo de ironia intertextual. O que caracteriza esse elemento são os níveis de subjetividade e conhecimento do espectador. Cria-se um leitor-modelo para receber uma mensagem determinada através do intertexto. Porém, a obra pode atingir um público mais amplo, que não faça parte desse círculo de inferências.

De certo, os leitores incultos poderiam se limitar a apreciar o texto pelo ritmo, pelo som, por aquele tanto de fantasmático que aparece no nível do conteúdo, intuindo confusamente que haveria algo mais a perceber e usufruindo do texto como quem escuta atrás de uma porta entreaberta, distinguindo apenas alguns trechos de uma promitente revelação. (ECO, 2003, p. 205).

Ao contrário do *Double Coding*, a ironia intertextual leva o espectador a uma compreensão mais “profunda” da obra, dando-lhe as coordenadas para extrair novos significados.

À diferença dos casos mais gerais de *Double Coding*, a ironia intertextual, pondo em jogo a possibilidade de uma dupla leitura, não convida todos os leitores para um mesmo banquete. Ele seleciona, e privilegia os leitores intertextualmente avisados, embora não exclua os menos avisados. (...) O leitor informado “pega” a referência e saboreia sua ironia – não apenas a piscadela que lhe dirige o autor, mas também os efeitos de enfraquecimento ou de mutação de significado (quando a citação se insere em um contexto absolutamente diverso daquele da fonte), a remissão geral ao diálogo ininterrupto que se desenrola entre os textos. (ECO, 2003, p. 205 e p. 206).

A partir desta problemática, emerge a relação estabelecida entre recepção, produção de sentido e interpretação que, para uma abordagem semiótica, se dá no espaço continuamente renovável do construto textual. Nesses termos, o modelo semiótico-textual coloca o processo

comunicativo como o lugar privilegiado em que melhor se percebe o caráter negociável da significação.

Nos desenhos animados, algumas inferências intertextuais são dirigidas ao público adulto e outras ao público infantil. De acordo com a teoria de Eco (2003), pode-se entender que a ironia intertextual é um processo de seleção modelado especificamente a um determinado público, através do suposto leitor-modelo, mas que não desqualifica e nem exclui os outros da narrativa, pois podem ser atraídos por outros elementos, como os personagens, a trilha sonora, as construções imagéticas e apropriação simbólica.

As Narrativas dos Desenhos Animados Contemporâneos

Pensando na construção da narrativa, um texto é sempre o resultado da interação entre outros textos já existentes, construindo um mosaico de citações (BARTHES, 2002). Portanto, assim como a literatura, o cinema não esgota em si mesmo. Ele dialoga com outras narrativas e constrói uma teia de novos significados a partir dessa relação. Essa “teia intertextual” é capaz de atingir diferentes públicos e, ao mesmo tempo, selecionar um tipo de espectador mais “apurado”, que consegue absorver códigos mais elaborados.

A trilogia “Shrek”, produzida pela DreamWorks⁴, utiliza as práticas intertextuais como a paródia, pastiche, apropriações, citações, paráfrases etc. para montar sua trama e lançar um novo olhar sobre alguns elementos estruturais já consagrados pelo cinema. Além disso, os filmes travam uma discussão entre o real e o fictício, apropriando-se da sátira para construir uma reflexão sobre a sociedade contemporânea.

Nos três filmes existem códigos direcionados aos adultos e as crianças, através de referências intertextuais e críticas ao cotidiano. No universo infantil podemos perceber, por exemplo, o surgimento de personagens clássicos durante a narrativa, como o Pinóquio, a Branca de Neve, os Três Porquinhos, a Sininho etc. Esses personagens são

parodiados e apresentados de forma lúdica e descomunal, criando um universo cômico, bem apreciado pelas crianças. Porém, esses códigos não excluem os adultos, pois são citações “simples” e parte de um imaginário coletivo.

Por outro lado, existem outras intertextualidades fílmicas que “falam” mais diretamente com o público adulto através da ironia intertextual⁵. São códigos que exigem do espectador uma “bagagem” maior de conhecimento, tornando-se um banquete privilegiado. Por exemplo, quando Robin Hood aparece em cena, a crítica travada sobre sua personagem está intrínseca e pode não ser tão percebida pelo leitor menos apurado. Na história tradicional, ele rouba de quem tem muito para dar aos mais pobres, porém a paródia ironiza essa situação e, na música que ele canta para se apresentar à princesa Fiona, ele diz que rouba e que fica com um “pouquinho” para ele. Uma forma de desmistificar a figura do personagem tradicional, da bondade absoluta.

Outras referências que exigem um certo conhecimento prévio são as citações de cenas famosas do cinema clássico. No segundo filme, quando Fiona e Shrek estão na praia, em Lua-de-Mel, a cena dos dois se beijando e rolando na areia faz menção ao filme “A um Passo da Eternidade” (1950), referência ao romantismo de meados do século XX.



