



CINEMA DE ANIMAÇÃO DE 2000 A 2024: INCLUSÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA E REFLEXÕES SOBRE IMAGEM CORPORAL

ANIMATED FILMS FROM 2000 TO 2024: INCLUSION OF PEOPLE WITH DISABILITIES AND REFLECTIONS ON BODY IMAGE

Carla Borges de Andrade. Doutora em Educação (UFBA). Professora da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).
cbandrade@uefs.br

Dorotea Souza Bastos. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporânea (UFBA). Professora da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB).
dorotea@ufrb.edu.br

RESUMO

Este estudo teve por objetivo saber quais são os filmes de animação exibidos entre os anos 2000 e 2024 que apresentam personagens com algum tipo de deficiência. De base quantitativa, a metodologia consistiu em levantamento dessas produções no site "AdoroCinema", seguida de análise descritiva. Como resultados encontramos 228 filmes de animação, dos quais, 133 já havíamos assistido. Após aplicar critérios de inclusão e exclusão, chegamos a 124 filmes, dentre os quais identificamos 24 obras que incluem pelo menos uma personagem com algum tipo de deficiência. Os números apontam um percentual baixo de abordagem da deficiência nos filmes de animação, reforçando sua invisibilidade e estigmatização.

Palavras-chave: imagem corporal; deficiência; inclusão; cinema de animação.

ABSTRACT

This study aimed to identify which animated films shown between 2000 and 2024 feature characters with some type of disability. Using a quantitative approach, the methodology consisted of surveying these productions on the website "AdoroCinema," followed by descriptive analysis. The results showed 228 animated films, of which 133 had already been viewed. After applying inclusion and exclusion criteria, we arrived at 124 films, among which we identified 24 works that include at least one character with some type of disability. The numbers indicate a low percentage of disability addressed in animated films, reinforcing its invisibility and stigmatization.

Keywords: body image; disability; inclusion; animated cinema.

1 INTRODUÇÃO

Com o advento da animação que conhecemos hoje, ainda no cinema sem falas e com cores restritas ao preto e branco e suas variações do ano de 1910, novas perspectivas comunicacionais surgiram. *A priori*, o cinema de animação mantinha foco no público adulto e com roteiros e enredos que exigiam uma habilidade interpretativa condizente com faixas etárias mais elevadas. Os curtas-metragens de então conferiam ao cinema uma atmosfera muito distinta da que temos hoje, quando os lançamentos dos desenhos animados lotam salas com crianças e adolescentes para assistirem filmes com, no mínimo, uma hora e meia de duração e forte apelo midiático e audiovisual, com cores vibrantes e sonorização minuciosamente pensada para provocar nos espectadores as emoções mais distintas.

Os filmes de animação exibidos em salas de cinema a partir dos anos 2000 são sucessos de crítica e de bilheteria e se configuram como produções culturais que ultrapassam as características de diversão e entretenimento: eles educam os espectadores na medida que disparam debates, formam opiniões e comunicam mensagens complexas de forma bem mais acessível, principalmente aquelas direcionadas ao público infantil. Assim, problemáticas sociais têm se imposto ao espetáculo mágico do faz-de-conta, e fica cada vez mais comum vermos personagens que representam a diversidade humana protagonizando as histórias, criando empatia com o público que se reconhece e se identifica, e fortalecendo o discurso e o ideal de inclusão a partir de seus corpos com deficiência ou não, e de suas imagens corporais.

Em estudo anterior, sobre os desenhos animados da atualidade, com outra perspectiva temática, inquietava-nos a discreta referência à inclusão de pessoas com deficiência entre os filmes analisados. Portanto, este estudo tem relevância acadêmica por se direcionar a essa temática, e também por contribuir com as áreas do conhecimento do Desenho, da Comunicação e da Educação, por meio das discussões implementadas.

Trata-se de um recorte da pesquisa que vem sendo realizada em estágio pós-doutoral, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), e sem constituir como a

etapa inicial de um corpus investigativo que tem relevância social, no sentido de fomentar a valorização da inclusão, o respeito à diversidade e a visibilização das pessoas com deficiência nesse tipo de produto midiático de tamanho alcance, tendo como cerne as sensibilidades e as formas de sentir e de perceber que constituem o conceito da imagem corporal e de corpo, principalmente das pessoas com deficiência.

Objetivamos identificar e descrever as personagens que possuem alguma deficiência nos filmes de animação exibidos em salas de cinema brasileiras de 2000 a 2024. Para isso, realizamos um levantamento/mapeamento seguido da tabulação dessas produções em *sites* e *blogs* de amplo acesso popular sobre cinema disponíveis no *Google*, como o “AdoroCinema”, objetivando identificar as personagens com deficiência.

