



## Asinhas, Varinhas e Coroinhas: Análise Semiótica Discursiva do Desenho

### Animado “Os Padrinhos Mágicos”<sup>1</sup>

Arthur de Oliveira ROCHA<sup>2</sup>

Lílian Carla MUNEIRO<sup>3</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Natal, RN

#### RESUMO

Este artigo tem a finalidade de analisar através da semiótica discursiva, dois episódios da série de desenho animado “Os Padrinhos Mágicos” exibida na TV fechada, nos canais Disney Channel, Jetix e Nickelodeon; e na TV aberta, na Rede Globo. Serão observados tanto os aspectos do discurso das personagens e das temáticas abordadas no desenho, quanto questões de luz, sombra, câmera, enquadramentos, ângulos, estilo, cores, formas e efeitos de edição de vídeo e produção audiovisual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Desenho animado; Os Padrinhos Mágicos; The Fairly OddParents; Semiótica discursiva; Semiótica greimasiana.

#### 1. Introdução

Diariamente os desenhos animados invadem a telinha e passam a interpelar (...) telespectadores de todo o mundo. Contando histórias, inserindo tramas e contextos, acrescentando personagens com personalidade, expressividade e sentimentos, os desenhos animados encantam (...) seus espectadores, lhes ensinando uma gama de significados em suas narrativas. (IGNÁCIO, 2008, p.1)

Partindo dessa citação, temos a grande importância de se estudar e analisar o discurso e conteúdo dos desenhos animados. Como atingem um público cada vez mais amplo, os autores destes desenhos cada vez mais se utilizam do “*Double Coding*”, como veremos a seguir. Associado a esse artifício dos desenhos<sup>4</sup> está a ironia intertextual, bastante presente em “Os Padrinhos Mágicos”, o que contribui para a disseminação do desenho também entre o público adolescente e adulto.

Ficou decidido trabalhar neste artigo o desenho “Os Padrinhos Mágicos” por ser expressivo e tratar-se de um dos desenhos animados mais vistos na TV atualmente,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Aluno do 5º período do Curso Jornalismo, twitter: @arthorrocha\_ email: arthurd.oliveira@hotmail.com

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora adjunto do Curso de Comunicação Social da UFRN, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, email: lilianmuneiro@gmail.com

<sup>4</sup> Não está restrito apenas aos desenhos animados, mas abrange filmes, séries, curtas etc.



sendo o segundo mais assistido da Nickelodeon apenas atrás de “Bob Esponja Calça Quadrada”, número um da Nick. Também porque reflete críticas, principalmente, à sociedade norte-americana, mas que, no mundo globalizado, podem ser estendidas a outras culturas, como a ocidental e capitalista.

Foi estudada a versão do desenho dublada, pois é esta que chega até as crianças, jovens e adultos brasileiros, uma vez que sempre há adaptações de texto e contexto quando se faz traduções e dublagens<sup>5</sup>. A dublagem do personagem Cosmo, feita por Guilherme Briggs<sup>6</sup>, é um dos diferenciais do desenho que o torna tão popular, uma vez que Cosmo confere boa parte do caráter humorístico do desenho, sem falar que é um dos personagens mais carismáticos e que conquista fortemente o público.

Será feita uma síntese a respeito da semiótica discursiva; seguida de uma visão geral e definição de desenho animado; depois discorrendo sobre o desenho abordado neste artigo, mostrando sua origem, autoria, enredo, personagens principais; e, por fim, análise de alguns episódios. Serão observados elementos da narrativa e da cinematografia, sob o embasamento da semiótica discursiva.

## **2. Semiótica Discursiva**

Teremos como embasamento a definição de que “A semiótica discursiva vai se ocupar de todo e qualquer texto - verbal, escrito; oral; imagético; gestual; ou sincrético - procurando descrever e analisar o que o texto diz e com ele se mostra, como ele faz para dizer o que diz” (PILLAR, 2010, p.2). Desse modo, a semiótica irá trabalhar sobre a polissemia a partir do discurso das personagens e para a possibilidade de serem produzidos diversos significados a partir do cenário, vestimentas, modo como são combinadas luz e sombra, velocidade da câmera, captura dos espaços, ângulos de filmagem e sequência temporal em que os planos são organizados no desenho.

Pillar (2010) faz referências ao que busca a semiótica discursiva:

A semiótica discursiva busca (...) estudar as condições de criação e de transformação do sentido entendendo que o sentido se constrói na relação particular de cada sujeito com o texto, (...) depende das posições e dos comprometimentos que cada leitor assume, e que fundamentam sua leitura, num determinado contexto. (PILLAR, 2010, p.3 e 4).

---

<sup>5</sup> A versão dublada tem veiculação, no Brasil, nos canais fechados Disney Channel, Jetix e Nickelodeon; e na TV aberta, no programa TV Globinho da Rede Globo.

