

QUANDO A DUBLAGEM TRANSFORMA O MACHO EM FÊMEA: ANTROPOMORFIA E ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO A PARTIR DO DESENHO ANIMADO “A PATRULHA CANINA”

WHEN THE DUBBING TURNS THE MALE INTO A FEMALE: ANTHROPOMORPHY AND GENDER STEREOTYPES FROM THE CARTOON “THE PAW PATROL”

Ariane Diniz Holzbach*

Wagner Dornelles**

RESUMO:

A proposta do artigo é entender o papel da antropomorfia nos desenhos animados, considerando a maneira como ela atua na manutenção de estereótipos de gênero em histórias para crianças com até seis anos. Argumentamos que, longe de neutralizar as problemáticas em torno dos olhares sobre os gêneros, o uso da antropomorfia reproduz, com alto teor pedagógico, modelos em torno dos significados do gênero feminino. Para tal, faremos um debate sobre o lugar da antropomorfia nos desenhos, para então analisarmos a construção de personagens da série Patrulha Canina que, especificamente no Brasil, passou por uma mudança de dublagem na primeira temporada, modificando o gênero de dois dos seis protagonistas. A análise é fundamentada pelas diferenças apresentadas em dois episódios da série: O Festival Dos Filhotes e Os Filhotes e as Tartarugas Marinhas; ambos veiculados, originalmente, em 2015, mas que sofreram alterações no corpo de dubladores, após 2019. Além desta pequena amostragem, acionaremos os comentários disponibilizados no site Reclame Aqui em torno da temporada. Enfatizamos que elementos técnicos (cores, forma, dublagem), juntamente com o comportamento das personagens, expressam problemáticas fundamentais para compreensão do papel dos gêneros hoje.

PALAVRAS-CHAVE:

Desenhos animados, *gênero* feminino, antropomorfia.

* Professora do curso de Estudos de Mídia e da Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 do CNPq e Doutora em Comunicação pela UFF com pós-doutorado em História pela UERJ. E-mail: arianeh@id.uff.br

** Jornalista, mestre e doutorando pelo PPGCOM-UFF. E-mail: wsdornelles@gmail.com

ABSTRACT:

This paper seeks to understand the role of anthropomorphism in TV cartoons, considering how it works to uphold gender stereotypes in children's stories. Instead of neutralizing problematic gender issues, anthropomorphism pedagogically reproduces interpretation models concerning what it means to "be a woman." To do so, the article discusses the role of anthropomorphism in TV cartoons and then analyzes the construction of characters from PAW Patrol, which, in Brazil, underwent a temporary change of subtitles that changed the genre of two of its six protagonists. It looks into two specific episodes: "Pups Fall Festival" and "Pups Save the Sea Turtles," which first aired in 2015, but were redubbed due to changes in voice actors. The text also analyzes the comments available on the website *Reclame Aqui* regarding the season. Technical elements (colors, shape, subtitles), together with the characters' behavior, express fundamental aspects for understanding current gender roles.

KEYWORDS:

TV cartoons; female gender; anthropomorphism.

INTRODUÇÃO

Patrulha Canina é um desenho animado canadense popular entre crianças brasileiras de zero a seis anos. Exibido pela Nick Jr., SBT, Cultura e Netflix a trama engloba seis filhotes caninos de raças variadas, responsáveis por resolver problemas da cidade fictícia, Baía da Aventura, liderados por Ryder, um menino de 10 anos. Na versão original, dos seis cachorrinhos, apenas um é fêmea - Skye, a aviadora. De mãos dadas a isso, a partir do depoimento indignado de um pai, notamos o crescente conflito com a questão de gênero no programa – principiado pela troca na dublagem das personagens Marshall e Zuma:

Gostaria de explicações sobre o fato de o seriado infantil Patrulha Canina ter vários personagens, sendo que dois personagens Zuma e Marshall tinham, na primeira temporada, vozes femininas. E eram chamadas na dublagem em português de A ZUMA (feminino) e A MARSHALL (feminino). Agora, na segunda temporada, sem qualquer aviso ou explicação, as dublagens das mesmas personagens agora tem vozes masculinas! E passaram a chamar os personagens de O ZUMA (masculino) e O MARSHALL (masculino). Penso que é uma total irresponsabilidade permitir estas alterações na dublagem confundindo a cabecinha das crianças. Isso está parecendo coisa de educação de gênero, em que a criança poderia ser homem numa hora e mulher na outra, e vice-versa. Não é nada compatível com os valores familiares que nós possuímos em nossa casa. Há vários fóruns de pais e mães reclamando dessa confusão do

seriado Patrulha Canina. Estou pensando em procurar ajuda do MINISTÉRIO PÚBLICO porque essa situação viola o direito do consumidor das crianças, a quem fôra vendido uma coisa e agora está sendo entregue outra. Aguardo explicações.¹

Na versão original, os dois cachorros apresentavam vozes masculinas mas na dublagem brasileira, durante a primeira temporada, ambos apresentaram vozes mais agudas e finas, compreendidas como sendo femininas. Além da mudança na voz, os dois cachorros passaram a ser referenciados nos diálogos como “a” Marshall e “a” Zuma, o que, em português, é um marcador de gênero definidor do que, à priori, seria mulher. Os traços de ambos, todavia, não sofreram mudanças.

Apesar de ambas as versões da série manterem as características narrativas, houve uma grande comoção de pais e responsáveis em torno do assunto. A forte indignação do pai, apresentada acima, faz parte de uma série de postagens publicadas entre 2016 e 2019 no Reclame Aqui, um site colaborativo e bastante acessado, no qual é possível fazer lamentações de quase toda ordem. Nas postagens, as quais serviram como ponto de partida para a investigação proposta, pais e mães afirmam que a troca “inescrupulosa” da dublagem é “absurda”, uma “irresponsabilidade” que “confunde a cabecinha das crianças” e que “prega de forma sutil a ideologia de gênero”. Além das mensagens no Reclame Aqui, vários blogs também comentaram a mudança, sempre tratando o fato como um “erro” que, como tal, precisaria ser reparado. Na época, a Netflix mantinha as primeiras temporadas do seriado no catálogo e respondeu alguns comentários, esquivando-se da responsabilidade pela dublagem.