Segundo Antônio Carlos Gil (2002, p. 53), o levantamento é uma técnica quantitativa de coleta de dados, cujas principais vantagens são: conhecimento da realidade, rapidez, economia e quantificação, sendo “[...] muito mais adequados para estudos descritivos que explicativos”. Optamos por tratar os dados através da análise descritiva que, dentre outras possibilidades, permite a “[...] identificação, organização, explicação, descrição detalhada, reflexão crítica, compreensão e interpretação de resultados de pesquisa científica” (Soares, 2022, p. 53) – etapas essas que podem acontecer separada ou simultaneamente, a fim de atribuir sentido aos dados levantados, relacionando-os com os objetivos da pesquisa e com a fundamentação teórica adotada.

2 DESENHOS ANIMADOS

Segundo Andrade *et al.* (2023, p. 40), “Embora os desenhos animados tenham surgido antes mesmo do cinema, foi a partir desse veículo que eles se popularizaram”. Em se tratando da origem e conceituação dos desenhos animados, Miranda (1971, p. 37) os define como sendo “[...] formas visuais que adquirem vida através do movimento [...]”, “[...] originalmente derivadas do *cartoon*, de que evoluem originando a “[...] *comic strip*, desta derivando o *animated cartoon* (desenho animado, entre nós)” (*Op cit.*, p. 109-10), em decorrência da adição de movimento à imagem fotográfica, que permitiu ao

público deliciar-se “[...] com os animais comicamente humanizados dos desenhos animados criados com o mínimo de esforço gráfico e exigindo um mínimo de esforço mental para a sua digestão” (Miranda, 1971, p. 110).

Entretanto, o mesmo autor afirma que esse esforço gráfico envolvido no ato da criação dos desenhos animados não se manteve tal qual em seus primórdios, quando enfatiza a posição de vanguarda assumida pelos desenhos animados. Se antes se objetivava com os desenhos animados satirizar ou comicizar a realidade a partir de personagens atrapalhadas e beirando ao ridículo para fazer o povo sorrir, no afã original do entretenimento, ou divulgar a manutenção de estereotípias, agora, no Século XXI, o foco está na ruptura de padrões, na quebra de estereótipos. Principalmente no que se refere à participação e protagonismo de personagens que trazem à cena a representatividade da diversidade humana, dentre os quais encontram-se as pessoas com deficiência. Nesse sentido, os desenhos animados do cinema estão cada vez mais sugerindo “[...] a formação de novos modos de compreender o mundo” (Boynard, 2002, p. 283).

Nesse sentido, os desenhos animados de cinema podem nos chamar a atenção para “[...] a mídia e as imagens que ela coloca em circulação como uma forma de aprendizagem” (Schmidt, 2001, p. 62) que, inclusive, pode ser estereotipada, pejorativa, depreciativa ou, como defendemos, inclusiva. Os desenhos animados “[...] permitem processar rapidamente a informação social e, tal como qualquer outra representação social, transformar as avaliações em descrições e as descrições em explicações” através da linguagem, a qual “[...] transporta os estereótipos, influenciando decisivamente os processos de comunicação entre indivíduos e entre grupos”.

3 A IMAGEM CORPORAL DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA

Vygotsky (2001) destaca a existência das deficiências primária e secundária: a primária refere-se às limitações de ordem biológica, como as lesões no cérebro, má formação orgânica e alterações cromossômicas; a secundária consiste nas consequências psicossociais da deficiência, e resulta

da forma como os indivíduos reagem sobre a deficiência primária, sejam essas reações próprias das pessoas que possuem a deficiência, sejam das demais que convivem com ela. Foi justamente o interesse pelo entendimento dessa concepção da deficiência e da pessoa com deficiência que me fez voltar no tempo, para verificar como se deu o seu processo de inclusão social, o qual certamente repercute sobre o desenvolvimento de sua imagem corporal.

Concebemos neste estudo a inclusão social como um movimento que visa a uma sociedade igualitária permeada por princípios inclusivistas, ou seja, uma sociedade para todos, que acolhe a diversidade, luta pelos direitos de todos e respeita as diferenças, conforme aponta Sasaki (1997, p. 16): “[...] celebração das diferenças, direito de pertencer, valorização da diversidade humana, solidariedade humanitária, igual importância das minorias, cidadania com qualidade de vida”. Para tanto, torna-se imprescindíveis os conceitos inclusivistas de autonomia, independência e empoderamento, segundo os quais a pessoa com deficiência é capaz de tomar as próprias decisões, sendo senhora da própria vida e fazendo as próprias escolhas.