<sup>6</sup> Dublador, tradutor, desenhista e diretor de dublagem brasileiro. Trabalhou em diversos filmes, seriados e animações, como Power Rangers, Inspetor bugiganga, A múmia, George o rei da floresta, Duelo de titãs, A.I. – inteligência artificial, Velozes e furiosos, Uma noite no museu, Madagascar, Selvagem, Bee movie, dentre tantos.

Ou seja, para cada entendimento, teremos como variáveis quem é o leitor, seu posicionamento diante do texto e o contexto no qual está inserido.

Na abordagem semiótica, estudaremos os signos e seu papel geral como veículos de significados culturais. Nessa abordagem, há uma preocupação em saber como os desenhos, enquanto uma linguagem, produzem significados e, portanto, conhecer os códigos do cinema torna-se indispensável. Estudaremos também o papel constitutivo dos discursos, analisando trechos pontuais dos enunciados e redes discursivas. A análise discursiva ultrapassa a dimensão da palavra ou da frase. A semiótica examina a organização linguística e discursiva do texto em desconsideração às relações implícitas que o conteúdo e/ou produção estabelecem também com a sociedade e a história.

Será feita a análise dos signos da produção “Os Padrinhos Mágicos” tendo em vista que “É apenas por meio da análise dos processos de estruturação do texto [e das imagens] que a significação é descoberta” (SILVA, 2010, p. 11). A. J. Greimas pensou a semiótica como um estudo sistemático organizado do conjunto de relações responsáveis pelo sentido do texto, tendo interesse pelas relações articuladas pelo conteúdo para fazer o texto ter significação. A Semiótica Greimasiana não só permite a análise de todas as manifestações entendidas como conjuntos estruturados que produzam sentido (incluindo imagens e produções audiovisuais, no caso deste trabalho), como também pontua que “o sentido de todo objeto semiótico consiste em uma rede de relações que parte dos elementos mais simples até se configurar nos elementos mais complexos” (SILVA, 2010, p.29). Nos desenhos, são esses elementos mais simples os compreendidos, decifrados pelas crianças; e os mais complexos são decodificados pelos mais velhos.

Segundo Umberto Eco (2003), abordado por Gomes e Santos, na sua teoria sobre o leitor-modelo, “é possível identificar em obras narrativas (como desenhos animados) códigos direcionados às crianças e aos adultos que permeiam a trama”. (GOMES e SANTOS, 2007, p.75). Apesar dessa multiplicidade de códigos, todos eles não se tornam pré-requisito para o entendimento da obra como um todo. Existem os mais simples que facilmente seriam assimilados por crianças de idades iniciais, permitindo que elas entendessem a história. Esses elementos seriam as cores, os desenhos, os personagens em si, a voz de cada um deles, os efeitos sonoros.

Em “Os Padrinhos Mágicos” temos o que se chama *Double Coding*<sup>7</sup> cunhado por Charles Jenks<sup>8</sup> e referido por Eco que descreveu o *Double Coding* como o discurso

---

<sup>7</sup> Jenks criou esse conceito no cenário arquitetônico para identificar a fala em dois níveis distintos.



que é feito simultaneamente para públicos distintos, mas com códigos pensados, direcionados para ambos. “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)” (GOMES e SANTOS, 2007, p.76). Algumas intertextualidades podem ser identificadas pelo adulto por ter uma bagagem de conhecimentos gerais mais rica do que a criança. Consideremos a intertextualidade segundo definição apresentada por Kristeva (1974), que a conceitua como o processo de interação e intercâmbio semiótico de um texto primeiro com outro ou outros textos. Ela nos diz “(...) todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto.” (KRISTEVA, 1974, p. 64).

Outro conceito trabalhado por Eco e Gomes e Santos é “ironia intertextual”, que seria elaborada para um “leitor-modelo mais ‘requintado’”. (...) 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”. (GOMES e SANTOS, 2007, p.76). A ironia intertextual dá as coordenadas para o leitor extrair novas significações.

### **3. Desenhos animados**

Os desenhos animados são o gênero televisivo número um das crianças quando o assunto é televisão. No entanto, mais do que nunca, eles se estendem a outros segmentos sociais, alcançando adolescentes e adultos. Pillar, citando pesquisas de Carneiro (2008), confirma que os desenhos “estão em primeiro lugar na preferência das crianças. Tais produções são, em sua maioria, de origem americana ou japonesa, pois há pouco investimento na indústria nacional de desenhos animados” (PILLAR, 2010, p.8). No Brasil, apenas o desenho “A turma da Mônica” é exibido na rede televisiva, mas com pouca assistência das crianças, como diz Pillar.

