



Sobre monstruos, cine y cuentos de hadas: intertextualidad e infancia

Betina Hillesheim, Gisele Dhein, Lutiane de Lara, Lílian Rodrigues da Cruz*

Universidad de Santa Cruz do Sul (UNISC)

[Localice en este documento](#)

Resumen: A partir de la película *Monsters S/A*, el presente artículo utiliza la figura de los monstruos para discutir algunas ideas referentes a los monstruos y la infancia. De este modo, a partir de autores como Foucault, Deleuze y Guattari, se pretende explorar en qué medida una construcción sobre la infancia permite ser, pensar y sentir de otras formas. La elección del cine como uno de los ejes de esta discusión se da a partir de la comprensión que este proporciona tanto en el modo de conocer la infancia, como en la expresión del mundo desde la perspectiva infantil, posibilitando pensar lo nuevo. Al hablar de monstruos, deben recordarse los cuentos de hadas, los cuales han sido asociados sistemáticamente a la infancia, constituyéndose en una parte significativa de la literatura infantil y también una fuente de inspiración para gran parte de las películas infantiles.

Palabras clave: intertextualidad; infancia, monstruos, modos de subjetivación

Abstract: *About monsters, movies and fairy tales: intertextuality and infancy..* Starting from the film *Monsters S/A*, the present article uses the monsters illustration to discuss some ideas regarding to monsters and childhood. In this way, based on authors like Foucault, Deleuze and Guattari, it is aimed to explore in what extent a composition about the infancy can allow to be, to think and to feel in other ways. The choice of the movies as one of the axes of this discussion rises from the understanding that it propitiates a way of knowing the infancy as well as the expression of the world through the infantile perspective, making possible to think the new. When talking about monsters, we should remember the fairy tales, which have been associated systematically to the infancy, being a significant portion of the infantile literature and also an inspiration source for great number of infantile films.

Key-words: intertextuality; infancy; monsters; subjectivation manners.

El director de la película *Monsters S/A* [2] juega con la idea de que el trabajo de los monstruos es asustar a los niños. En este artículo utilizamos la figura de los monstruos para jugar, también, con dos ideas -monstruos e infancia-, tejiéndolas y remontándolas, creando nuevas figuras, tales como la criatura del Dr. Frankenstein, un monstruo con alma infantil. En este ejercicio, buscamos explorar en qué medida una composición sobre a infancia puede permitir ser, pensar y sentir de otras formas, y para ello invitamos a jugar con nosotros a Foucault, Deleuze e Guattari, así como a otros buenos compañeros de retozos.

La elección por el cine como escenario para este juego se da por la comprensión de que, como resalta Kramer (2006) encontramos en él tanto un modo de conocer la infancia como una expresión del mundo mediante la perspectiva infantil e inclusive desde una mirada infantil que ayuda a la comprensión del mundo, posibilitándonos pensar lo nuevo. Así, “el cine mira la infancia y al mostrarse cuenta la historia; la de cada uno y la de todos nosotros” (p. 8). Por lo tanto, al mirar la infancia, el cine también nos enseña a mirarla (Teixeira, Larrosa y Lopes, 2006), ocupando un espacio de construcción de sujetos y subjetividades.

La forma como explicamos y damos sentidos al universo que nos rodea, en este caso la infancia, se deriva de la constitución de determinados regimenes de verdad y

de la producción de modos de subjetivación (cf. Foucault, 2004). O sea, es a partir de cómo la infancia se conceptualiza y de cuales son las prácticas sociales que se crean para reglamentarla que podemos identificar cómo una sociedad construye lo que entiende por infantil y el modo de hacerla desarrollarse o crecer.