Da mesma forma, é mister que se participe ativamente da “[...] construção de uma sociedade que seja realmente para todas as pessoas, independentemente de sua cor, idade, gênero, tipo de necessidade especial e qualquer outro atributo pessoal” (Sasaki, 1997, p. 26). Uma sociedade que equipare as oportunidades para todos, de modo que realmente todos “[...] possam ter acesso a todos os serviços, bens, ambientes construídos e ambientes naturais, em busca da realização de seus sonhos e objetivos” (*Op cit.*, p. 39). Concordamos que “[...] na sociedade inclusiva ninguém é bonzinho, somos apenas cidadãos responsáveis pela qualidade de vida do nosso semelhante, por mais diferente que ele seja ou nos pareça ser. Inclusão é, primordialmente, uma questão de ética” (Werneck, 1997, p. 21).

Poderia parecer, hodiernamente, que esta é uma luta pelo óbvio, lutar por uma sociedade para todos, pelo que somos. Mas não é, principalmente quando se analisa historicamente a inserção social da pessoa com deficiência, a qual é demarcada fortemente pelo seu oposto direto: a exclusão. Sasaki (1997, p. 152) afirma que as pessoas com deficiência sempre eram tratadas indevidamente pelas instituições e pela mídia, pois as representavam

socialmente com “[...] uma imagem de coitadinho, triste, inútil, assexuado, abandonado por Deus, trágico, doente etc.”

Portanto, não é recente a redução da deficiência ao contexto da “[...] doença, peso ou problema, transformando as pessoas em incapazes” (Diniz, 2015, p. 29), tendo essa representação social de estigma. Andrade (2022, p. 49) esclarece que “[...] a diferença comumente tem sido concebida de forma negativa pela sociedade, através da exclusão ou marginalização das pessoas que são definidas como outras, justamente por serem diferentes e não se enquadrarem em nenhum tipo ou forma de padrão”.

Quando a sociedade reconhece a deficiência como estigma, compreende conseqüentemente que as pessoas estigmatizadas são “[...] corpos que estão fora dos ‘padrões da normalidade’ (física, fisiológica, comportamental e social), e que necessitam de superação e compreensão dos ditos ‘normais’ para serem aceitas” (Duarte; Lima, 2003, p. 95). É como se “[...] em sua essência o homem fosse um ser ‘deficiente’ ao invés de ‘ter’ uma deficiência” (Le Breton, 2017, p. 73-4). A própria representação social de normalidade já é uma forma velada de discriminação, porque o que é “normal” existe para ser diferente do “anormal”.

E essa representação social acaba sendo internalizada pelas próprias pessoas com deficiência de tanto a ouvirem, sentirem e experienciarem, e, conseqüentemente, muitas “[...] têm-se identificado mais enquanto ‘deficientes’ do que enquanto homens” (Carmo, 1991, p. 101). Assim, é comum no Brasil representar socialmente a deficiência como falta de eficiência, ou seja, a pessoa com deficiência seria aquela que apresentasse alguma “[...] incapacidade para realizar gestos, atividades ou comportamentos considerados ‘normais’ para a maioria dos indivíduos” (Carmo, 1991, p. 89).

A fim de superar essa representação social no Brasil, publicou-se, em 2008, a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEEPEI), documento resultante dos movimentos mundiais pró-inclusão, e que culminou com a publicação do Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei Nº 13.146), em 2015 (Brasil, 2015).

A inclusão começou a ser entendida como “[...] o processo pelo qual a sociedade se adapta para poder incluir, em seus sistemas sociais gerais, pessoas com necessidades especiais” (Ribeiro, 2001, p. 34) e vice-versa. Essa

perspectiva se pauta no modelo social da deficiência, e preconiza que as pessoas com deficiência, “[...] ainda excluídas, e a sociedade buscam, em parceria, equacionar problemas, decidir sobre soluções e efetivar a equiparação de oportunidades para todos” (Sassaki, 1997, p. 39). Portanto, para que todas as pessoas sejam incluídas, tenham elas alguma deficiência ou não, é mister que a sociedade se modifique e compreenda “[...] que é ela que precisa ser capaz de atender às necessidades de seus membros” (ibidem).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por meio da técnica do Levantamento, identificamos e mapeamos os filmes de animação exibidos em salas de cinema brasileiras entre os anos 2000 e 2024, a fim de localizarmos personagens que tivessem algum tipo de deficiência. Esse levantamento foi realizado num intervalo de vinte e cinco dias, durante o mês de julho de 2025.