Porém, apesar de a princípio as crianças não estarem aptas a decodificar a cena, isso não as impede de saborear a obra por inteiro. No caso em questão, as crianças se divertem com a Pequena Sereia que surge na praia e beija o Shrek. Enquanto o adulto, com conhecimento prévio, se delicia com a sutileza da paródia, a criança se encanta com os elementos cômicos da cena, como a Fiona jogando a

⁴ “Shrek” (2001), “Shrek II” (2004) e o atual “Shrek III” (2007), lançado com o título original: “Shrek the Third”. O filme teve lançamento nos Estados Unidos no dia 18 de maio.

⁵ Sabemos que dentro de um mesmo público é possível perceber níveis diferentes de interpretação, porém, a título da proposta deste trabalho, vamos classificar nosso espectador de forma generalizada e dividida apenas entre crianças e adultos.

Pequena Sereia de volta ao mar. Cada público volta sua atenção para os códigos que lhe são fornecidos. A narrativa apresenta sinais, “pegadas”, para que cada público trace seu próprio caminho. No entanto, os sinais se convergem para um mesmo local, não prejudicando a compreensão final da obra.

Isso também é notado na música tocada pelos súditos do rei, no início do segundo filme. A canção foi retirada do seriado “Hawai 5.0” e só pode ser percebida por um espectador com conhecimento em filmes antigos. No entanto, as crianças se divertem com a melodia e com a atitude de um dos súditos quando bate na cabeça do outro. A situação se torna cômica para as crianças, mesmo não tendo conhecimento da origem da melodia.

No filme “Os Sem-Florestas”⁶, isso também é percebido, como por exemplo na cena em que um dos personagens faz referência ao filme histórico “Cidadão Kane” (1941), quando diz: “Rosebud”, assim como o personagem de Kane, perante a eminência da morte. Outro exemplo dessa utilização nas concepções fílmicas atuais, é a animação “Deu a louca na Chapeuzinho Vermelho”⁷, pois também faz paródia aos personagens clássicos. O Lobo não é tão mau e age como um verdadeiro repórter investigativo.

Porém, além da intertextualidade existem outros códigos que se remetem ao mundo real, que torna visível essa ironia intertextual. A sátira é uma representação crítica, na maioria das vezes caricatural, de uma “realidade não modelada” (a sua realidade pode ser mítica ou hipotética) que o receptor constrói como referentes da mensagem. A “realidade original” satirizada pode incluir atitudes, tipos, costumes, estruturas sociais, etc. (HUTCHEON, 1989).

Os meios de comunicação, por exemplo, contribuem para a construção da realidade social e para a fixação de visões do mundo. São responsáveis pela definição do que é socialmente visível e, algumas vezes, privilegiam o espetáculo em detrimento a uma tematização criteriosa. A televisão dita conceitos, constrói estereótipos e tem sua parcela de culpa na espetacularização da cultura, influenciando a formação do sujeito.

A mídia ajuda a compor essa realidade social multifacetada, sendo um fator decisivo na alteração do funcionamento e características das identidades e valores sociais. No “Shrek I” a cultura televisiva é contemplada na cena em que o Lord Farquaad escolhe sua noiva. É uma referência direta aos programas de TV norte-americanos em que são promovidos encontros amorosos. As mulheres são bonitas, magras, chamam a atenção e se enquadram nos padrões sociais. O espelho mágico oferece três opções de esposas e o Lord fica confuso na hora da escolha.

Da mesma forma, a sociedade do consumo tem sido alvo recorrente nas produções atuais. Pode-se dizer que a cultura de consumo é inaugurada com o fim da idade média e o início da idade moderna, pois embora o comércio já fosse realizado em feiras e à base de troca, somente com o Absolutismo os objetos consumidos passaram a representar um valor de distinção, a conferir status social a seu portador, e não apenas um valor de uso prático. Depois, com a revolução industrial, esses objetos e suas representações ficaram disponíveis para um maior número de pessoas e a serem consumidos em grande escala.

Assim, o consumo vem se apoiando em padrões culturais e financeiros. Existe um ideal a ser seguido, um estereótipo criado, um “sonho” consumista. No “Shrek II”, isso é bem explorado, quando a Fada Madrinha se mostra escrava do “modismo”. Ela fica irritada com o pai de Fiona e vai direto a uma rede de *fast food* para acalmar sua ansiedade (um dos sintomas das patologias sociais). Porém, ela se sente incomodada por ter saído da dieta, se mostrando vítima dessa sociedade estereotipada.