Con Foucault, el “sujeto” no pasa de un efecto de las prácticas lingüísticas y discursivas que lo construyen como tal. Se para el Psicoanálisis el sujeto no es quien él piensa que es, para Foucault, el sujeto no es nada mas que aquello que se dice de él. El “sujeto” al contrario de originario y soberano es derivado y dependiente. El “sujeto” que conocemos como base y fundamento de la acción es, la verdad, un producto de la historia (Silva, 2000:15)

En el delineamiento de un nuevo paisaje social y de nuevos raciocinios poblacionales que se firmaron a partir del siglo XVIII, se estableció un nuevo lugar para los niños, los cuales pasaron a ser blanco de operaciones que administran cuerpos y pretenden la gestión calculista de la vida, a partir de determinadas intervenciones que intentan introducir las en procesos de reglamentación y control. La infancia se vuelve, por lo tanto, un dominio que debe ser conocido, siendo el cuerpo infantil atravesado por relaciones de poder y de saber (Bujes, 2000). Así, la condición histórica de posibilidad para el *nacimiento* de la infancia, según Corazza (2000), se relaciona con la eficacia productiva del bio-poder, que se vuelve hacia los cuerpos para auxiliarlos a garantizar su salud y su bienestar. De esta manera, se construye, mediante la subordinación de la identidad infantil a partir de mecanismos específicos de poder y saber, la idea de lo *infantil*, siendo que los niños pasan a ser asujetados por el funcionamiento de un conjunto de instituciones disciplinares, siendo tomadas como el otro del adulto, o sea, como primitivas, salvajes, dependientes, carentes, frágiles. He aquí, por tanto, como en la Modernidad, las personas pequeñas pasaron de fantasmas a verdades de sujeto (Corazza, 2000).

En este momento, las cartas están dadas. Retiraremos algunas de la baraja, sin la pretensión de colocarlas todas sobre la mesa, ni de agotar los sentidos de cada una de ellas. Como aquellos niños que todavía no conocen las reglas del juego, solamente jugaremos con las cartas que saquemos del mazo mayor.

Primera carta: monstruos

Para Foucault (2001), el monstruo, en el periodo que va desde la Edad Media hasta el Siglo XVIII es esencialmente el mismo: mezcla de dos reinos (el hombre con pies de ave), de dos especies (el puerco con cabeza de carnero), de dos individuos (aquel que tiene dos cabezas y un cuerpo) de dos sexos (un hermafrodita), de vida y muerte (el feto que sobrevive algunos días con una morfología que no le permite vivir), de formas (quien no tiene pies ni brazos). Al hablar del monstruo - uno de los tres elementos, junto con el individuo a ser corregido y el niño masturbador, que irá a constituir el dominio de la anormalidad -, el autor dice que su campo de aparición es un espacio jurídico-biológico, configurándose no solamente como una violación de las leyes de la sociedad, sino también de las leyes de la naturaleza.

Sin embargo, el monstruo es un fenómeno tanto extremo como raro: es el límite, el punto de inflexión de la ley, aquel que “combina lo imposible con lo prohibido” (Foucault, 2001:70), trayendo consigo transgresión a la naturaleza, la mezcla, el enredo de los límites y de los caracteres y por lo tanto, transformándose en una violación, en un desafío al derecho. De este modo, la figura del monstruo es esencial

en la problemática de la anomalía, siendo que, alrededor de ellos, las instancias de saber-poder se inquietan o ser reorganizan.

De acuerdo con Cohen (2000), el monstruo es utilizado como metáfora para que pensemos lo no igual, lo que huye a la norma, que está en la frontera, así como el loco, el negro, el pobre. El monstruo rechaza la categorización, siendo creado en las encrucijadas metafóricas (en los cuentos, mitos, terrores, dichos) como la encarnación de un momento cultural, de una época, de un sentimiento y de un lugar. Incorpora miedos, deseos, ansiedades y fantasías, dándoles vida y una extraña independencia. De esta manera, ellos son híbridos peligrosos pues perturban el pretendido orden del mundo a partir de la suspensión de las formas, amenazando destruir toda y cualquier distinción. Según expresión del autor, “el monstruo es la diferencia hecha carne” (p. 32), esto es, o cuerpo monstruoso es la inscripción de la alteridad.

En esta perspectiva, Gil (2000) señala que el monstruoso no está más allá del dominio humano sino que se encuentra en su límite, “pues el monstruo no es sino la ‘desfiguración última del Mismo en el Otro’” (p. 174). Y, al marcar el límite, el monstruo le confiere a los seres humanos una imagen estable de sí mismos en la medida que, más allá de ese límite, nada más hay sino la demencia y el desorden.