Inicialmente, decidimos que o levantamento deveria ser feito em *sites* e *blogs* de amplo acesso popular sobre cinema disponíveis no *Google*, e entre as opções disponíveis, elegemos o “AdoroCinema”¹, por oferecer dados sobre os filmes exibidos ano a ano, tais como: *trailer*, ficha técnica (duração, direção, elenco e classificação), sinopse e avaliações (de diferentes grupos) de cada filme.

Como resultados, encontramos 228 (duzentos e vinte e oito) filmes de animação (exibidos em salas de cinema, *internet*, TV e *streaming*), dos quais, 133 (cento e trinta e três) já assistimos. Aplicamos critérios de inclusão e exclusão, tais como: apenas filmes exibidos em cinema a que já tivéssemos assistido; que não tenham se originado de desenhos animados de TV, de HQ, de livros ou de outros filmes já exibidos em cinema (reedições, *remakes*); animação de massinha de modelar e/ou que não tenham falas, e chegamos a 124 (cento e vinte e quatro) filmes, entre os quais identificamos 24 (vinte e

¹ <https://www.adorocinema.com/>

Revista inCORPOrAÇÃO, V.3, nº 02, 2025, Feira de Santana, p. 83-101.

<http://periodicos.uefs.br/index.php/incorporacao/index>

quatro) obras que incluem pelo menos uma personagem com algum tipo de deficiência, os quais se encontram no Quadro 01, abaixo.

Quadro 01: Filmes de Animação com Personagens com Deficiência

ANO	TÍTULO E PRODUTORA	PERSONAGENS E TIPOS DE DEFICIÊNCIA
2001	SHREK – DREAMWORKS	Três Ratos – deficiência visual Lord Farquaad – nanismo
2003	PROCURANDO NEMO – DISNEY / PIXAR	Dory – amnésia anterógrada Gill – membro mutilado Nemo – membro raquítico Deb – delírios
2004	SHREK 2 – DREAMWORKS	Três Ratos – deficiência visual
2007	RATATOUILLE – DISNEY / PIXAR	Cheff Skinner – nanismo
2007	SHREK TERCEIRO – DREAMWORKS	Três Ratos – deficiência visual
2007	ALVIN E OS ESQUILOS – 20th CENTURY STUDIOS	Simon – baixa visão
2009	A ERA DO GELO 3 – 20th CENTURY STUDIOS	Buck – visão monocular
2009	ALVIN E OS ESQUILOS 2 – 20th CENTURY STUDIOS	Simon e Jeanette – baixa visão
2010	COMO TREINAR SEU DRAGÃO – DREAMWORKS	Fúria da noite/Banguela e Bocão – deficiência física por amputação
2010	ENROLADOS – DISNEY	Hook Hand - deficiência física por amputação
2010	SHREK PARA SEMPRE – DREAMWORKS	Três Ratos – deficiência visual
2011	ALVIN E OS ESQUILOS 3 – 20th CENTURY STUDIOS	Simon e Jeanette – baixa visão
2012	DETONA RALPH - DISNEY	Vanellope – “Falha de sistema”
2014	COMO TREINAR SEU DRAGÃO 2 – DREAMWORKS	Fúria da noite/Banguela, Bocão e Soluço – deficiência física por amputação
2015	ALVIN E OS ESQUILOS NA ESTRADA – 20th CENTURY STUDIOS	Simon e Jeanette – baixa visão
2016	PETS – A VIDA SECRETA DOS BICHOS – UNIVERSAL PICTURES	Pops – deficiência física (cadeirante)
2016	PROCURANDO DORY – DISNEY / PIXAR	Dory – amnésia anterógrada Nemo – membro raquítico
2016	A ERA DO GELO: O BIG BANG – 20th CENTURY STUDIOS	Buck – visão monocular
2017	VIVA - A VIDA É UMA FESTA – DISNEY / PIXAR	Mamá Coco – cadeirante, Alzheimer
2017	CARROS 3 – DISNEY / PIXAR	Mc Queen – deficiência física por acidente automobilístico
2017	EMOJI - FILME – SONY PICTURES ANIMATION	Gene Meh - “Falha de sistema”
2019	KLAUS – SERGIO PABLOS ANIMATION STUDIOS	Olaf Krum - mudez
2019	COMO TREINAR SEU DRAGÃO 3 – DREAMWORKS	Fúria da noite/Banguela, Bocão e Soluço – deficiência física por amputação
2019	PETS – A VIDA SECRETA DOS BICHOS 2 – UNIVERSAL PICTURES	Pops – deficiência física (cadeirante)

Fonte: Elaboração própria (2025).