O interesse crescente de públicos além do infantil se dá porque os desenhos animados da contemporaneidade apresentam uma estrutura narrativa mais densa e multifacetada. Gomes e Santos citam as deixas intertextuais, paródias, sátiras e o novo panorama social do século XXI como elementos dessa narrativa polissêmica, que “coloca a criança e o adulto dentro de uma mesma obra”. (GOMES e SANTOS, 2007, p.75). Porém, cada um com seu campo de interesse e sua interpretação sígnica.

---

<sup>8</sup> Teórico americano do campo da arquitetura, paisagista e designer. Escreveu livros sobre história e crítica do Modernismo e Pós-modernismo. É doutor em História da arquitetura pela University College em Londres.

“Os Padrinhos Mágicos” se compõe de personagens marcantes, sejam cômicos ou certinhos, mas sempre intensos; e histórias que fogem por completo da realidade do dia-a-dia, como o fato de existir um Mundo das Fadas e crianças com padrinhos que realizam desejos e podem se transformar em qualquer coisa. Sobre isso, Vita nos diz:

Personagens animados são capazes de fazer coisas que nenhum ser humano faria. Eles são imortais, e resolvem seus problemas em segundos, são um escape para as pessoas que os assistem. (...) criando mundos maravilhosos, histórias inesquecíveis e contos de fadas que estimulam a imaginação de qualquer faixa etária (VITA, 2008, p.14).

Os desenhos criam um novo universo, um mundo que se diferencia do real e que é usado pelas crianças nas brincadeiras e jogos e até mesmo pelos jovens e adultos, afinal quem não gostaria de ter padrinhos mágicos que realizassem todos os nossos desejos ou mesmo conhecer um universo mágico cheio de padrinhos como esses?

“O que diferencia, e muito, o mundo bidimensional (2D) do real é que, no primeiro, tudo é possível. Não existe nenhum limite para a imaginação” (VITA, 2008, p. 15). No caso de “Os Padrinhos Mágicos”, toda essa imaginação fica a encargo de Butch Hartman. Animais podem falar, como o hamster de Timmy ou o cachorro de Vicky, cantar, vestir roupas ou construir uma casa; o céu pode ser rosa, como no Mundo das Fadas; flores crescem num piscar de olhos, como no jardim da Sra Turner; personagens podem ser esmagados, partidos, contorcidos ou assoprados sem que depois nada permanente lhes aconteça. Essa ausência de limites para a imaginação é explorada ao extremo em “Os Padrinhos Mágicos”. Desde o Mundo das Fadas que segue toda a organização e estrutura de um país ocidental capitalista, mais precisamente os Estados Unidos; passando por Yugopotâmia, um planeta onde tudo que é fofo e bonito é tratado com ojeriza, a substância mais tóxica do mundo é chocolate e os habitantes apreciam raiva e grosserias; e até mesmo a personificação de datas comemorativas, como 1º de Abril, Ano Novo e Dia dos Namorados.

Os desenhos não são, de maneira alguma, gratuitos do ponto de vista de significação e conteúdo. “Os Padrinhos Mágicos”, como arte contemporânea, articula os sistemas visual e sonoro para produzir uma significação a partir das interpretações sógnicas que propõe a seus espectadores. Os desenhos são recheados de signos que, para cada pessoa, terá um efeito de sentido diferente. “O espectador não pode ser considerado um mero receptor, mas um processador de conteúdos de acordo com cada entendimento em particular, (...) podendo ou não ser compatível com o conteúdo que o desenho realmente quis informar”. (KOHN, 2007, p.1 e 2). Por isso dizemos que

propõe interpretações sígnicas, pois nem sempre a intenção do diretor, escritor ou roteirista da animação será contemplada.

Neste desenho animado é possível reconhecer a linguagem própria das animações, com códigos verbais, visuais, sonoros e sinestésicos, reunindo de “elementos pertencentes ao próprio cinema até códigos figurativos utilizados nas histórias em quadrinho” (GOMES e SANTOS, 2007, p.75). A maior evidência disso é que “Os Padrinhos Mágicos” iniciou na TV, mas já se encontra no cinema e quadrinhos. Foram as duas primeiras mídias para as quais o desenho se estendeu.

Os quadrinhos são bastante presentes em “Os Padrinhos Mágicos”, representados pelos HQs do Queixo Rubro<sup>9</sup> com seu parceiro Queixada e todos os arquivais - Queixo Cinza (sua "cópia" do mal), Joelho de Bronze (ou Joelho de Cobre), Barriga Dourada, Dedão de Titânio, Pulmão de Aço e Punho de Bronze. O Queixo Rubro segue o estilo de HQs de super-heróis como Superman, até mesmo parodiando-o, pois a identidade secreta do queixo-herói também é jornalista, numa analogia entre Clark Kent e Charles Hampton; e Spiderman, uma vez que Queixo Rubro ganha poderes especiais ao ser mordido no queixo por seu hamster de estimação.

Nos desenhos, uma criança não vai perceber “um contexto ou uma informação complexa ou subentendida, ela irá captar e relacionar apenas uma parcela do conteúdo, que para ela é uma novidade, um conhecimento fracionado que serve de aprendizado primário, e não crítico”. (KOHN, 2007, p.2) É assim que a informação transmitida por “Os Padrinhos Mágicos” é captada pelo público independentemente de sua idade, o que nos permite compreender o desenho animado “como um meio de comunicação gerado a partir de outros sistemas culturais anteriores que tornou possível compreendê-lo como uma forma de linguagem”. (GOMES e SANTOS, 2007, p.75).

#### 4. Os Padrinhos Mágicos<sup>10</sup>

Criado por Butch Hartman<sup>11</sup>, “Os Padrinhos Mágicos” eram, de início, curtas de animação que foram ao ar pela primeira vez em 1998, num quadro do canal americano Nickelodeon. Esse quadro era o *Oh Yeah! Cartoons*<sup>12</sup> que dava oportunidades para o surgimento de novas produções em animação e desenho através de curtametragens

<sup>9</sup> Crimson Chin, no original em inglês.

<sup>10</sup> Título adaptado para versão brasileira. Do título original em inglês “The Fairly OddParents”. Nomeado “Os Meus Padrinhos são Mágicos”, na versão de Portugal.

<sup>11</sup> Animador norte-americano que entrou no mundo da animação em 1986. Já trabalhou em desenhos do canal Cartoon Network, como A Vaca e o Frango, Johnny Bravo e O Laboratório de Dexter. E, em 2001, criou seu próprio desenho: Os Padrinhos Mágicos (Fairly OddParents). Em 2004 criou Danny Phantom.

<sup>12</sup> Projeto de animação dirigido por Fred Seibert, que já foi diretor criativo da MTV e presidente da Hanna-Barbera.



animados de sete minutos. Timmy e seus padrinhos foram bem sucedidos e, em março de 2001, Hartman estreia seu próprio desenho animado na Nickelodeon, com dois episódios de 15 minutos por transmissão. De lá para cá, “Os Padrinhos Mágicos” já desenrolaram oito temporadas, cerca de 220 episódios, cinco games<sup>13</sup> e vários quadrinhos<sup>14</sup>, além de sete filmes, o último com estréia prevista para este ano<sup>15</sup>. “Os Padrinhos Mágicos” é produzido pela Frederator Studios, Billionfold Studios e Cookie Jar Entertainment e distribuído pela companhia de animação canadense, Nelvana.

Quando observamos a gama de produtos feitos e comercializados após o sucesso e a popularidade do desenho e, principalmente, o grande número de temporadas na qual a animação se estende, evidenciamos a produção maciça e seriada de bens simbólicos<sup>16</sup>, comercializados independentes ou associados a produtos concretos, o que classificamos dentro da definição de Indústria Cultural, apresentada inicialmente por Adorno e Horkheimer<sup>17</sup>. A comercialização vai além dos quadrinhos e filmes, associando a identidade do desenho a produtos que vão de alimentos a higiene pessoal, apelando para o marketing que o sucesso e carisma da atração e dos personagens proporcionam aos espectadores e consumidores, em especial as crianças.

A trama do desenho tem núcleo na história de Timmy Turner, um garoto de dez anos que vive com os pais na cidade fictícia Dimmsdale. Ele não tem irmãos e seus pais relapsos não dão a atenção devida ao garoto que sofre nas mãos da babá Vicky. É para superar essas situações difíceis que Timmy ganha Cosmo e Wanda, seus padrinhos mágicos. Neste desenho, como cita Pillar:

Os personagens são ao mesmo tempo crianças e adultos; assumem comportamentos considerados do gênero feminino, sendo figurativizados como personagens masculinos; ou, ao contrário, uma personagem feminina apresenta comportamentos associados ao gênero masculino. (PILLAR, 2010, p.8).

O que se tem são personagens de híbridos. O fato de serem adultos e crianças, simultaneamente, permite a identidade do desenho com o público infantil e adulto, cada um dentro de seus interesses, captando os signos que sua bagagem cultural permite.

Dos primeiros cartoons e curtas para a atual versão do desenho, houve algumas mudanças, no entanto a principal delas seria do Sr e Sra Turner, pais de Timmy, que

---

<sup>13</sup> Lançados por THQ, Nick Games e Blitz Games.

<sup>14</sup> Lançados pela Editora Online. No Brasil, foi intitulado “Os Padrinhos Mágicos em Quadrinhos”.

<sup>15</sup> O filme será em *live-action*, diferente dos demais lançados até então. E terá Drake Bell, como Timmy Turner.

<sup>16</sup> Sobre mercado de bens simbólicos, consultar BOURDIEU, Pierre. O mercado dos bens simbólicos. In: A economia das trocas simbólicas. (org. Sérgio Miceli). São Paulo: Perspectiva, 1974.

<sup>17</sup> ADORNO, T; HORKHEIMER, M. Dialética do esclarecimento: ensaios filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1987.

inicialmente apareciam no máximo do pescoço para baixo e possuíam estilo de vestir, comportamento e personalidades diferentes da que passaram a ter após Hartman consolidar a série em 2001. Os traços no desenho de cenário e personagens também mudaram, apesar de preservar a ideia inicial.

Como as personagens eram pais ausentes, relapsos e sem senso ou sabedoria para criar/educar o filho, apresentá-los sem cabeça – parte de corpo que representa a inteligência e personalidade – é um aspecto perfeitamente cabível, mesmo porque demonstra também que eles desempenham papéis secundários. Quando ganham “cabeça e rosto”, digamos assim, ganham também mais personalidade e representatividade dentro da trama. Apesar de continuarem relapsos, demonstram em vários momentos amar e se importar com o filho, o que não era freqüente na versão inicial.



Timmy e seus pais na versão exibida em *Oh Yeah! Cartoons* antes de 2001 (à esq.); e na versão exibida desde lançamento da série no canal Nickelodeon, em 2001 (à dir.).

“Os personagens animados possuem sentimentos e passam por seus próprios conflitos”. (VITA, 2008, p. 15) Baseado nessa afirmação, temos os protagonistas do desenho animado: Timmy que, apesar de ser muito esperto, astucioso e criativo com uma imaginação fantástica, aparece em muitos episódios em atitudes egoístas e autoritárias, mas ao longo das temporadas amadurece e ao fim de cada episódio, aprende sempre algum ensinamento com seus desejos malucos. Ele vive dilemas comuns da vida de garotos norte americanos do século XXI, como ser apaixonado pela garota mais popular da escola, ser perseguido por professores que adoram reprovar alunos, ir para a cama cedo, comer brócolis e apanhar do valentão do colégio, Francis.

Cosmo, atrapalhado e apresentado como “sem nada na cabeça”, é um padrinho que não sabe ponderar as situações e cria mais confusão quando tenta resolver algo. Ele facilmente se apega a pessoas, animais e até mesmo objetos, com afeição. Ele é o companheiro número um de Timmy quando o assunto é aventura e esportes arriscados.

Wanda, casada com Cosmo, é centrada e preza pela ética, mas se tem uma coisa que a tira do sério é quando a chamam de gorda ou atingem sua vaidade. Ela é sempre responsável por orientar Timmy nos seus desejos.

Sr Turner e Sra Turner, apresentados como pais relapsos e inconseqüentes. São conhecidos também como Pai e Mãe, ou Pai e Mãe do Timmy, mas seus nomes nunca são ditos, o que confirma a sua personalidade apenas paterna e materna e não como personagem que vá além disso. São personagens ingênuos – característica que se atribuiria a uma criança – diferente do filho que é mais esperto que os dois juntos.

Vicky é uma adolescente de 16 anos, trabalha como babá cuidando dos filhos dos vizinhos. É preguiçosa, explora o trabalho de crianças, capitalista, só pensa em si e em ganhar lucro. Ela abre mão de qualquer vida social para investir nos seus negócios. Está sempre atormentando e fazendo maldades com Timmy e os amigos dele. Mas, como toda adolescente, tem seus desejos e impulsos típicos dessa fase.

### 5. Episódio “Gasto de energia”

Este episódio se passa quase todo no quarto de Timmy, no qual o cenário é monocromático na cor azul, evidenciando que ele não é o aspecto mais importante no momento, mas sim os personagens e suas ações. Dentro do jogo, o cenário é mais bem desenhado, colorido e com mais detalhes, pois o design do jogo é um cenário relevante.



Quarto de Timmy Turner

Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/84568447@N00/3409123141/in/set-72157615538966629/>

A linguagem das personagens é coloquial e tipicamente jovem, com o emprego de expressões, como “farra”, “aqueles dois já eram”, “cara” (como vocativo), “radical”, “irado”, “maneiro”, “porcaria”, “maior roubada”, “não amarela, brow”, “vamos arrasar”, “beleza”; uma vez que se trata de garotos de dez anos e uma adolescente de 16.

Há uma analogia ao filme Matrix nas roupas usadas dentro do game (pretas e futurísticas) e na reprodução da cena clássica na qual Neo desvia fantasticamente dos disparos de um agente no primeiro filme da trilogia. Nessa cena, propõe-se uma câmera numa panorâmica de 360° em torno de Timmy para dar a ideia de *live-action*.

Cosmo fala, aos 25 segundos de vídeo, “Isso é o dobro de suprimento de betacaroteno”, nenhuma criança iria entender o que é betacaroteno, muito menos relacionar isso às cenouras atiradas pelos coelhos ninjas. Aos 56 segundos, Timmy fala “Coelhos felpudos?! Acha que sou um bebê?”, o que evidencia a ideia de que um garoto de dez anos se considera bem grandinho e detesta a superproteção de pais e padrinhos.