Si la etimología de la palabra monstruo - *monstrum* - remite a ‘aquel que revela’, ‘aquel que advierte’, el monstruo existe para ser leído: pero, como las letras en la página, él significa algo diferente de él mismo, o sea, es siempre un desplazamiento (Cohen, 2000). Así, según Gil (2006), el monstruo comunica un exceso de ser. Al exhibir su anormalidad el monstruo ofrece a la mirada lo que jamás es visto; él muestra lo irreal verdadero, exhibiéndolo sin preocuparse con la mirada del otro, o para fascinar - actos que, finalmente, significan lo mismo.

La monstruosidad fascina. ¿Y por qué? Gil (2000:168) entiende que el monstruo muestra cómo la humanidad del hombre contiene el germen de su inhumanidad. Los monstruos existen “no para mostrarnos lo que no somos sino lo que podríamos ser”

Atracción y rechazo. En la novela concebida por Mary Shelley en un lluvioso verano de 1816 Victor Frankenstein, inmerso en su proyecto de creación, así describe sus sentimientos en el momento en que su criatura vino a la vida:

Yo lo había deseado con un ardor que excedía la moderación pero ahora, que había terminado, se desvaneció la belleza del sueño y mi corazón se llenaba de horror y asco. Incapaz de soportar el aspecto del ser que yo había creado, salí corriendo del aposento y continué durante mucho tiempo andando por el cuarto, sin poder dormir (Shelley, 1997:61-2).

Empero, como comenta Bloom, “el monstruo es más humano que su creador” (1997:242-3), digno tanto de amor como de odio, capaz de causar más piedad y más temor. En esta perspectiva, el autor señala la confusión que se hace entre la criatura y su creador - ambos acaban siendo conocidos por el nombre de Frankenstein - remitiendo a la dualidad de la novela de Shelley: tanto el uno como el otro son las mitades antitéticas del mismo ser.

Al dejarnos tentar con prácticas prohibidas, acechándonos en un espacio ambiguo que conjuga miedo y atracción, el monstruo delimita así una geografía. Él configura los lugares sociales en los cuales los cuerpos pueden moverse y los límites que no deben transponerse bajo el riesgo de ser atacados o, aún peor, volvernos también monstruosos (Cohen, 2000).

He ahí, por lo tanto, una carta inquietante, perturbadora. Una carta que nos espanta constantemente como los monstruos que habitan los armarios de los cuartos infantiles y amenazan el sueño de los niños. De hecho, de acuerdo con la película infantil citada en el inicio de este artículo, ese es el trabajo de los monstruos: los gritos de los niños los alimentan y aseguran su supervivencia. Sin embargo, los monstruos los temen en la misma medida: el toque de un niño puede destruirlos. Una relación desconcertante. Tal vez sea necesario buscar otras cartas... Descansen los monstruos, por ahora.

Segunda carta: cuentos de hadas

Al pensar en monstruos recordamos las leyendas, las historias populares, los cuentos de hadas. Estos últimos - los cuentos de hadas - han sido en la Modernidad sistemáticamente asociados a la infancia y constituyen una fracción significativa de la literatura infantil (y de sus derivados como por ejemplo las películas infantiles). Sin embargo, como señala Tatar (2004), hasta el siglo XVII los cuentos no se dirigían específicamente a los niños pero se relacionaban con una tradición narrativa popular. Es Perrault, en Francia, quien recoge estos cuentos populares y los dirige hacia la infancia, siendo responsable por el primer impulso a la literatura infantil. Así, en 1697 él publica *Cuentos de Mamá Gansa* cuyo título original era *Historias o narrativas del tiempo pasado con moralejas* (Lajolo y Zilberman, 1999), con la intención de entretener a los niños y orientar su formación moral (Coelho, 1998).

Resaltamos aquí la utilización del término *moralejas* en el título del libro de Perrault, así como la intencionalidad de *orientar su formación moral*, a partir de lo cual ya se percibe el entrelazamiento entre la pedagogía y la literatura infantil. De hecho, como señalan Lajolo y Zilberman (1999), una vez que la literatura infantil depende de la capacidad de lectura de los niños, ésta se coloca, desde el inicio, en una posición subsidiaria en relación a la Educación como también, muchas veces, la función utilitario-pedagógica domina la producción destinada a la infancia (Palo y Oliveira, 1988). ¿Pero qué enseña la literatura infantil? Al unirse al discurso pedagógico la literatura infantil “enseña, en primer lugar, cómo ser niño, o mejor, delinea esa idea de infantil, dando determinados contornos dentro de los cuales los niños deban reconocerse, marcando sus lugares sociales y conformando el cuerpo infantil” (Hillesheim, 2006:54).