A partir dos dados apresentados, podemos afirmar que, de um total de 25 (vinte e cinco) anos, em 18 (dezoito) tivemos filmes de animação exibidos em salas de cinema brasileiras com alguma personagem com deficiência, ou seja, 72%, o que parece um percentual considerável, apesar disso não significar que essas personagens tenham destaque nas tramas. No entanto, se considerarmos que nosso universo se constituiu de 124 (cento e vinte e quatro) produções e, dessas, apenas 24 (vinte e quatro) configuram nossa amostra, ou seja, 19,36%, notamos que os números apontam para um percentual baixo de abordagem da deficiência nos filmes de animação.

Em relação à frequência anual, o Quadro 02, a seguir, revela os dados identificados.

Quadro 02: Frequência anual

2000	0	2013	0
2001	1	2014	1
2002	0	2015	1
2003	1	2016	3
2004	1	2017	3
2005	0	2018	0
2006	0	2019	3
2007	3	2020	0
2008	0	2021	0
2009	2	2022	0
2010	3	2023	0
2011	1	2024	0
2012	1	TOTAL	24

Fonte: Elaboração própria (2025).

O Quadro revela que os anos de 2007, 2010, 2016, 2017 e 2019 tiveram 3 (três) produções cada contendo personagens com deficiência; o ano de 2009 exibiu 2 (dois) filmes; os demais anos que exibiram esse tipo de filme tiveram uma produção cada; e um total de 12 (doze) anos não exibiram nenhuma película com esse tipo de configuração, inclusive na sequência de 2020 a 2024.

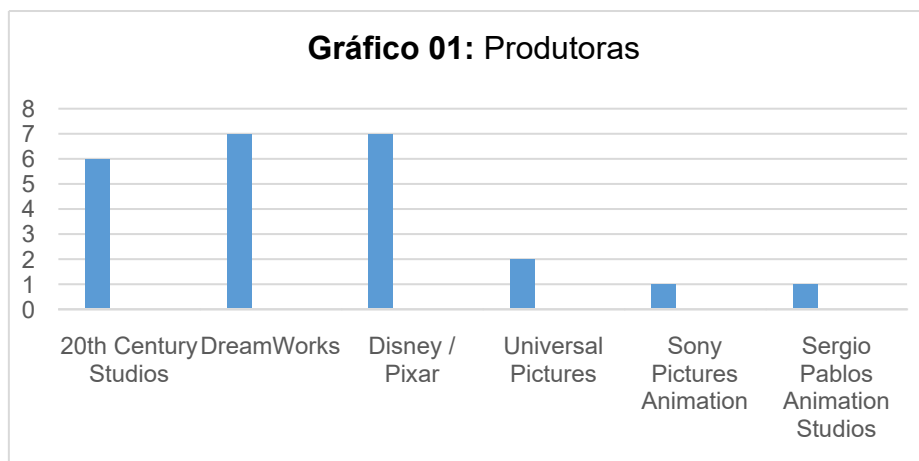
No que se refere às Produtoras responsáveis pelo cinema de animação de 2000 a 2024, optamos por fazer um comparativo entre o quantitativo de filmes de animação distribuídos pelas produtoras que possuem personagens com deficiência (recorte) e a totalidade produzida no mesmo período, conforme demonstra o Quadro 3, abaixo.

Quadro 3: Comparativo Produtoras: totalidade, recorte e percentual

PRODUTORA	TOTAL	RECORTE	%
20th Century/Blue Sky	26	6	23,1
DreamWorks/Aardman	40	7	17,5
Disney/Pixar	63	7	11,1
Universal/Illumination	13	2	15,4
Sony/Columbia/Marvel	18	1	5,9
Sergio Pablos	1	1	100
Paramount Pictures	7	0	0
Warner Bros./DC Comics	16	0	0
Image Films	3	0	0
Guibli	7	0	0
Nickelodeon	2	0	0
Laika	5	0	0
Telecinco Cinema	3	0	0
Voronezh Animation	5	0	0
Toei Animation	4	0	0
Outras	20	0	0

Fonte: Elaboração própria (2025).

No que se refere especificamente às Produtoras responsáveis pelos filmes de animação contendo personagens com deficiência, ou seja, ao recorte mencionado no Quadro 3, o Gráfico 01 apresenta os resultados identificados. Optamos por inserir no Gráfico as principais produtoras, mas, muitas vezes, elas se associam a outras menos conhecidas.