Durante a primeira temporada do seriado, a personagem Zuma foi dublada por Thamires Oliveira, e Marshall por Sicília Vidal. O movimento dos pais foi tão forte que, em algum momento de 2019, a dublagem da primeira temporada foi refeita, e o que vemos neste momento, no Brasil, é Marshall e Zuma sendo tratados como machos – com vozes entendidas como masculinas, em todas as sete temporadas da *Patrulha Canina*. É importante destacar, ainda, a alta carga interpretativa atribuída à mudança nas vozes, principalmente ao ter como pano de fundo o recrudescimento do conservadorismo no contexto brasileiro, que apresentava ecos da ascensão da extrema direita estadunidense pelos idos de 2016.

Ademais, o mais fascinante nessa celeuma é que Marshall e Zuma não são seres humanos mas cachorros, o que evoca a importância de prestarmos atenção em um dos elementos mais presentes na história das mídias e, sobretudo, nos desenhos animados:

a antropomorfia. Existente desde a Antiguidade, a antropomorfia é o ato de atribuir características humanas a elementos não humanos, como objetos e animais. Nos desenhos animados, personagens antropomórficos apresentam uma série de complexidades que revelam muito sobre a maneira como a sociedade lida com conflitos e interesses. Eles são particularmente importantes nos desenhos destinados a crianças pequenas, considerando que essas histórias geralmente são bastante simples e repetitivas, de modo que as características físicas das personagens constituam um dos primeiros elementos com potencial de aproximação com as crianças. Alia-se a isso o fato de que, no universo infantil, a antropomorfia ultrapassa o entretenimento e é utilizada como ferramenta pedagógica na escola e em outros ambientes. O papel da antropomorfia no ensino, inclusive, vem sendo historicamente analisado, como nas reflexões que abordam diferentes proposições em torno dos gêneros textuais – a exemplo de Marcuschi (2008) e Eco (2011) –, que destacam o papel pedagógico da fábula. Patos que falam, caminhões que brincam de roda e ratos que cozinham fazem parte dos momentos de lazer e de aprendizado das crianças de todo o mundo.

No âmbito do entretenimento infantil contemporâneo, argumentamos neste artigo que a antropomorfia vem sendo utilizada com um duplo papel de representação. De um lado, trata-se de uma estratégia elaborada para suavizar a representação de questões caras ao comportamento humano (DANKS, 2010), o que permite a inserção de temáticas e elementos narrativos mais pesados e sérios. Isso é o que acontece, por exemplo, no clímax do filme *Toy Story 3*, quando os protagonistas, que são brinquedos de plástico, estão prestes a ser incinerados depois de serem traídos por um urso de pelúcia. O grupo de bonecos, que inclui um cachorro-mola e um casal de batatas, percebe que é impossível escapar do fogo e, num momento extremamente dramático, ficam de mãos dadas esperando a morte chegar. Além de ser uma história sobre amizades e perdas, alguns fóruns de discussão perceberam semelhanças entre *Toy Story 3* e o Holocausto, quando milhões de judeus foram incinerados por nazistas em câmaras de gás, em um dos mais lembrados genocídios da história humana².

De outro lado, a antropomorfia é uma das estratégias mais convenientes para reproduzir estereótipos de representação: ela permite que a narrativa se esquive das problemáticas em torno da representação fenotípica – em especial –, mas mantendo um referencial hegemônico eurocêntrico. Nesse sentido, entendemos que, ao antropomorfizar objetos e animais, as narrativas não neutralizam a representação fenotípica, ao

contrário: oferecem um padrão e modelo fixo de comportamento, que oculta representações heterogêneas e reproduz um modelo moderno, heteronormativo e androcêntrico de comportamento, especialmente no que concerne aos modelos de gênero. Este é o ponto que nos interessa neste momento. O objetivo do artigo é entender o papel da antropomorfia nos desenhos animados contemporâneos, considerando a maneira como as características de gênero são reproduzidas nas personagens em diferentes histórias. Nossa hipótese considera que a antropomorfia reproduz e alimenta um padrão de gênero calcado em um olhar moderno e eurocêntrico, que dicotomiza o feminino e o masculino e, ao mesmo tempo, exclui outros tipos de representação de gênero humano. Isso inclui desenhos animados de países de capital simbólico hegemônico, mas também desenhos de outros lugares, que se utilizam deste modelo padrão de gênero como ferramenta para internacionalizar a produção e ser bem recebida globalmente.

Para tanto, o artigo está dividido em duas partes. Na primeira, analisaremos as características da antropomorfia em desenhos contemporâneos, partindo do recurso da fábula como estratégia de modelização das personagens. Em seguida, analisaremos a construção das personagens de alguns desenhos, utilizando exemplos de histórias destinadas a crianças com até seis anos. O *corpus* se concentrará numa análise de dois episódios da primeira temporada da *Patrulha Canina: O Festival Dos Filhotes* e *Os Filhotes e as Tartarugas Marinhas*, ambos disponibilizados no Brasil em 2015, juntamente com os comentários decorrentes da mudança nas dublagens. Oportunamente, acionaremos outros exemplos quando julgarmos necessário, como forma de ressaltar os argumentos propostos.

SEGMENTAÇÃO DO CONTEÚDO INFANTIL NA TV

Apesar de comumente associadas às crianças, as animações passaram por uma longa jornada até seu processo de segmentação etária. Em mais de 110 anos de história³, a correlação entre desenhos animados e infância é um fenômeno ancorado no advento e na incorporação da televisão na lógica cotidiana. Em sua obra seminal, Raymond Williams (2016) detalha a construção do fluxo televisivo e a distinção de diferentes faixas de conteúdo. Inicialmente, o horário matutino seria destinado às crianças, o vespertino às donas de casa e o noturno às famílias.

No Brasil, a partir dos anos 1960, curtas-metragens de animação que, historicamente, eram exibidos no cinema foram incorporados à grade televisiva, inseridos em uma

intensa lógica de reprise (KOMPARE, 2005), fundamental para a instituição desse conteúdo na televisão brasileira. *Pica-pau* (1940), *Looney Tunes* (1930) e *Tom & Jerry* (1940) tiveram seus episódios editados, retirando cenas polêmicas, para que o conteúdo fosse considerado adequado ao público infantil. Paralelamente, o barateamento das produções de animação (DORNELLES, 2019) possibilitou a ascensão dos estúdios Hanna Barbera e a criação de um grande catálogo de animações ancoradas na lógica televisiva. Nas décadas posteriores, podemos destacar dois outros marcos: a criação do Cartoon Network – primeiro canal integralmente voltado para a exibição de animações –, em 1992, pela Turner Broadcasting System; e o surgimento do Discovery Kids, em 1997, canal voltado para crianças de 0 a 6 anos.

Como herdeiro direto das produções da Warner Bros e dos estúdios Hanna Barbera, o Cartoon Network concentrou, inicialmente, suas atenções no extenso catálogo disponível; porém, em meados dos anos 1990, começou a produzir conteúdos originais. De modo geral, os desenhos exibidos pelo canal mantinham o espírito anárquico das animações da primeira metade do século XX, com um grande apelo ao humor para diferentes faixas etárias. Animações como *A Vaca e o Frango* (1997), *O Laboratório de Dexter* (1996) e *Meninas Superpoderosas* (1998) seguiam as diretrizes para classificação livre, mas tinham como principal foco o entretenimento escapista. Em contrapartida, Discovery Kids apresentava como apelo mercadológico justamente a união entre entretenimento e educação, mas sem perder de perspectiva as possibilidades comerciais apresentadas pela segmentação dos produtos televisivos, como a venda de produtos licenciados. O sucesso do canal estabeleceu um mercado profícuo de produtos voltados às crianças mais novas, que foi explorado com grande êxito comercial por diferentes conglomerados empresariais, a exemplo de programas como: *Xuxa no Mundo da Imaginação* (2002), a série de *homevideo Xuxa só para Baixinhos* (2000), em seriados como *Bananas de Pijamas* (1992), *Teletubbies* (1997), animações como *Arthur* (1996) e o próprio *Patrulha Canina* (2013). Cabe destacar, ainda, a segmentação de canais infantis, como ocorrido com Disney Channel, Globo e Nickelodeon, que deram origem aos canais Disney Jr, Gloobinho e Nick Jr, respectivamente. Entre as principais atrações destes canais estão novelas, seriados e animações infantis que resgatam vários elementos da literatura fantástica para a construção de uma elucidação alegórica e pedagógica das dinâmicas do mundo prático. Pela alta carga moral e educativa, as fábulas acabam sendo as formas textuais mais recorrentes – e a antropomorfia um dos recursos mais utilizados.

ANIMALIZAÇÃO E FÁBULA: CONSIDERAÇÕES SOBRE ANTROPOMORFIA

A antropomorfia não é um fenômeno novo. Na Antiguidade, boa parte das representações de mundo tiveram em vista deuses antropomórficos e forças da natureza que reproduziam sentimentos humanos (GÓES, 1991). Bakhtin (2010, p.10) resgata a associação entre humanos e animais ao abordar a construção do grotesco na Idade Média, quando essa construção lidava com o divino e com o grotesco. As imagens operaram como importantes ferramentas religiosas; como as representações de anjos e arcanjos, protetores, e as imagens demoníacas, que misturavam características animais com humanas. Durante a Modernidade, a antropomorfia passou a desempenhar papéis sociais mais heterogêneos, o que pode ser observado nas mídias de massa, a começar pela literatura, onde a fábula se popularizou. Este gênero textual absorve características pautadas pela normatização e didatismo (BAGNO, 2006) e considera a “moral da história” uma ferramenta pedagógica eficiente para solidificar regulamentações sociais. A moral é um “esquema fundamental da narrativa, da lógica das ações e da sintaxe das personagens” que pode se relacionar tanto às ações humanas quanto a acontecimentos relativos a objetos inanimados (ECO, 2011, p. 146).

O surgimento dos desenhos animados complexificou as formas de utilização da antropomorfia nos produtos midiáticos. Por uma questão técnica, as animações permitem a transposição de universos fantásticos, com dinâmicas próprias, para as telas. Na grande maioria dos casos, as narrativas construíram híbridos entre animais e seres humanos, com diferentes graus de aproximação entre as características de ambos e com especial atenção às expressões faciais. Na perspectiva da animação comercial, tal fato pode ser explicado pela grande dificuldade inicial de animar figuras humanas com realismo, problema solucionado pela sofisticação de diferentes técnicas como a rotoscopia⁴, popularizada depois do êxito comercial e técnico de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), primeiro longa animado da Disney. Assim, soavam mais verossímeis animais fofos, elaborados com poucos traços, do que seres humanos, dotados de milhares de expressões faciais esperadas pela audiência.

Esse foi o caso do *Gato Felix*⁵, primeiro desenho animado produzido em série que obteve êxito comercial. Criado em 1919, Felix foi resultado da profissionalização dos desenhos, ocorrida nos Estados Unidos desde o início do século XX. O criador, Pat Sullivan,

e sua equipe tinham ampla experiência desenhando *cartoons* para jornais; numa rotina de produção diária que motivou os artistas a desenvolverem personagens em preto e branco, arredondados, com poucos traços e que se desenvolviam bem em quadros pequenos, o que facilitava a reprodução (BARRIER, 1999). A simplicidade do traço era compensada por poucas mas exageradas expressões faciais, além de características de personalidade que se repetiam em desenhos subsequentes. A atenção às expressões faciais exageradas era fundamental no contexto do cinema mudo, o que também incentivou personagens caricatos e aproximou os desenhos animados da comédia, que aceita bem essas características.

Boa parte dos desenhos criados antes do surgimento da televisão reproduzem a simplicidade do traço e as caricatas expressões faciais dos protagonistas antropomórficos, como Pica-Pau, Pernalonga e Tom e Jerry, criados em 1940. Inicialmente, estas também foram as principais características dos mais importantes personagens de Walt Disney: Mickey Mouse (1928), Pateta (1932) e Pato Donald (1934). Todavia, a equipe de Disney adicionou elementos que complexificaram a antropomorfia nos desenhos: a sofisticação do traço, a inspiração em gravuras literárias, a busca pela verossimilhança dos cenários e a atenção ao desenvolvimento da personalidade das personagens, que cada vez mais se distanciava do animalismo em prol da humanização.

Embora antropomórficos, Pica-Pau, Pernalonga e Tom e Jerry mantêm, nas histórias, características de suas espécies animais: o primeiro voa, Pernalonga vive na floresta e Tom segue seu instinto felino ao caçar Jerry. Muitas personagens da Disney, contrariamente, não apresentam comportamento animalesco: Mickey não age como rato, nem Pateta como cachorro ou Donald como pato. Essa aproximação com as características do comportamento humano é responsável por elementos narrativos por vezes fantásticos (Figura 1), como as histórias em que Donald come um peru de Natal e Pateta namora Clarabela, que é uma vaca, e interage com Pluto, que por sua vez é um cachorro “de verdade”. A antropomorfia permite uma grande flexibilização no comportamento animalesco que se sustenta na forma. Trata-se, pois, de uma maneira de centralizar as histórias no comportamento humano, excluindo-se, contraditoriamente, o corpo humano e amparando as expectativas narrativas do animalesco apenas na forma das personagens, não nas suas ações.

Figura 1: À esquerda, Donald prestes a devorar um peru no filme *Aconteceu no Natal do Mickey* (1999); à direita, Mickey e Pluto interagem, quebrando as normas do reino animal (ratos não têm cães de estimação) e de proporcionalidade (um rato jamais seria do tamanho de um cachorro) no curta *A Viagem de Trem* (1940)



Fonte: YouTube.

Uma característica marcante que os desenhos da Disney permitem perceber é que, de maneira hegemônica, protagonistas, coadjuvantes e figurantes desenvolvem ações que, em alguma medida, expõem uma racionalidade consciente, mesmo que a personagem não fale ou não tenha um papel central na história. Em *Branca de Neve e os Sete Anões*, por exemplo, há um momento famoso no qual a protagonista canta na floresta e atrai diversos animais. Como se fossem pessoas, os animais ficam tão encantados com a beleza do canto que circundam Branca de Neve e desempenham, então, uma atitude de contemplação artística (Figura 2). Os olhares, a postura e a atenção ao canto reproduzem reações que são de um ser humano modelado em um contexto de fruição artística – repleto, inclusive, de elementos pedagógicos vinculados a um processo civilizador (ELIAS, 1994) eurocêntrico.

Figura 2: Frames de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)

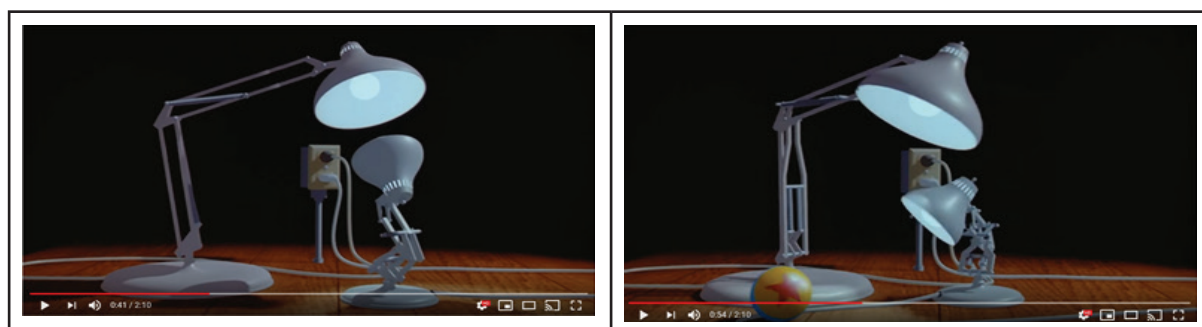


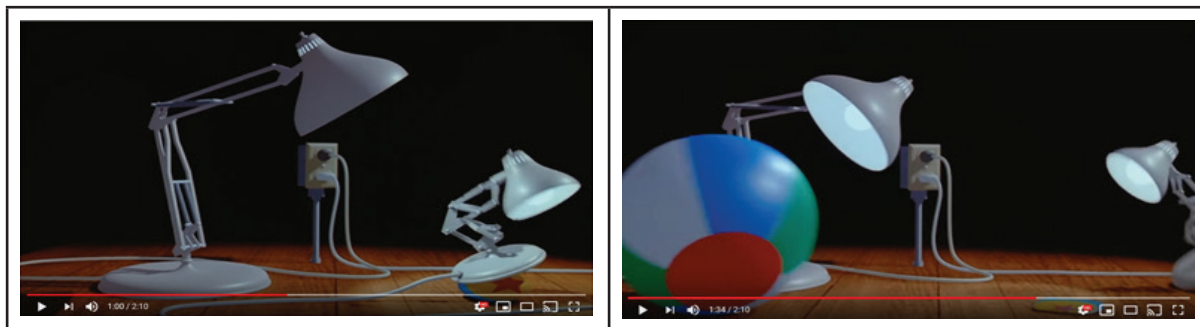


Fonte: YouTube.

Além de preencherem esteticamente as cenas e legitimarem os dotes espetaculares de “princesa” que Branca de Neve desenvolve na história, os animais “ensinam” a maneira “certa” de admirar uma apresentação artística aos moldes modernos: com contemplação, deferência, respeito e silêncio. Eles, assim, não são animais mas uma plateia que assiste a uma apresentação musical como se estivesse em um teatro. Embora as figuras animais sejam as mais comuns a receberem dotes humanos nos desenhos, é preciso ter em conta os objetos que ganham humanização. Estes exigem um nível maior de compreensão, porque, muitas vezes, não apresentam características que os relacionem diretamente ao humano. Por exemplo, muitos objetos não têm rostos nem falam, como *Luxor Jr.*, animação que ajudou a dar fama à Pixar, criado em 1986 por John Lasseter. Nele, uma luminária maior brinca com uma luminária menor (Figura 3).

Figura 3: Frames de *Luxor Jr.*, de 1986





Fonte: YouTube.

Em pouco mais de dois minutos, as luminárias não apenas ganham características humanas, mas desenvolvem uma relação parental. A partir de um referencial familiar heteronormativo, a breve narrativa apresenta um pai/mãe brincando com seu filho/filha. A luminária menor tem atitudes infantis, mostra-se serelepe ao brincar com a bola, “pula” feliz de um lado para o outro, fica triste quando esmaga a bolinha e convida o outro objeto a brincar também. A luminária maior, por sua vez, desenvolve um comportamento mais contido e maduro, de proteção e cuidado com a luminária menor. Essas reações acontecem sem expressões faciais e sem diálogo e se baseiam no reconhecimento da audiência do que se espera da relação entre pais e filhos pequenos. Entretanto, essa relação é modelar e tem em vista, evidentemente, uma estrutura familiar hegemônica idealizada, na qual um responsável sério, contido, protege a criança agitada da sua própria imaturidade infantil.

MENINO OU MENINA: DEFINIÇÕES DE GÊNERO EM PERSONAGENS ANTROPOMÓRFICAS

Nossa proposta de análise vai observar a construção das personagens antropomórficas femininas em desenhos animados direcionados a crianças com até seis anos. Sabemos que não é possível trabalhar com um conceito fechado de mulher ou de feminino, considerando, especialmente, o esforço do movimento feminista (e de outros olhares) no sentido de complexificar esses conceitos e entender que vivemos em uma implacável cultura androcêntrica, que entende o feminino sob a perspectiva da subjugação (TIBURI, 2018). Nossa intenção não é definir as características femininas das personagens, mas selecionar as que, explicitamente, são tratadas como mulheres (ou fêmeas) nas histórias e, a partir disso, destrinchar algumas características da construção dessas personagens. Diferentemente de um debate complexo de gênero a partir das particularidades e violências, mapeadas por autoras como Simone de Beauvoir (1980) e Judith

Butler (2017), nosso artigo denuncia a construção de uma feminilidade modelar nessas narrativas.

Argumentamos que essa construção possui recortes sociais, étnicos e culturais com alto poder de exclusão e que não contempla, por exemplo, a construção sócio-histórica da mulher negra, como podemos resgatar nas obras de Gonzalez (2018) e Davis (2016), que denunciam diferenças em torno das agendas feministas, pautadas pelas distintas relações de poder construídas no decorrer dos séculos. Além disso, é preciso atenção à violenta estrutura instituída a partir da designação dos papéis de masculino e feminino, na classificação do lugar do gênero na sociedade e a seleção de corpos viáveis e abjetos (BUTLER, 2017). Isto se manifesta na liberdade do acesso a determinados espaços e nas esferas de poder e decisão, inclusive, nas narrativas infantis. A definição do masculino se institui como entidade onipresente, detentora do tempo e espaço numa construção universalizada que impõe masculino como padrão e feminino o outro, como definido por Simone de Beauvoir (2017).

Para dar conta de parte desse complexo debate, entendemos ser necessário olhar para os desenhos animados considerando os aspectos técnicos – as características físicas, as cores e as dublagens – e os aspectos do comportamento vinculados às personagens. Analisaremos mais detidamente a primeira temporada do seriado *Patrulha Canina*, por ser um caso exemplar e o foco das reclamações descritas no início do artigo. Apesar disso, consideraremos, sempre que julgarmos necessário, outros desenhos que igualmente estão disponíveis em vários países, o que demonstra o potencial de atração global dessas histórias.

Patrulha Canina (PAW Patrol) é um seriado canadense, criado em 2013 pelo britânico Keith Chapman, originalmente para TV Ontario e, em seguida, para Nickelodeon. O desenho é elaborado pela Guru Studio, sediada em Toronto, e produzido pela *Spin Master Entertainment*, empresa global de entretenimento e marketing especializada em produtos midiáticos infantis. Como acontece com muitos desenhos desde os anos 1980 (PEREA, 2015), o seriado saiu do papel já para ser uma *franchise* abarrotada de toda sorte por produtos licenciados, de modo que a trama sempre tem em vista a venda de produtos. A história narra as aventuras de seis filhotes que salvam os moradores da Baía da Aventura de perigos diversos. Os cachorrinhos são comandados por Ryder, de 10 anos, e têm habilidades que misturam características de suas raças com expertises humanas: Chase é um pastor alemão que atua como policial, Marshall é um dálmata

que atua como bombeiro, Skye é uma cockapoo aviadora, Rubble é um bulldog inglês que atua como construtor, Zuma é um labrador que faz salvamento aquático e Rocky é um vira-lata cheio de utensílios, sendo uma espécie de faz-tudo da equipe (Figura 4).

Figura 4: Imagem clássica de apresentação da *Patrulha Canina*. Ryder posiciona-se ao centro. À direita dele, Marshall e Zuma; À esquerda, Chase, Rubble e Rocky. Voando aparece Skye



Fonte: TV Cultura⁶.

Os episódios da *Patrulha Canina* são, em geral, procedurais, focados em um arco narrativo único que se inicia e finaliza no mesmo episódio. Nas trocas de temporada, no máximo ocorre a estreia de novas personagens ou equipamentos. Na grande maioria dos episódios, que duram cerca de dez minutos, a introdução da história mostra os filhotes brincando em situações cômicas até serem chamados por Ryder, porque algo de errado aconteceu na Baía da Aventura. Os filhotes seguem para o Farol, que é uma espécie de quartel general, onde Ryder conta qual problema a equipe precisará resolver. A partir de ordens com alto teor autoritário, Ryder explica para a equipe como vão solucionar o caso e quais cachorros serão escalados para a missão. De forma subserviente, os filhotes acatam a decisão de Ryder e, enquanto os selecionados seguem com seus veículos para “salvarem o dia”, os demais aguardam passivamente a missão terminar. Para que esse roteiro faça sentido, a Baía da Aventura estranhamente não conta com nenhuma instituição de proteção: não há corpo de bombeiro, delegacia de polícia, hospital ou guarda costeira. A única instituição existente é a prefeitura, gerida pela atrapalhada prefeita Goodway, única personagem adulta negra.

SKYE, A ÚNICA PROTAGONISTA FÊMEA DA PATRULHA CANINA

Originalmente, a única protagonista feminina da *Patrulha Canina* é Skye, a cockapoo aviadora. A construção da personagem como fêmea se dá por meio de uma imagem inserida em uma estrutura heteronormativa de gênero atribuída a ela. Com tons pastéis, adereços e olhos cor-de-rosa, Skye manifesta o padrão estético atribuído às meninas (Figura 5).

Figura 5: À esquerda, Skye; à direita, um cockapoo



Fonte: Wikipedia.

A cachorrinha sofreu uma imensa metamorfose em relação aos cockapoos convencionais: perdeu os pelos da face, teve a pelagem completamente alisada, os olhos aumentados e as orelhas penteadas. Existem nela diversas características que se enquadram no *female code* e que se repetem em incontáveis personagens antropomórficos de desenhos animados para crianças pequenas. Além do excesso dos tons cor-de-rosa, Skye apresenta cílios alongados e olhos preenchidos com “rímel”, sobrancelhas arqueadas, bochechas arredondadas, pele da face lisa ou depilada e é, de longe, o menor personagem da equipe (Figura 6).

Figura 6: Posicionamento clássico da *Patrulha Canina*, reproduzindo a formação militar antes de receber as ordens de Ryder; Skye aparece sempre ao fundo, significativamente menor que os demais filhotes



Fonte: YouTube.

Na versão em inglês, Skye é dublada por Kallan Holley até 2019 e por Lilly Bartman a partir de 2020, atrizes mirins com ampla experiência em dublagens de personagens femininas. No Brasil, a voz de Skye pertence a Gabriela Milani, que aos 25 anos já dublou mais de 30 personagens femininas de desenhos, incluindo animes e de dezenas de filmes e seriados. A voz de Gabriela está presente há 15 anos em muitos desenhos exibidos em grandes emissoras e canais por assinatura, o que acaba naturalizando seu timbre e modo de falar como um padrão de uma voz feminina de produção infantil. Ela tem sotaque paulistano e voz aguda e macia, o que historicamente parece ter sido o tipo de voz mais comum em desenhos de personagens infantis e femininas no Brasil. Todas essas personagens apresentam o *female code* que identificamos em Skye: tons pastéis, preferência pelo cor-de-rosa, cílios e rímel formando um padrão para olhos de menina. Essas características, aliadas a uma mesma voz, concedem uma potente ferramenta de naturalização de um padrão de gênero.

Quando posto em perspectiva com as personagens masculinas, o *female code* posiciona Skye num lugar de isolamento. Além de ser a única fêmea num contexto de seis filhotes, os machos não apresentam um padrão de cor. Há apenas um cachorro que se veste de azul, o líder Chase, enquanto os demais usam quase toda a caixa de lápis de cor: laranja, vermelho, verde e amarelo. Como os filhotes representam diversas raças caninas,

também não há um padrão de corpo ou tamanho: há o filhote mais esbelto (Marshall), o mais entroncado (Rubble), o mais forte (Chase), o mais magro (Rocky) e o menor (Zuma). Em contraste, apesar da construção estética de Skye elaborada a partir de códigos de feminilidade, há de se destacar que, diferentemente de outras personagens, Skye é responsável pela condução de um helicóptero na trama, assumindo um lugar de destaque e liderança em uma *expertise* profissional que, historicamente, é comandada por homens. Skye comumente expressa destreza superior para voar em comparação a outros cachorros da equipe, como Marshall, que tem medo de altura, e em algumas tramas é dela o momento-chave do salvamento em questão. Existe, portanto, um elemento de distinção em Skye que é deslocado do viés vinculado ao *female code*, numa construção bastante complexa e dicotômica que apresenta uma cachorrinha frágil, mas bastante astuta no seu trabalho como pilota.

CONSIDERAÇÕES SOBRE A TROCA DA DUBLAGEM NA PATRULHA CANINA

Nos episódios destacados, *O Festival Dos Filhotes* e *Os Filhotes e as Tartarugas Marinhas*, as características narrativas se repetem. Um problema é apresentado, Ryder organiza a matilha para a resolução e, por fim, o assunto é resolvido sem maiores complicações. Em ambas as versões analisadas, o gênero de Marshall e Zuma não é um aspecto narrativo determinante. Em *O Festival dos Filhotes*, a matilha é incumbida de auxiliar na colheita de maçãs antes do início de uma geadas; Ryder coloca Marshall como principal responsável da colheita, já que o carro de bombeiro, utilizado por ela/ele, tem uma escada que possibilita alcançar o ponto mais alto das árvores. Zuma age em conjunto com os demais cães durante a trama, mas sem grande destaque. Já no episódio *Os Filhotes e as Tartarugas Marinhas*, a missão apresentada é a escolta de um grupo de tartarugas marinhas recém-nascidas até a chegada ao mar. Neste capítulo, o destaque fica em Chase e Rubble, que conduzem a ação. Marshall, Zuma e Skye se mantêm como coadjuvantes, com poucas falas, inclusive; mas se não há alteração na história ou inserção de elementos alheios ao universo infantil, como analisar toda a celeuma criada?

Talvez a falta de padrão nos filhotes machos tenha sido o pivô do incômodo narrado no início do artigo, no qual pais e mães reclamam da troca de dublagem que as personagens Marshall e Zuma sofreram, na versão brasileira, da primeira para a segunda temporada da série. Entre 2015 e 2019, eles aparecem dublados, respectivamente, por Sicília Vidal

e Thamires Oliveira, diferentemente da versão original, na qual a dublagem é masculina, e das demais temporadas brasileiras, nas quais Marshall e Zuma são dublados por meninos (Renato Cavalcanti e Yago Contatori). Após uma série de reclamações em blogs e no site Reclame Aqui⁷, em 2019 a dublagem brasileira da primeira temporada foi refeita, e, desde então, os dois cachorrinhos são dublados exclusivamente por meninos.