¿Quiénes son los monstruos de los cuentos de hadas? Pensando en un sentido amplio, los cuentos de hadas son habitados por seres asustadores: lobos feroces (como en Caperucita Roja y Los Tres Cerditos), gigantes (como en Pulgarcito y Juan y la Mata de Habas), brujas (como en Blancanieves, Juan y María, Rapunzel y la Bella Durmiente), fieras (como en la Bella y la Bestia). Seres monstruosos que reeditan los dos grandes monstruos del dominio de la anomalía, el incesto de los reyes y el canibalismo (cf. Foucault, 2001), tales como en Piel de Asno y El Enebro. Cuentos utilizados a la hora de dormir, junto con dulces canciones de arrullar que hablan de monstruos, cuando la oscuridad viene a provocar nuestras más aterrorizantes pesadillas.

Tenemos así varios elementos en esta carta: un escenario (los cuentos de hadas), un autor (el adulto), un propósito (educar), un personaje (el monstruo) y un campo de acción (la infancia). ¿Cómo se desarrolla la escena? ¿Por qué los monstruos son tan insistentemente llamados a componerla? Es el momento de mirar una carta más, para combinarla con aquella que ya salió.

Tercera carta: cine

Côrrea (2007) refiere que la palabra cine deriva del griego *Kinema*, significando movimiento. En las palabras de Teixeira, Larrosa y Lopes (2006), en una primera aproximación al cine:

el cine es hecho de imágenes en movimiento, en las cuales a veces se incrustan palabras y sonidos. Y con esas imágenes móviles, a las cuales se incorporan palabras y sonidos, el cine, a veces, solamente a veces, cuenta una historia. Digamos que el cine es el arte de lo visible, al que fue dado la capacidad del relato gracias al movimiento (p. 12)

Además, los autores, recordando a Bergson y su concepto de duración, que se relaciona no con un tiempo medido y exterior, sino una temporalidad vivida e interior, señalan que el cine capta el tiempo al mismo tiempo que lo construye.

Deleuze (2004) traerá los conceptos de imagen-movimiento e imagen-tiempo para pensar el cine, señalando que este “siempre contará lo que los movimientos y los tiempos de la imagen le hagan contar” (p. 77), siendo que, cuando el movimiento se subordina a una regla de un esquema sensorial-motor, habrá una historia; por otro lado, si los movimientos no fueren orientados, presentándose desconectados, serán más devenires que propiamente historias. El autor refuta la noción de imaginario como válida para el cine, considerando que mientras el cine produce realidad, la idea de imaginario es poco determinada y se complica por estar en la encrucijada de dos pares: verdadero-falso y real-irreal. Así, sugiere dos regímenes de imagen: un régimen orgánico - la imagen-movimiento - que procede por cortes racionales y encadenamientos proyectando un modelo de verdad; y un régimen cristalino - la imagen-tiempo - que opera mediante cortes irracionales y reencadenamientos, substituyendo el modelo de verdad por la potencia de lo falso, por el devenir.

De esta manera, al pensar una película él propone “preguntar cuáles circuitos, qué tipos de circuito la imagen-movimiento o la imagen-tiempo trazan, inventan” (Deleuze, 2004:78), enfatizando que la cuestión se refiere a la riqueza y complejidad de las citas, conexiones, circuitos, cortocircuitos y disyunciones. Además, el autor critica la simple descripción de las películas o la aplicación de conceptos venidos de afuera, citando como ejemplo la lingüística, que ignora el movimiento como constitutivo del cine y reduce la imagen cinematográfica a un enunciado.

El cine surgió en el final del siglo XIX con los hermanos Lumière, y las primeras películas se dirigieron a una platea adulta. Ni aun Walt Disney, al crear el famoso ratón Mickey, al final de la década de 1920, tenía como objetivo específico un público infantil, sino un proyecto de animación y el desarrollo de determinadas técnicas. Solamente a partir de los años 40, después del éxito de Blancanieves y los Siete Enanos y el no tan exitoso Fantasía, la Disney se estableció como productora cultural para niños (Merten, 2003).