Outro exemplo claro é quando Fiona e Shrek chegam ao reino Far Far Away e passam pela Romeo Drive (uma paródia a Rodeo Drive norte-americana, em Beverly Hills) e vislumbram várias lojas famosas como: Olde Knavery (loja de roupas Old Navy), Versarchery (Versace), Burger Prince (rede de *fast food* Burger King), Farbucks Coffee (cafeteria Starbucks), Gap Queen (Gap) e Baskin Robinhood (sorveteria Baskin Robbins).

⁶ Filme de animação produzido, em 2006, pela DreamWorks.

⁷ Filme de animação produzido, em 2006, pela Blue Yonder Films.



O mesmo acontece no filme “Os Sem-Florestas” que critica a sociedade do consumo, travando uma discussão intensa sobre os hábitos de vida norte-americanos (e que pode ser estendido a outras localidades). O personagem principal é viciado em comida industrializada e passa a verdadeira imagem do consumismo desenfreado contemporâneo.

Todos esses códigos são, possivelmente, direcionados ao espectador adulto, pois são elementos que tratam de forma crítica a sociedade contemporânea e uma criança pode ainda não ter essa percepção. As críticas à sociedade atual se torna uma ironia intertextual dirigida aos adultos que são, na maioria das vezes, ignoradas pelas crianças. Elas podem perceber a existência desses códigos, mas não possuem as ferramentas para decodificá-los e participarem do “banquete” oferecido.

Outro aspecto que pode fascinar o adulto é o “hiperrealismo”. A tecnologia possibilitou aprimorar a imagem em 3D e aproximá-la cada vez mais do real. Os desenhos animados adquiriram uma textura diferente, imitando elementos cinematográficos. No “Shrek I”, por exemplo, quando o Burro está na beira do rio e olha para Shrek, ocorre um reflexo do sol na lente da câmera, assim como acontece na realidade. Esse reflexo não precisava existir, mas para aproximá-lo do real, o filme utiliza esses elementos. Isso é uma imitação ao próprio ato de filmagem e faz referência às limitações do cinema de não-imitação, preservando as “imperfeições” que não fazem parte da animação.

O mesmo ocorre quando Shrek arruma a câmera para registrar sua lua-de-mel. A textura da imagem é igual a de filmes antigos. Uma imagem mais desfocada e menos nítida, uma “sujeira” proposital que pode fascinar os adultos pela tecnologia usada. A criança pode passar despercebida por essa situação, mas o adulto se deslumbra com os

recursos visuais, ou seja, um código direcionado a determinado público e que seleciona o espectador.

Outra textura extremamente valiosa para essa análise é, no filme II, quando Shrek e o gato de Botas estão fugindo da polícia. A cena é filmada por um programa de perseguição e a textura é idêntica a de filmes policiais e programas do gênero, como o COPS, exibido nos Estados Unidos. A imagem é distorcida e gravada com câmera na mão.

Alguns elementos também indicam esse avanço da tecnologia. As pegadas dos personagens quando caminham, os reflexos na água e as pétalas do buquê de flores da Fiona que cai quando ela se deita, esperando o Príncipe para ser resgatada.



Todos esses códigos podem ser parte de uma estratégia de expansão do público do cinema de animação. O autor pode moldar um novo leitor-modelo através de códigos direcionados a eles, como no caso, o público adulto.

Metodologia

A análise visou identificar e examinar os elementos de linguagem dos desenhos animados contemporâneos, principalmente na trilogia “Shrek”, que atuam na constituição do *Double Coding* e da ironia intertextual, em uma narrativa que possui pelo menos dois leitores-modelos simultâneos, identificados, aqui, de modo genérico, como os públicos infantil e adulto. Para tanto, utilizamos os elementos cinematográficos dos desenhos animados (narração, personagens, recursos técnicos, trilhas sonoras e figuras de linguagem).

Nosso primeiro passo, foi definir os critérios de análise e as categorias observadas nas narrativas. Assistimos aos filmes, na língua inglesa, pois percebemos

que a dublagem portuguesa modificava o sentido de algumas frases. Além disso, seguimos os capítulos divididos pelo próprio DVD e registramos os elementos mais significativos em termos de códigos, que são direcionados para adultos e crianças na trama.

No início, mapeamos todos os elementos (intertextualidades e sátiras) e, posteriormente, selecionamos os principais aspectos possivelmente constituintes do *Double Coding*, observando tanto elementos narratológicos (relacionados à trama e à fábula) como elementos próprios da linguagem cinematográfica (trilha sonora e recursos técnicos) que constituem o campo da representação fílmica. Esses elementos foram, posteriormente, agrupados nas seguintes categorias: personagens, intertextualidade, sátira e elementos realísticos, pois notamos que esses são itens importantes para compreensão dos códigos direcionados aos diversos públicos e códigos que selecionam um espectador mais “preparado”.

No primeiro cruzamento, separarmos apenas as características voltadas para a intertextualidade, elementos de outras narrativas (fílmicas, literárias, etc.) que se comunicam com os filmes em análise. Discutimos, analisamos e interpretamos as paródias, paráfrases, citações, pastiches e apropriações contidas nos filmes e que podem despertar, bem como selecionar, a atenção do público infantil e adulto.

Na segunda fase, retomamos nosso mapeamento para separar os elementos considerados como sátira, uma forma de comunicação dos filmes com a realidade contemporânea. São pontos, muitas vezes, que refletem críticas, principalmente, à sociedade norte-americana, mas que, no mundo globalizado, podem ser estendidas a outras culturas.

O último questionamento foi em torno dos aspectos realísticos. Observamos como esses elementos se aproximam do real e como estão inseridos no nosso cotidiano, atuando também no “diálogo” com os diferentes públicos do desenho, aqui sugeridos. Nos aspectos realísticos examinamos a textura e a cor das imagens e os elementos muito próximos da realidade, que são promovidos através da tecnologia, um apelo, a princípio, ao olhar adulto.

Além disso, selecionamos os frames analisados para exemplificar os aspectos abordados.

Considerações finais

Analisamos os desenhos animados contemporâneos para compreender as estratégias de linguagem utilizadas para envolver tanto o público infantil como o público adulto. Foi uma tentativa de conhecer e identificar as ferramentas que modificaram a maneira de se produzir os desenhos animados. Entendemos que a animação por computação gráfica necessita dos princípios da animação tradicional e, conhecendo estes princípios, as produções cinematográficas transformaram os desenhos animados em criações com elementos muito próximos ao “real”, equiparando a trama ao cotidiano.

Concluimos que não existem apenas dois códigos e sim uma multiplicidade de códigos que, trabalhados em conjunto, atingem de formas diferentes os leitores-modelos: adulto e criança. Também compreendemos que existe uma multiplicidade de públicos envolvidos. Afinal, algumas referências intertextuais ou parodísticas necessitam de um conhecimento prévio. Assim, dentro de um mesmo público existem ramificações que não foram definidas em nosso trabalho, pois não estavam dentro do objetivo traçado. Optamos por analisar os públicos intencionados de forma genérica para facilitar a compreensão do nosso objeto.

Como nossa proposta era estudar, apenas, como esses códigos são produzidos nas narrativas contemporâneas, deixamos de fora uma análise mais profunda da recepção, pois somente com uma pesquisa de campo, principalmente com as crianças, teríamos uma base solidificada para entendermos melhor como esses códigos são absorvidos pelos diferentes públicos. Entendemos, entretanto, que a articulação dos elementos, associada a uma linguagem própria, seduz de maneira distinta os públicos em questão.

Um ponto interessante que percebemos é que o *Double Coding* é mais visível na intertextualidade, pois algumas referências são direcionadas tanto ao público adulto como ao infantil. Por outro lado, observamos que outras categorias possuem caráter de exclusão. A sátira, por

exemplo, seleciona o público, criando códigos direcionados. A crítica à sociedade do consumo é um exemplo claro disso. A criança pode não estar apta a reconhecer e interpretar os códigos produzidos. São elementos que levam à reflexão e necessitam de maior “bagagem” de conhecimento sobre a sociedade. Ou seja, exigem pré-requisitos para serem “consumidos”. No entanto, apesar de esses pré-requisitos selecionarem o público, a compreensão da obra no conjunto não é prejudicada.

Assim, concluímos que os desenhos animados contemporâneos utilizam múltiplos códigos para atrair novos públicos, como o adulto, por exemplo. Ele traz referências à sociedade atual, coisa que nos desenhos passados não acontecia. As narrativas clássicas se distanciavam do real, trazendo elementos que são possíveis apenas nos contos de fadas. Já os desenhos atuais, possuem uma nova proposta, explorando outras linhas narrativas e acompanhando o ritmo e o interesse das crianças e dos adultos contemporâneos.

Referências Bibliográficas

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. 3ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2002.

ECO, Umberto. **O conceito de texto**. São Paulo: EDUSP, 1984.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ECO, Umberto. **Sobre a literatura**. Rio de Janeiro: Record, 2ª edição, 2003.

GARCEZ, Lucília; OLIVEIRA, Jô. **Explicando Arte: uma iniciação para entender e apreciar as Artes Visuais**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia, ensinamentos das formas de arte do século XX**. Lisboa: Edições 70, 1989.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1999.

SOLOMON, Charles. **The History of Animation: Enchanted Drawings**. New York: Wings Books, 1994.

Referências Cinematográficas

A era do gelo (I e II) – Fox Animation Studios (2002 e 2006)

Deu a louca na Chapeuzinho Vermelho – Blue Yonder Films (2006)

Os sem-florestas – DreamWorks (2006)

Shrek (I, II e III) – DreamWorks (2001, 2004 e 2007)