Fonte: Elaboração própria (2025).

De acordo com o Quadro e o Gráfico, a *20th Century Studios* (sozinha ou associada a outras, como a *Blue Sky*, por exemplo) produziu 25 (vinte e cinco) filmes de animação, dos quais, 6 (seis) incluem personagens com deficiência, ou seja, 24%. A *DreamWorks* produziu 40 (quarenta) filmes, muitos dos quais associada a outras produtoras de menor destaque comercial, dos quais 7 (sete) ou 17,5% incluem personagens com deficiência. A Disney, em parceria com a Pixar ou não, também possui 7 (sete) películas com personagens com algum tipo de deficiência, de um total de 63 filmes, ou seja, 11,1%. Por sua vez, a *Sony Pictures Animation* produziu 18 (dezoito) filmes, geralmente associada à Columbia ou à Marvel, mas, 5,9% desses, ou seja, apenas 1 (um) tem personagem com deficiência. Enquanto isso, a *Universal Pictures*, muitas vezes em associação com a *Illumination*, possui 2 (duas) obras contendo personagens com deficiência de um total de 13 (treze), isto é, 15,4%. E a *Sergio Pablos Animation Studios* produziu um único filme, o qual possui personagens com deficiência, o que representa 100%.

Chama a atenção o fato de produtoras de grande apelo comercial e com intensa produção de filmes de animação não incluírem nenhuma personagem com algum tipo de deficiência, como é o caso, por exemplo da Warner Bros (sozinha ou em parceria com a DC Comics), que produziu 16 (dezesesseis) filmes de animação, sem incluir nenhuma personagem com deficiência.

Algumas produções tiveram sequência (Quadro 4), as chamadas trilógicas. No caso do cinema de animação, não é incomum as sequências terem mais de

três obras, como acontece com o “Shrek” e “Alvin e os Esquilos” (com quatro filmes cada); “Como Treinar seu Dragão” (com três filmes); “Pets: a Vida Secreta dos Bichos”, “A Era do Gelo” e “Procurando Nemo/Dory” (com dois filmes cada).

Quadro 4: Sequências fílmicas que incluem personagens com deficiência

Título	Filmes	Personagens com deficiência
Shrek	4	Três Ratos – permanecem na sequência Lord Farquaad – apenas no 1º filme
Alvin e os Esquilos	4	Simon – todos os filmes Jeanette – a partir do 2º filme
Como treinar seu dragão	3	Fúria da noite/Banguela e Bocão – todos os filmes Solução – a partir do 2º filme
Pets: a Vida Secreta dos Bichos	2	Pops – todos os filmes
A Era do Gelo	2	Buck – a partir do 3º filme
Procurando Nemo/Dory	2	Dory – todos os filmes Nemo – todos os filmes Gill – apenas no 1º filme Deb – apenas no 1º filme

Fonte: Elaboração própria (2025).

As sequências mantiveram personagens com deficiência em todas as películas, ainda que com graus de destaque diferentes entre si. Assim sendo, por exemplo, os Três Ratos Cegos (Figura 01) que aparecem várias vezes no primeiro filme do Shrek, inclusive com falas, vão diminuindo sua participação na sequência, ficando quase esquecidos na última produção.

Figura 01: Três ratos cegos (Shrek)



Fonte: Google Imagens.

Já em “Como Treinar seu Dragão”, a deficiência do “Fúria da Noite/Banguela” (Figura 02) é o mote da aproximação e da relação de confiança que se estabelece entre o dragão e o “Soluço”, no primeiro filme.

Figura 02: Fúria da Noite/Banguela com prótese



Fonte: Google Imagens.

E seu destaque se evidencia com mais força ainda quando, ao final, o próprio “Soluço” tem parte de seu membro inferior amputado, passando a ter também uma deficiência física, o que na comunidade parece não ser tão incomum de acontecer, já que “Bocão” também já tinha vivenciado a mesma experiência. Inclusive, merece ressalva a forma como “Soluço” percebe que adquiriu a deficiência: com uma leveza e quase naturalidade, compreendendo que aquela era sua nova forma de ser e estar no mundo, mas que não o impedia de continuar sua rotina de aventuras ao lado do seu dragão, com o qual passara a ter mais um elo, o da semelhança – em vez da diferença que a deficiência do animal demarcava (Figura 03).

Figura 03: Bocão e Solução (Como treinar seu dragão)



Fonte: Google Imagens.