En entrevista al periódico de la Unicamp, Melo señala que el cine infantil descende la propia literatura infantil, a la cual incorpora elementos de las narrativas orales y de los cuentos de hadas. Así, del mismo modo que la literatura infantil, el cine infantil siempre fue visto como culturalmente marginal y poco serio, una forma ‘menor’ de arte (Sugimoto, 2004).

Actualmente, según Côrrea (2007), la mayor parte de las películas infantiles utiliza la tecnología digital, especialmente el cine de animación [3]. El origen del cine de animación está en los antiguos experimentos con sombras chinas, así como aquellos con linternas mágicas en los siglos XVII y XVIII, y es solamente con el avance de la

fotografía en el siglo XIX que esas teorías pudieron ser puestas en práctica. Se resalta que el cine de animación incluye no solo el dibujo animado sino también la animación de muñecos, fotos y, más recientemente, de imágenes computadorizadas.

Tres cartas sobre la mesa

Del naípe sacamos tres cartas: monstruos, cuentos de hadas, cine. ¿Qué disposición podremos darles de modo que puedan hablar (y también hacer callar) sobre la infancia? Muchas son las entradas posibles en este juego puesto que, tal como en el castillo de Kafka, se puede entrar por cualquier extremidad una vez que lo que vale es la experimentación, la búsqueda de conexiones entre los puntos y las modificaciones que sucederían si utilizamos cualquier otra entrada (Deleuze y Guattari, 1997).

Sigamos, así, nuestra primera carta - los monstruos - enlazándola con las otras. ¿Qué combinaciones podemos vislumbrar? Una película infantil titulada *Monstruos & Cia*. Elementos de los cuentos de hadas tales como pocos personajes en la trama, características exageradas (buenos y miedosos, valientes y nobles, enanos o gigantes, feos y malos, etc.). Además dichas características se resaltan y, en el final, el bien triunfa sobre el mal, el valiente sobre el cobarde, el bello sobre el feo, el vicio es castigado y la virtud recompensada (cf. Sosa, 1993). Utilización de técnicas de animación computadorizadas que, según Merten (2003), se han tornado herramienta fundamental en las películas infantiles.

Una película sobre monstruos... ¡Pero, sorpresa! No se trata de un escenario oscuro, lleno de sombras y rincones asustadores, ni los monstruos causan terror mediante la visión de sus cuerpos deformados, sus facciones desfiguradas o sus hábitos repugnantes y agresivos. Al contrario, todo en *Monstruos & Cia* es límpido y organizado; el sol brilla y la ciudad de los monstruos late llena de vida. Y los monstruos... Ah, los monstruos en su mayoría son suaves, en colores, interesantes, divertidos, buenas personas... Como dice la niña de la película, parecen un *gatito*, animalitos de peluche blanditos. Monstruos domesticados muy distantes de las monstruosidades que nos asustan.

Si, como propone Cohen (2000), los monstruos hablan de nosotros mismos y nos interrogan sobre por qué los creamos cabe preguntar: ¿Por qué creamos monstruos domesticados? Platón ya alertaba que el hombre es habitado por fieras y que la infancia debería ser material de política visto que “el niño es la más difícil de manejar de todas las bestias” (Fuentes, 2006:223). Tal vez monstruos domesticados nos hablen de nuestro deseo de domesticación de la infancia, que nos aleje de una infancia salvaje, incontrolable, repleta de vigor, que enfrenta el mundo adulto interrogándolo incesantemente con sus letanías de porqués, sus berrinches sus irracionalismos, sus pasiones.

Domesticar monstruos-niños nos habla de nuestro deseo de gobernar lo infantil, tornarlo racional y cooperativo, modelarlo, darle contornos nítidos. Monstruos-niños domesticados que no salen de los armarios para asustarnos en la noche, que son dóciles y nos acompañan cuando estamos solos. Monstruos-niños domesticados que no se afilian a la imagen de niños-caóticos sugerida por Fuentes (2006), que juegan a morder sin discriminar lo que es útil o inútil, dejándose llevar por la vida, subordinando la razón al calor de la pasión. Monstruos-niños domesticados son bonitos, muelles, limpios y dulces, nos despiertan nobles sentimientos de amor y protección y, en ningún caso, nos causan terror. Así, si no es posible mantener a distancia estos seres monstruosos, visto que habitan la oscuridad de nuestros cuartos,

que por lo menos podamos gobernarlos, disciplinar y controlar los cuerpos y almas infantiles, tornarlos inofensivos.