Em ambos os episódios analisados, *O Festival Dos Filhotes* e *Os Filhotes e as Tartarugas Marinhas*, percebe-se que Marshall e Zuma se mantêm os mesmos, já que a dublagem não modifica a trama e tampouco o papel social de ambos os personagens. A diferença surge no tom da voz, nos artigos e na desinência de gênero. Todas as plataformas oficiais que mantêm a série no catálogo (Netflix, Prime Video, Globoplay e Nick Jr.) alteraram a dublagem original, porém é possível localizar a dublagem feminina em canais não oficiais, como Vimeo e Facebook Watch. No contexto brasileiro, a tensão ocasionada pelas dublagens também pode ser atribuída à ascensão conservadora no país. A popularização do termo ideologia de gênero, cunhado originalmente por Jorge Scala (2010), e a apropriação da expressão pela extrema direita brasileira estabelecem as bases interpretativas de boa parte dos pais e responsáveis que documentaram suas insatisfações no site Reclame Aqui, a exemplo da postagem na introdução deste artigo. Podemos lembrar de um episódio similar onde Damares Alves, então Ministra de Direitos Humanos do Governo de Jair Bolsonaro, narra uma suposta sinopse para o filme *Frozen II* (2019) na qual ocorreria um beijo lésbico entre Elsa (protagonista do filme) e Aurora, princesa do longa *A Bela Adormecida* (1959). Como comprovado após o lançamento do longa-metragem, o enredo descrito não tinha qualquer relação com a produção cinematográfica, e o vídeo se tornou viral, expondo as manobras apelativas adotadas pela ala conservadora da política. Retomando o objeto do artigo, o apelo dos pais nos remete ao conceito de pânico moral, que é definido pela construção da ideia de ameaça em torno de dados eventos. De acordo com Carla Machado (2004, p. 61), estabelece “a constituição de um acontecimento como problema social e, por outro lado, a fixação de uma grelha interpretativa que estabelece o seu significado primário e parâmetros de interpretação”, algo que ocorre de modo seletivo enviesado.

Uma das reclamações mais detalhadas foi publicada em fevereiro de 2019 no blog *Pai é quem cria*. No longo e cuidadoso texto *Patrulha Canina: “A” Marshall ou “O” Marshall*⁸, o autor descreve a celeuma da dublagem e, após análise minuciosa de

alguns aspectos de gênero do desenho, ilustra seu argumento com a montagem abaixo (Figura 7) na qual aparecem em cima os cachorros Marshall e Zuma e embaixo Skye e Everest, uma husky siberiana fêmea que faz participações eventuais nas temporadas mais recentes do desenho.

Figura 7: Montagem publicada no blog *Pai é quem cria*



Fonte: Medium⁹.

Um dos argumentos do autor para explicar o “problema” ocorrido com a aparente confusão nas dublagens é que Marshall e Zuma não apresentam características enquadradas no *female code*; logo, seria estranho que as personagens fossem fêmeas. A situação permite algumas interpretações: a primeira é o desconforto gerado pelo deslocamento da identidade das personagens, que, mesmo não acionando questões de sexualidade, pressupõe alteração no comportamento e na recepção das personagens pelos demais integrantes da série. Nesse sentido, ser macho ou ser fêmea importa, mesmo que não haja nada na narrativa que requeira uma construção de gênero – por exemplo, não há nenhum tipo de relacionamento amoroso, parental ou familiar na série.

Uma segunda camada de interpretação pode ser acionada pelos estereótipos do que seria uma atividade de menino ou de menina. Como um fator emblemático, as ações relacionadas à força física não fazem parte do trabalho de Skye, em contraste com a construção narrativa de Marshall e Zuma, o que desemboca em um deslocamento da feminilidade proposta na animação. Em geral, Skye utiliza sua intrépida habilidade de aviadora para localizar personagens, acompanhar pessoas perdidas e dar suporte

aéreo no desenrolar das tramas. Em contrapartida, Marshall e Zuma utilizam a força física com frequência para salvamentos no fogo e na água, como esperado de bombeiros e salva-vidas.

Finalmente, uma terceira e fundamental camada de interpretação diz respeito ao potente papel da dublagem, que tem a força de ressignificar produtos hegemônicos, seja por questões de ordem local e cultural ou por limitações técnicas. A feminilização de Marshall e Zuma acontece, exclusivamente, na ordem vocal, não na imagem e nem no papel das personagens nas narrativas. Isso causou uma necessidade de mudança na ordem discursiva do desenho, já que tudo que se refere aos dois cachorrinhos teve que ser também transferido para o feminino: nas histórias, eles passaram a ser referenciados como “a” Marshall e “a” Zuma, evidenciando também um importante elemento da língua portuguesa: a impossibilidade de tratar com neutralidade o gênero através do discurso. Além da construção social relativa à voz ser “de menina” ou “de menino”, o que se fala traz imbricado uma série de marcadores discursivos de gênero (MARCUSCHI, 2008). Isto desemboca não somente num impacto à série mas também toda sorte de produtos derivados, como brinquedos e outros objetos, que usam estrategicamente estes marcadores para delimitação de um mercado consumidor – como pode ser observado desde os anos 1980, na intensificação da união entre indústria de brinquedos e animação (PEREA, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As pesquisas que problematizam o lugar e o papel social dos gêneros vêm ganhando visibilidade e força. Nas Ciências Humanas, já existe um consenso razoavelmente forte em torno da necessidade de compreensão e crítica dos estereótipos vinculados à construção midiática da imagem feminina. Cada vez mais estamos atentos à busca por um olhar que compreenda as complexidades em torno das diversas formas de feminilidade e o quanto é problemática a reprodução de imagens de submissão e inferioridade, construída por nossa sociedade patriarcal ao longo dos últimos séculos. Todavia, é assustador constatar que essa problematização não impacta de maneira definitiva os desenhos animados hegemônicos, destinados às crianças pequenas.

Patrulha Canina é um desenho aparentemente inocente que oferece, numa camada superficial de observação, histórias de animais que fazem o bem e cuidam dos humanos. Esta ainda é uma interpretação válida, mas não pode aparecer destituída de outros

olhares, que inserem a história em um contexto de eterno questionamento sobre os diversos papéis que as personagens desempenham, considerando nosso mundo centrado em um olhar masculino que idealiza o lugar do feminino como objeto devedor e dependente. O desenho desenvolve uma série de estratégias nesse sentido, tanto nos aspectos técnicos — a onipresença do cor-de-rosa na personagem Skye, o fato de ser menor e mais frágil que os colegas machos, a dublagem entendida como feminina —, quanto nos aspectos de construção mais subjetiva da personagem, como a ausência de força física para resolver problemas. Essas numerosas características embaçam, em certa medida, os elementos mais vanguardistas de Skye, que é uma corajosa aviadora num contexto de desenhos onde raramente as fêmeas têm esse tipo de habilidade.

Esses elementos não são fáceis de perceber, sobretudo porque a antropomorfia concede uma falsa neutralidade na representação de fenótipos e personalidades humanas. Todavia, percebemos na análise que os códigos já conhecidos das espécies em questão são reiterados por meio de traços humanos que constituem, em última instância, formas basilares de representação social que, além de entretenimento, oferecem normatividade. Percebe-se, assim, que até mesmo filhotes de cachorro podem servir à estrutura ideológica que circunda a construção de gênero, algo reiterado em diversas narrativas ficcionais e reproduzido no mercado de produtos e serviços voltados para crianças.

Nesse contexto, é premente entender a construção da imagem da mulher nos desenhos para crianças pequenas, sobretudo tendo em vista o caráter introdutório deste estágio da vida, já que mesmo tendo competência comunicativa e personalidade, as crianças são inseridas numa linearidade histórica que se constitui por um intrincado jogo de privilégios e violências. Pensar nas racionalidades dessas construções sociais permite estabelecer possibilidades de ruptura às limitações representacionais impostas. Dessa maneira, os desenhos animados televisivos são fonte inesgotável para pensarmos, questionarmos e reformularmos esses elementos.

REFERÊNCIAS

BAGNO, Marcos. *Fábulas fabulosas*. In: CARVALHO, Maria A. F. de; MENDONÇA, Rosa H. (org.). *Práticas de leitura e escrita*. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Tradução Yara Frateschi Vieira. 7. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

- BARRIER, Michael. **Hollywood cartoons: American animation in its golden age**. New York: Oxford University Press, 1999.
- BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo: fatos e mitos**. Tradução de Sérgio Milliet. 4. ed. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1980.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.
- DANKS, Adrian. 'I knew I should've taken that left turn at Albuquerque': The Warner Bros. Cartoon down under. **Studies in Australasian Cinema**, London, v. 4, n. 3, p. 267-281, 2010.
- DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. São Paulo: Boitempo, 2016.
- DORNELLES, Wagner dos Santos. **O que se cala: panorama da representação negra nas animações mainstream**. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos**. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- ELIAS, Norbert. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994. v. 1.
- GÓES, Lúcia Pimentel. **Introdução à literatura infantil e juvenil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1991.
- GONZALEZ, Lélia. **Primavera para as rosas negras**. São Paulo: UCPA Editora, 2018.
- KOMPARE, Derek. **Rerun nation: how repeats invented American television**. Londres: Routledge, 2005.
- MACHADO, Carla. Pânico moral: para uma revisão do conceito. **Interações**, Coimbra, v. 7, p. 60-80, 2004.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.
- PEREA, Katia. Girls cartoon second wave: transforming the genre. **Animation: An Interdisciplinary Journal**, Thousand Oaks, v. 10, n. 3, p. 189-204, 2015.
- SCALA, Jorge. **La ideología del género: o el género como herramienta de poder**. Rosario: Ediciones Logos, 2010.
- TIBURI, Marcia. **Feminismo em comum: para todas, todes e todos**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.
- WILLIAMS, Raymond. **Televisão: tecnologia e forma cultural**. São Paulo: Boitempo, 2016.

NOTAS

- 1 Disponível em: <https://mla.bs/97320e1d>. Acesso em: 7 ago 2021.
- 2 Mais informações em: <https://mla.bs/d6b7193a>. Acesso em: 10 ago 2021.
- 3 Se considerarmos Fantasmagorie (1908), que foi a primeira animação exibida em um projetor de cinema moderno.
- 4 Rotoscopia é uma técnica de animação em que o animador copia movimentos captados em uma gravação *live action*.
- 5 Curtas-metragens como *Krazy Kat and Ignatz Mouse at the circus* (1916) e *Krazy Kat, bugologist* (1916), que apresentavam um macaco com gestual e características humanas, já tinham personagens antropomórficos. Entretanto, o *Gato Felix* foi o primeiro de uma longa esteira de personagens com sucesso comercial e longevidade. Ademais, a associação entre animação como forma de entretenimento especificamente infantil é produto da segmentação da grade televisiva, que destinou uma faixa de horário matutina composta por reprises de animação para este público no Estados Unidos e também no Brasil. Entre os anos 1920 e 1950, os curtas animados antecediam a exibição de filmes para toda família; na ida para a TV, houve um grande movimento de adequação de conteúdos para ajustar estes produtos ao consumo infantil.
- 6 Disponível em: <https://bit.ly/3bYgp70>. Acesso em: 4 maio 2021.
- 7 Como prática recorrente no Reclame Aqui, os casos em torno da dublagem foram direcionados à Netflix e à Nickelodeon. A resposta das empresas em ambos os casos foi protocolar, informando que eram somente as distribuidoras da animação no Brasil, mas que não havia nenhum tipo de controle em torno do roteiro e da dublagem realizada.
- 8 Informações retiradas de: <https://sanojhumber.blogspot.com/2018/07/PawPatrol-DUB.html>. Acesso em: 4 maio 2021.
- 9 Disponível em: <https://bit.ly/3vZYvHU>. Acesso em: 4 maio 2021.

Artigo recebido em: 24 de setembro de 2021.

Artigo aceito em: 26 de maio de 2022.