No que se refere à imagem corporal das personagens com deficiência, aquelas que geralmente causam mais impactos são as deficiências adquiridas, como foi o caso de “Solução” e “Bocão”, pois passam a se enxergar de outra forma, literalmente incorporando a si e em si outros elementos, como próteses e bengalas, pressupondo uma vida pregressa da qual nada disso fazia parte. Nesse mesmo sentido, temos as seguintes personagens (Figura 04): “Simon” e “Jeanete”, de “Alvin e os Esquilos”, com seus óculos de grau; “Pops”, de “Pets” e “Mamá Coco”, de “Viva: a Vida é uma Festa”, com suas cadeiras de rodas, sem cujos elementos essas personagens têm sua qualidade de vida prejudicada. Isso não ocorre com “Buck”, de “A era do gelo”, pois seu tapa olho ou tampão não é condição para sua mobilidade ou acuidade visual. Trata-se de um benefício de outra natureza, mas também muito relevante: a estética. Entretanto, em todos esses casos, esses instrumentos incorporam-se aos personagens, passando a fazer parte de suas imagens corporais.

Figura 04: Óculos e cadeiras de rodas integrando-se à imagem corporal



Fonte: Google Imagens.

E já que estamos falando sobre o “Buck”, cumpre-nos destacar que sua visão monocular se trata de uma deficiência adquirida e que, como tal, impacta seu processo de construção da imagem corporal. Diferentemente do “Mike Wazowski”, do filme “Monstros S. A.”, que não foi incluído na seleção filmica que fizemos porque, no seu caso, não se trata nem mesmo de uma deficiência congênita. A visão monocular do monstrinho verde decorre de sua forma natural corpórea (Figura 05).

Figura 05: Buck e Mike Wazowski



Fonte: Google Imagens.

Outro tipo de deficiência que impacta a construção da imagem corporal das personagens listadas é o nanismo, condição do “Lord Farquaad”, do filme “Shrek” e do “Cheff Skinner”, de “Ratatouille” (Figura 06).

Figura 06: Lord Farquaad e Cheff Skinner

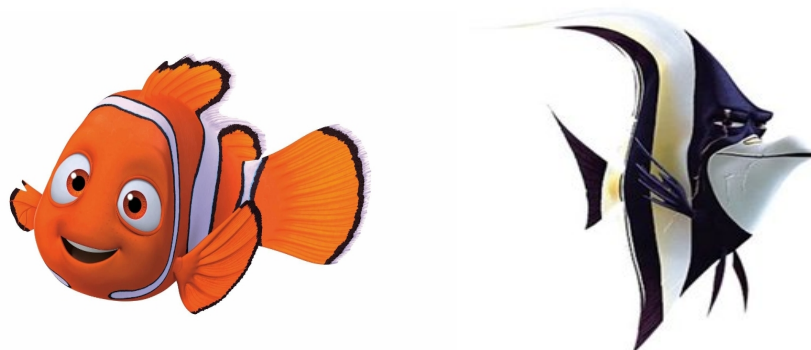


Fonte: Google Imagens.

Nas duas películas, o nanismo é representado de maneira pejorativa e preconceituosa. Apesar do “Lord Farquaad” ser o vilão da primeira história do ogro mais famoso do planeta, sua condição física é motivo de chacotas e sorrisos de “Shrek” e “Burro”, demonstrando não se intimidarem diante de seus poderes políticos. Também a “Fiona” demonstra ridicularizar a deficiência do então noivo, ao empurrar para baixo o boneco do bolo de casamento, revelando a diferença de estatura entre os dois. Já em “Ratatouille”, o nanismo do “Cheff Skinner” parece ser uma contraposição a sua inteligência, dificultando suas ações e lhe dando um ar atrapalhado, mesmo quando também está praticando suas vilanias.

Também o “Nemo”, possui uma nadadeira desproporcional, que ele diz ser a justificativa para sua dificuldade de locomoção eficiente, denotando insatisfação com sua imagem corporal. No entanto, é “Gill”, seu colega de aquário, no mesmo filme, que lhe repreende e mostra que a deficiência não o incapacita de fazer o que precisa ou quer fazer, mostrando sua nadadeira mutilada, fazendo o pequeno peixe-palhaço se aceitar como é e buscar suas potencialidades (Figura 07).

Figura 07: Nemo e Gill



Fonte: Google Imagens.