Por otro lado, cabe resaltar que el monstruo suple una necesidad: la de convencer que lo real humano es racional; sin embargo, la monstruosidad atrae su devenir-humano. Al situarse en un espacio de indiscernibilidad el monstruo es capaz de suscitar un devenir-otro (Gil, 2000). De acuerdo con Deleuze y Guattari (1997),

devenir es, a partir de las formas que se tienen, del sujeto que se es, de los órganos que se posee o de las funciones que se cumple, extraer partículas entre las cuales instauramos relaciones de movimiento o reposo, de velocidad y lentitud, las más próximas de aquello que estamos en vías de tornarnos, y a través de las cuales nos tornamos (p. 64).

La infancia-monstruo es, así, experimentación, flujo de intensidades, multiplicidades, relación intensiva con el tiempo, algo del orden del misterio y de la vida. La infancia-monstruo, a diferencia del monstruo-niño domesticado, no se deja capturar e insistentemente nos desconcierta. Por lo tanto, ¿no nos cabe preguntar si ella existe pues, parafraseando a Cohen (2000): si ésta no existiese, existiríamos nosotros?

Dejamos las cartas, ahora, para quien quiera realizar otros juegos, talvez con otros compañeros, talvez con otras preguntas. Y vamos a recogernos a la soledad de nuestros cuartos, aterrorizados por seres monstruosos y terrores insondables.

Referencias

Bloom, Harold. (1997). Posfácio. Em: SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Porto Alegre: L&PM, p. 239-52.

Bujes, Maria Isabel. O fio e a trama: as crianças nas malhas do poder. *Educação e Realidade*, v. 25, n. 1, p. 25-44, jan/jul. 2000.

Coelho, Nelly Novaes. (1998). *O conto de fadas*. 3ª ed. São Paulo: Ática.

Cohen, Jeffrey Jerome. (2000). A cultura dos monstros: setes teses. Em.: Silva, Tomaz Tadeu da. (Org.) *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 25-55.

Corazza, Sandra Mara. (2002). *Infância e educação. Era uma vez... quer que conte outra vez?* Rio de Janeiro: Vozes.

Corazza, Sandra Mara. (2000). *História da infância sem fim*. Ijuí: Editora Unijuí.

Corrêa, Adâni. *O ogro que virou príncipe: uma análise dos intertextos presentes em Shrek*. [Dissertação de Mestrado]. Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Letras - PUCRS, 2007.

Deleuze, Gilles. (2004). *Conversações*. São Paulo: Editora 34.

Deleuze, Gilles; GUATTARI, Félix. (1997). *Kafka: por uma literatura menor*. Rio de Janeiro: Imago.

_____.(1997). *Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia*. v. 4. Rio de Janeiro: Editora 34.

Foucault, Michel. (2001). *Os anormais*. São Paulo: Martins Fontes.

Foucault, Michel. (2004). *Microfísica do Poder*. 19. ed. Edições Graal: São Paulo.

Fuentes, Héctor S. (2006). Os baderneiros, a guerra e os botões. Em: Teixeira, Inês A. de C.; Larrosa, Jorge; Lopes, José de S. M. (Org.) *A infância vai ao cinema*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 209-226.

Gil, José. (2000). Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro. Em: Silva, Tomaz Tadeu da. (Org.) *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, p.165-84.

_____. *Monstros*. (2006). Ed. Lisboa: Relógio d'Água.

Hillesheim, Betina. *Entre a literatura e o infantil: uma infância*. [Tese de Doutorado]. Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Psicologia - PUCRS, 2006.

Kramer, Sônia. (2006). Prefácio. Em: Teixeira, Inês A. de C.; Larrosa, Jorge; Lopes, José de S. M. (Org.) *A infância vai ao cinema*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 7-10.