Vicky está na casa de Timmy para vigiá-lo, no entanto eles não interagem de nenhuma maneira positiva. Ele se tranca no quarto escuro e fica colado no vídeo-game. Ela sozinha na sala, assistindo TV e reclamando da programação repetitiva e tediosa. Temos o que comumente acontece nas casas e famílias, pessoas na mesma residências, mas cada um fazendo suas atividades individuais e mediadas por aparelhos eletrônicos, só interagindo para brigas e discussões. Temos também uma crítica à TV com seus formatos clichês de programas e novelas que entediam o telespectador e o deixam sem muita opção de entretenimento e informação.

Cosmo diz para Wanda fazer dieta, o que atinge seu espírito de vaidade. Mais à frente, ela aparece fazendo exercícios numa esteira e diz que faz bem para os culotes – típica preocupação quando se trata do que se chama atualmente de boa forma. Quando Cosmo tem uma ideia, Wanda anota num diário como algo extraordinário que precisa de um registro, evidenciando o rótulo de “burro” que Cosmo possui no desenho.

Vicky quase sempre é desenhada com sua boca na forma de uma curva com concavidade para baixo, explicitando seu mau humor e ausência de sorriso ou expressões simpáticas. Ela frequentemente aparece com punhos cerrados, mãos na cintura, sobrancelha gritando e com a cabeça deslocada mais pra frente que o resto do corpo, mostrando autoritarismo, grosseria, raiva e antipatia.



Vicky, “a babá do mal”, com expressões de autoritarismo, grosseria, raiva e antipatia.

Disponíveis respectivamente em:

[http://1papacaoio.com.br/modules/Cliparts/gallery/cliparts\\_cartoons/cliparts\\_nick/padrinhos\\_magicos/pers\\_onagem\\_vicky.jpg](http://1papacaoio.com.br/modules/Cliparts/gallery/cliparts_cartoons/cliparts_nick/padrinhos_magicos/pers_onagem_vicky.jpg) e <http://images.wikia.com/fairlyoddpairs/en/images/d/d5/VickyKhan.png>



Timmy abusa dos verbos no imperativo sempre que está fazendo seus pedidos ou reclamando algo com Cosmo e Wanda, mostrando-se uma criança mimada e egoísta. São usados *close ups* deles e de seus amigos, Chester e AJ quando o desenhista quer passar mais expressividade e emoção à fala da personagem, o que é comum no cinema.

Há um erro de continuidade, uma vez que, acima da casa de Timmy, a lua em Dimmsdale aparece cheia e, logo em seguida, minguante, quando deveria permanecer numa das duas fases durante toda a cena, afinal a lua não muda de fase instantaneamente. Cosmo e Wanda puxam fiações de sua varinhas e conectam-nas a tomadas no quarto de Timmy. Isso ocorre para que eles possam realizar o pedido do garoto que queria um vídeo-game difícil e sem saída. Até para mágica se precisa de energia elétrica, ou seja, critica-se a vida moderna e sua dependência à eletricidade.

Quando Timmy e seus amigos estão em cenas com Vicky, o ângulo do desenho é feito de baixo pra cima quando eles aparecem e de cima para baixo quando aparece Vicky. Isso se dá, pois quando se quer aumentar algo ou alguém ou mesmo impor mais poder e autoridade, filmamos ou desenhamos isso visto de baixo para cima. O contrário da justamente a ideia de inferioridade e diminuição.

## **6. Episódio “O show do Timmy”**

O episódio tem início com Timmy falando de como seria bom se ele fosse famoso. Podemos fazer uma analogia ao que hoje em dia rodeia o imaginário das crianças, que seria a comum ideia fixa de se tornar famoso, seja cantando, dançando, atuando, desfilando, ou mesmo aparecendo num reality show, o importante é sair do anonimato. Essa é um objetivo de muitos adultos que tem contagiado também crianças.

Aos 16 segundos de vídeo, Cosmo diz “olha só os meus óculos escuros, todos os astros usam”. Temos aí uma relação com as marcas usadas pelos famosos, as grifes e os objetos alvo de consumo e desejo da maioria e que ninguém poderia deixar de usar.

A linguagem segue o mesmo estilo do episódio analisado anteriormente, coloquial e com uso frequente de gírias e termos como “o que é que está pegando?” e “que papo é esse?”. As falas de Timmy mais uma vez são carregadas de pessoalismo, abusando do pronome “eu”; e encharcadas de verbos no imperativo, principalmente quando se refere aos seus pedidos – que mais soam como ordens – aos padrinhos. Timmy se mostra egoísta e imaturo, aceita perder sua privacidade em troca da fama, como se percebe nas câmeras instaladas no seu banheiro que transmitem sua vida até quando ele está lá.

A narrativa se desdobra com a chegada de Timmy ao Mundo das Fadas que, por sinal, segue os mesmos moldes de organização social, política e econômica dos países ocidentais capitalistas. O cenário Mundo das Fadas é bicolor em rosa e lilás, predominantemente. Essas cores fazem parte da mensagem do design gráfico do desenho, que tem uma natureza dinâmica e interativa. Esse design é formado por um conjunto de signos (palavras, gráficos, sons etc.) trocados entre espectador e desenho.

Sendo a cor um desses signos, deve-se analisar semioticamente o lilás e rosa no Mundo das Fadas. Tendo o embasamento da semiótica das cores, deferimos, então, que essas cores e suas variáveis<sup>18</sup> tem forte conotação espiritual, estão diretamente ligadas à sensibilidade, arte, grandiosidade, nobreza, beleza, misticismo, esoterismo. São as cores da magia, da alquimia e metafísica, da meditação, do universo onírico, da energia cósmica e da inspiração espiritual. O dourado usado na placa que indica o nome do local (Mundo das Fadas) é dourado para transmitir riqueza, poder, grandeza, supremacia.



Mundo das Fadas (*Fairy World*, em inglês).

Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/84568447@N00/3383190904/in/set-72157615538966629/>

Quando Timmy e seus padrinhos chegam lá, nota-se um background musical<sup>19</sup> - utilizado com função persuasiva - que passa a ideia de grandiosidade, glorificação, de lugar maravilhoso, sagrado. É válido fazer uma analogia do Mundo das Fadas com o Paraíso ou Céu da cultura cristã, em que ambos se encontram nas nuvens, sobre a Terra e de lá é possível observar os humanos terrenos e suas ações.

Nesse mundo, Timmy é um astro, como desejava na Terra. Os três são recebidos por fãs do programa cuja estrela principal é Timmy Turner. Um dos fãs diz para o garoto: “vamos, faça mal-criação”. Timmy resmunga e em seguida outro fã comenta: “olha, ele está fazendo mal-criação”. Temos aí a apologia que existe na televisão,

<sup>18</sup> Levaremos em conta rosa, lilás, roxo, violeta, magenta, fúchsia, púrpura, índigo e anil.

<sup>19</sup> Também chamado BG. São sons e músicas que aparecem em segundo plano numa produção de rádio ou audiovisual. O contrário seria o foreground, que fica em primeiro plano, em evidência.



principalmente em reality shows, de valorizar e defender a violência, o humor barato, o sexo, o dinheiro, os dramas da vida humana, o sensacionalismo, as condições sub humanas de existência. A fala do garoto/fã é uma metáfora do que os telespectadores em geral querem ver na TV, só que de uma maneira mais sutil.

O programa se chama Timmy TV e vai ao ar às 21h, o que subentendemos que ele possui um conteúdo que seria adequado para uma faixa etária acima dos 14 anos. A atração pertence à empresa FBC cujo dono, Simon, tem suas falas empreguinadas de grosseria, autoritarismo e verbos no imperativo – o que nos lembra um pouco o discurso do jovem Timmy. Simon representa os grandes empresários capitalistas e gananciosos e mesmo os diretores de TV que somente se preocupam com a audiência e a popularidade de seus programas, passando por cima da ética, da preocupação em veicular conteúdos construtivos e não depreciativos da condição humana. Seu rosto aparece em *close up* quando ele, irritado, grita com seus subordinados.

Este episódio traz uma crítica em tom de paródia ao modo de vida das estrelas de TV, à fama instantânea das celebridades de reality shows, à vida difícil enfrentada por muitos artistas que perdem trabalhos por não atenderem às expectativas de popularidade que a TV deseja e às produções sem conteúdo feitas serialmente para alimentar a indústria cultural televisiva que sobrevive à custa de audiência e anunciantes.

Há uma rápida passagem que demonstra intertextualidade com o famoso seriado americano “Friends”. Há também uma analogia ao tapete vermelho onde desfilam os ricos e famosos; à calçada da fama, na qual Timmy não coloca suas mãos, mas sim seu sorriso. Simon apresenta a Timmy um contrato intitulado “Contrato de Fama”, no qual consta, “Concordo em ser famoso além das minhas expectativas”. Timmy assina sem ler, inclusive “as letras miúdas”, como Cosmo fala mais à frente da narrativa. Crianças não captariam esses signos, não conseguiriam decodificá-los. A renovação de contrato vai para a capa dos jornais do Mundo das Fadas, o que nos permite entender a crítica aos jornais que estampam celebridades e esquecem os problemas sociais da cidade. Simon obriga Timmy a manter um bordão em seu reality, que de certa forma, deixa de ser um reality show, pois agora está tudo combinado entre a direção e o elenco, temos, então, mais um seriado do que um reality; como também há presença de risadas em background sonoro durante o programa, típico de séries americanas, como “Friends”.



A ideia do bordão<sup>20</sup> é só mais uma das estratégias de marketing e televisão usadas por Simon para alavancar ainda mais a Audiência da programação televisiva. Ele também troca os amigos e familiares de Timmy por atores. No lugar da Mãe do Timmy, é posta uma atriz esguia, loura, alta, magra, olhos azuis, cabelos e roupas bem produzidas. Quando o Sr Turner contracenava com a nova Sra Turner ele diz com estranhamento: “Querida, você fez alguma coisa no cabelo, na cara e no corpo?” Temos aí uma co-relação com o comum fato de os homens não perceberem esse tipo de mudanças em suas esposas, associado à forte crítica ao modelo de mulher que são as atrizes, muitas vezes que em nada correspondem à mulher, esposa e mãe da vida real.

Por fim, temos uma cena na qual vários telespectadores do novo programa de TV, Crocker TV - que entrou para substituir o sucesso de Timmy TV – imitam o jeito do protagonista falar e se comportar. Isso é uma analogia ao que de fato temos na vida fora dos desenhos, com pessoas imitando as celebridades da TV, seja com suas roupas, corte de cabelo, bordões, gestos, comportamento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os desenhos animados estão em primeiro lugar na preferência das crianças. O interesse crescente de públicos além do infantil se dá, como vimos, porque os desenhos animados contemporâneos tecem uma estrutura narrativa mais densa e multifacetada, com deixas intertextuais, paródias, sátiras e um novo panorama social que coloca a criança e o adulto dentro de uma mesma obra.

Nesse ponto, temos o *Double coding* surgido com Jenks e adaptado por Eco que, juntamente com as ironias intertextuais, constroem narrativas críticas e que instigam o imaginário e a curiosidade de públicos de todas as idades. As inferências feitas por cada espectador irá variar de acordo com quem é o leitor, seu posicionamento diante do texto e o contexto no qual está inserido.

O desenho animado “O Padrinhos Mágicos”, em análise dos episódios “Gasto de energia” e “Show do Timmy” criticam o modo de vida de países capitalistas, hábitos da cultura ocidental, o universo da televisão, o universo das crianças do século XXI, a vida em família, a dependência do ser humano às tecnologias, dentre tantas outras temáticas.

---

<sup>20</sup> “O que poderia dar errado” é o bordão usado por Timmy no programa Timmy TV.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

GOMES, Luciana Andrade; SANTOS, Laura Torres S. dos. **O Double Coding na Animação: A Construção do Desenho Animado Contemporâneo para Adultos e Crianças**. In: Inovcom - Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação, 2007, p. 74-81

IGNÁCIO, Patrícia. **Três Espiões Demais Ensinando um jeito de ser jovem menina**. Florianópolis, 2008. Disponível em: <  
[http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST44/Patricia\\_Ignacio\\_44.pdf](http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST44/Patricia_Ignacio_44.pdf)> Acesso em 12 jun. 2011

KOHN, Karen. **Desenho animado: um brinquedo ou uma arma de formação da criança?** Centro de Educação Superior Norte do Rio Grande do Sul, 2007. Disponível em <  
<http://200.144.189.42/ojs/index.php/anagrama/article/view/6234/5650>> Acesso em 11 jun. 2011

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 1974.

MEDEIROS, Rosana Fachel de. **Bob Esponja: produção de sentidos sobre infâncias e masculinidades**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010. Porto Alegre, RS, Brasil.

PILLAR, Analice Dutra. **Contágios entre arte e mídia no ensino da arte**. In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 19. 2010, Porto Alegre. Anais eletrônicos... Cachoeira, BA: ANPAP, 2010. Disponível em: <  
[http://www.gearte.ufrgs.br/artigos/artigo\\_analice01.pdf](http://www.gearte.ufrgs.br/artigos/artigo_analice01.pdf)> Acesso em 11 jun. 2011

SILVA, Flávio Augusto Queiroz e. **A proposta epistemológica de A. J. Greimas a partir da relação entre a leitura e a estrutura profunda da significação**. Brasília, 2010.

VITA, Ana Carolina Kley. **A ilusão da vida: estudos sobre a evolução do cinema de animação**. Londrina, PR, 2008. Disponível em: <  
<http://www.fag.edu.br/adverbio/artigos/artigo05%20-%20adv06.pdf>> Acesso em 11 jun. 2011

## REFERÊNCIAS FÍLMICAS

Gasto de energia. In: Os Padrinhos Mágicos (The Fairly OddParents), 1ª temporada, episódio 02. EUA, 2001<sup>21</sup>.

O show do Timmy. In: Os Padrinhos Mágicos (The Fairly OddParents), 5ª temporada, episódio 25. EUA, 2005<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> Ano do lançamento nos Estados Unidos. O episódio só foi exibido no Brasil em 2002.

<sup>22</sup> Mesmo ano de lançamento nos Estados Unidos e Brasil