No que tange a se aceitar como é, apesar das diferenças que marcam sua existência, precisamos falar de “Vanellope”, do filme “Detona Ralph” e de “Gene Meh”, de “Emoji – o Filme”. Essas personagens possuem falhas em seus sistemas – que poderiam ser paráfrases de deficiências – que lhes incomodam fortemente, por se sentirem diferentes e não pertencentes a sua comunidade (Figura 08).

Figura 08: Vanellope e Gene Meh



Fonte: Google Imagens.

No entanto, Vanellope e Gene Meh percebem, com o tempo, que são justamente essas diferenças que os tornam especiais, e capazes de grandes feitos, alavancando um processo de reconstrução da imagem corporal, permeado pela autoaceitação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cinema de animação, a partir dos anos 2000, ganhou grande projeção, exibindo filmes que são sucessos de crítica e de público de todas as idades. Muito mais que divertir, essas películas assumem a função de contribuir com a educação, principalmente das crianças, por tematizarem questões sociais polêmicas de modo leve, simples e com forte apelo visual, através de suas cores e efeitos sonoros.

Entre as personagens dos filmes de animação, reconhecemos a existência daquelas que possuem algum tipo de deficiência, que impacta diretamente sua imagem corporal em processo contínuo de construção – desconstrução – reconstrução. A deficiência, marcador da diferença, muitas vezes é tratada nos filmes de maneira pejorativa ou caricata, sendo mobilizadora de piadas e discriminações que em nada ajudam a construir uma sociedade mais justa, igualitária e inclusiva. Outras vezes, aparece de forma menos

expressiva, quase despercebida. Mas também há produções que tematizam a deficiência como condição de ser e estar no mundo, evidenciando as potencialidades de suas personagens, sem discursos capacitistas, estigmatizantes ou atrelados à vitimização e ao sofrimento.

Mesmo assim, o que temos é pouco. Os números mostram que a temática da imagem corporal de pessoas com deficiência precisa ser mais explorada pelo cinema de animação. O assunto precisa estar em tela como prioridade nas diferentes produtoras cinematográficas, sem exceção. Imagem corporal, deficiência e inclusão não podem mais ser conceitos invisibilizados ou deixados para depois. Ao contrário, devem ser debatidos e apresentados por meio dessas obras tão importantes e de tamanho alcance, pois a identificação com as personagens pode ajudar a muitas pessoas a se aceitarem e a romperem barreiras que tentam impedi-las de serem quem realmente são, com o corpo que têm.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carla Borges de. **O meu corpo sou eu?:** narrativas de cadeirantes sobre a construção da imagem corporal. Feira de Santana: UEFS Editora, 2022.

ANDRADE, Carla Borges de *et al.* O empoderamento feminino nos desenhos animados de cinema do Século XXI. **Revista inCORPORACÃO**, 1(2), 2023. p. 39-68. Disponível em: <https://periodicos.uefs.br/index.php/incorporacao/article/view/10127/8572>. Acesso em: 20 ago. 2025.

BOYNARD, Ana Lúcia S. Desenho animado e formação moral: influências sobre crianças dos 4 aos 8 anos de idade. **Atas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO**. 2002, v. 4, p. 283-290.

BRASIL. **Lei nº 13.146/2015 - Estatuto da Pessoa com Deficiência**. Brasília: Presidência da República do Brasil, 2015.

CARMO, Apolônio Abadio do. **Deficiência Física: a sociedade cria, "recupera" e discrimina**. Brasília, DF: Secretaria dos Desportos/ PR, 1991.

DINIZ, Amaralina de Arandas Ramos. **A influência da atividade física adaptada na imagem corporal da pessoa amputada: um estudo de caso**. TCC. Universidade Federal da Paraíba - Bacharelado em Terapia Ocupacional. João Pessoa, 2015.

- DUARTE, Edison; LIMA, Sonia Maria Toyoshima. **Atividade Física para pessoas com necessidades especiais: experiências e intervenções pedagógicas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.
- GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 2017.
- MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação: arte nova/arte livre**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- RIBEIRO, Sônia Maria. Inclusão e Esporte: um caminho a percorrer. In: SOCIEDADE BRASILEIRA DE ATIVIDADE MOTORA ADAPTADA. **Temas em Educação Física Adaptada**. Curitiba: SOBAMA, 2001.
- SASSAKI, Romeu Kazumi. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos**. São Paulo: Nova, 1997.
- SCHMIDT, Saraf. De olho na mídia. In: VEIGA-NETO, Alfredo *et al.* (Org.). **A educação em tempos de globalização**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- WERNECK, Claudia. **Ninguém mais vai ser bonzinho na sociedade inclusiva**. Rio de Janeiro: Editora W.V.A., 1997.