Lajolo, Marisa; Zilberman, Regina. (1999). *Literatura infantil brasileira: história & histórias*. 6.ed. São Paulo: Ática.

Merten, Luiz Carlos. (2003). Criança e cinema. Em: Jacoby, S. *A criança e a produção cultural*. Porto Alegre, Mercado Aberto, p. 137-60.

Palo, Maria J.; Oliveira, Maria Rosa D. (1998). *Literatura infantil: voz de criança*. 3.ed. São Paulo: Ática.

Shelley, Mary. (1997). *Frankenstein*. Porto Alegre: L&PM.

Silva, Tomaz Tadeu da. (2000). Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da Pedagogia Crítica. Em: _____ (Org). *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, p.13-21.

Sosa, Jesualdo. (1993). *A literatura infantil*. São Paulo: Cultrix.

Sugimoto, Luiz. A tela angelical. In: *Jornal da Unicamp*, Campinas, 16-22 de agosto de 2004. Disponível na Web: http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/jornalPDF/ju262pag12.pdf. Acesso em: 18 de jul. 2007.

Tatar, Maria (Org.). (2004). *Contos de fadas. Edição comentada & ilustrada*. Rio de Janeiro: Jorge ZAHAR Editor.

TEIXEIRA, Inês A. de C.; LARROSA, Jorge; LOPES, José de S. M. (2006). Olhar a infância. Em: _____. (Org.) *A infância vai ao cinema*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 11-28.

Notas

- [1] Artículo traducido al español por María Piedad Rangel Meneses.
- [2] La película “Monsters, Inc” juega con la idea de que los niños creen en monstruos. Hace mucho tiempo que los niños de todo el mundo saben que, al irse a la cama e apagar las luces, los monstruos aparecen en la oscuridad de la noche. A pesar de eso, lo que los niños ignoran es que estos monstruos se dedican a asustarlas, no porque quieren asustarlas, sino porque eso hace parte de su trabajo. Estos monstruos trabajan en una fábrica que se dedica a arrancar y guardar los gritos de los pequeños. La fábrica más grande del mundo es Monsters Inc. que se dedica a lograr todo tipo de gritos, en cualquier parte del planeta, en cualquier idioma, durante 24 horas por día, para después transformarlos en energía para los carros y para todas las ciudades donde viven los monstruos. La fábrica cuenta con el trabajo de centenas de monstruos, pero el grupo de elite está conformado por dos monstruos: Sulley, un enorme monstruo de color azul con manchas moradas y su asistente y mejor amigo Mike Wazowski, un pequeño monstruito de un solo ojo e de temperamento irritable. Debido a que los niños constituyen un peligro mortal para los monstruos está estrictamente prohibido que alguien del mundo infantil entre en el mundo de los monstruos. Los problemas y la diversión comienzan cuando Sulley, por un descuido, deja a una niña entrar en su mundo, perdiéndose dentro de la fábrica (<http://www.terra.com.br/cinema/monstros/>).
- [3] Animación es definida como el arte e imprimir movimiento aparente a dibujos u objetos inanimados (<http://www.marel.pro.br/glossar.htm>. Accesado en 18/7/07).

* **Betina Hillesheim** es Psicóloga, doctora en Psicología (PUC-RS), docente del departamento de Psicología en la Universidad de Santa Cruz do Sul (UNISC)

* **Gisele Dhein** es Psicóloga. Becaria del CNPq.

* **Lutiane de Lara** es Psicóloga, estudiante de la maestría en Psicología Social (PUCRS), becaria CNPq.

* **Lílian Rodrigues da Cruz** es Psicóloga, doctora en Psicología (PUCRS), docente del departamento de Psicología y del Magíster en Letras en la Universidad de Santa Cruz do Sul (UNISC).

Dirección para correspondencia: Universidade de Santa Cruz do Sul
Av. Independência, 2293
Bloco 35 - Departamento de Psicologia
Bairro Universitário

Santa Cruz do Sul (RS)
CEP: 96815-900

Dirección electrónica para correspondencia:
Lílian Rodrigues da Cruz
liliancruz2@terra.com.br

© 2008

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

El URL de este documento es <http://www.ucm.es/info/especulo/numero38/>.html

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#), para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario