



A desconstrução dos estereótipos dos heróis no filme *Megamente*¹

Francisca Meiriane da SILVA²

Tobias QUEIROZ³

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) - Mossoró - RN

Resumo

As histórias infantis tradicionais reproduzem alguns estereótipos que estão presentes na sociedade, como os modelos de beleza e de comportamentos, que acabam gerando preconceitos. O presente artigo analisa a desconstrução dos estereótipos dos heróis no filme *Megamente*, de 2010, dirigido por Tom McGrath, e sua contribuição para desfazer alguns preconceitos. Entre os autores que utilizamos como base teórica, estão o livro ‘História da Feiura’ de Umberto Eco (2007), que traz as mudanças ocorridas ao longo do tempo nos padrões de feiura, ‘A Cultura da Mídia’ de Douglas Kellner (2001), que analisa os produtos da mídia e seu caráter ideológico e ‘E ELES VIVERAM FEIOS PARA SEMPRE’ de Flávia Talita Lucena das Chagas (2009), que discorre sobre a desconstrução dos contos de fadas no filme Shrek.

Palavras-chave: Estereótipos; desconstrução; heróis; *Megamente*.

Introdução

Quando pedimos às pessoas para descrever um herói, elas sempre respondem que é alguém de coragem, determinação, solidário, que coloca o bem-estar dos outros acima do seu, que está sempre do lado do bem, entre outras qualidades muito comuns nos heróis que conhecemos. Mas será que um vilão pode se transformar em herói? É isso que o filme *Megamente* lançado pela DreamWorks em 2010, vem mostrar, um herói diferente, tanto fisicamente como psicologicamente.

Esta pesquisa analisa a desconstrução dos estereótipos dos heróis no filme *Megamente*, pois repensar estes modelos estereotipados pela sociedade é fundamental para diminuir alguns preconceitos.

Para desenvolver esta discussão foi realizada uma pesquisa bibliográfica recorrendo a autores que estudam conteúdos relacionados ao tema deste artigo, como Umberto Eco (2007), Douglas Kellner (2001) em sua análise sobre os produtos da mídia e seu caráter ideológico, Thompson (2004) em sua teoria social da mídia, Roger

¹ Trabalho apresentado no IJ 04 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

² Estudante de Graduação 4º semestre do Curso de Jornalismo da FAFIC-UERN, e-mail: meiri10008@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Doutorando e professor do Curso de Jornalismo da FAFIC-UERN, e-mail: tobiasqueiroz@gmail.com.



Silverstone (2002) em seus estudos sobre a importância da mídia para a experiência humana, como também o filme em estudo, os comentários do elenco e dos cineastas, outros filmes que também desconstruíram as histórias tradicionais, artigos, textos de sites, de blogs e CHAGAS (2009) que discorre sobre o filme Shrek.

O filme *Megamente* traz uma visão diferenciada em relação aos heróis, mostrando que as pessoas podem mudar e que é necessário repensar esses ideais de beleza que existem na sociedade e demonstrar para a mesma, que a beleza não está associada à bondade e nem a feiura está relacionada à maldade.

Para facilitar o entendimento do tema, o presente artigo está organizado em tópicos que exploram questões relacionadas ao assunto do mesmo: os contos de fadas, os filmes de animação, os estúdios DreamWorks, a influência da mídia, os estereótipos de beleza e de feiura e a desconstrução dos estereótipos dos heróis presente no filme *Megamente*.

Os contos de fadas

Os contos de fadas nos acompanham desde crianças, fazendo parte da formação dos indivíduos. Essas histórias são passadas de geração para geração, assim como os estereótipos presentes nas mesmas, que acabam gerando preconceitos. Nessas narrativas a beleza geralmente está associada à bondade e a feiura relacionada à maldade. O herói sempre é alguém corajoso, determinado, honesto e belo, de acordo com os padrões estéticos. A bruxa, por exemplo, tem uma concepção calcada no que se diz publicitariamente de feia e velha. Na vida real é bem diferente. A bondade ou a maldade não tem nenhuma relação com a aparência das pessoas e nem com a idade. Todos temos qualidades e também defeitos. Bruno Bettelheim (2002) em seu livro ‘A psicanálise dos contos de fadas’ afirma:

Para dominar os problemas psicológicos do crescimento, superar decepções narcisistas, dilemas edípicos, rivalidades fraternas, ser capaz de abandonar dependências infantis; obter um sentimento de individualidade e de autovalorização, e um sentido de obrigação moral - a criança necessita entender o que está se passando dentro de seu eu inconsciente. Ela pode atingir essa compreensão, e com isto a habilidade de lidar com as coisas, não através da compreensão racional da natureza e conteúdo de seu inconsciente, mas familiarizando-se com ele através de devaneios prolongados - ruminando, reorganizando e fantasiando sobre elementos adequados da estória em resposta a pressões inconscientes. Com isto, a criança



adequa o conteúdo inconsciente às fantasias conscientes, o que a capacita a lidar com este conteúdo. É aqui que os contos de fadas têm um valor inigualável, conquanto oferecem novas dimensões à imaginação da criança que ela não poderia descobrir verdadeiramente por si só. Ainda mais importante: a forma e estrutura dos contos de fadas sugerem imagens à criança com as quais ela pode estruturar seus devaneios e com eles dar melhor direção à sua vida. (BETTELHEIM, 2002, p. 7).

Portanto, levando em consideração que os contos de fadas podem vir a contribuir para a formação dos indivíduos, é de extrema importância que essas histórias de super-heróis mesquem fantasia e realidade, mostrando que as pessoas têm qualidades e defeitos, que a índole não depende da aparência, que a beleza é relativa e que algumas pessoas podem mudar de caráter. Ainda segundo Bettelheim (2002):

Muitos pais acreditam que só a realidade consciente ou imagens agradáveis otimizadas deveriam ser apresentadas à criança - que ela só deveria se expor ao lado agradável das coisas. Mas esta visão unilateral nutre a mente apenas de modo unilateral, e a vida real não é só agradável. (BETTELHEIM, 2002, p. 8).

Assim, essas narrativas não devem somente mostrar o lado bom da vida, mas também o lado ruim, para que as crianças possam aprender a lidar com as frustrações da vida real, com seus medos, com seus erros para estarem preparadas para enfrentarem seus problemas. Conhecendo o lado ruim da vida as pessoas saberão dar mais valor ao que elas tem de bom.

Além dos padrões de beleza presentes nas histórias infantis tradicionais, existem também os modelos de comportamentos. Por exemplo, normalmente as mocinhas das histórias tem os mesmos destinos: são educadas para viverem em casa e sempre estão à espera de um príncipe para se casarem. Mas na vida real, muitas mulheres precisam trabalhar e estudar, lutar para ter uma vida melhor, precisam ser independentes, saber se virar sozinhas. *Valente*, um filme produzido pela Pixar, lançado em 2012, traz uma desconstrução em relação ao cotidiano da mulher nas histórias tradicionais. A princesa Merida, educada por sua mãe para ter uma vida como das demais princesas, decide mudar seu destino, indo contra as tradições de seu reino. Essas histórias que desconstruem as narrativas tradicionais ajudam a rever determinados padrões existentes na sociedade. Como, por exemplo, na questão das ocupações. Por que uma mulher não pode exercer uma profissão que antes era exclusiva para homens e



vice versa? Cada indivíduo tem preferências diferentes, não somos todos iguais, portanto seguimos caminhos distintos. Então, por que insistir nesses padrões?

Os filmes de animação

O *Gato Félix* foi uma das primeiras imagens transmitidas pela televisão quando a TV ainda dava seus primeiros passos. Criado pelo cartunista Otto Messmer, o gatinho fez tanto sucesso que influenciou na criação de outros personagens e até músicos como Paul Whiteman compuseram músicas falando sobre o pequeno gato.

Outro grande sucesso dos filmes de animação é o *Mickey Mouse*, criado por Walt Disney e estreado no cinema em 1928 no curta-metragem *Steamboat Willie*. Ao longo de sua história, o personagem teve várias remodelagens. Devido ao grande sucesso, Walt Disney, que tinha o ratinho como um filho, tornou Mickey politicamente correto, já que o personagem já havia aparecido bebendo cerveja e fumando. Na década de 30, Mickey tornou-se febre mundial e a partir dos anos 60 tornou-se um clássico do cinema. A popularidade do ratinho era tanta que ele foi usado até como senha na Segunda Guerra Mundial.

Branca de Neve e os Sete Anões (1937) foi o primeiro longa de animação de grande sucesso. Depois seguiram *Pinocchio* (1940), *Cinderela* (1950), *Peter Pan* (1953) e *A Bela Adormecida* (1959).

Os estúdios DreamWorks

A DreamWorks SKG foi fundada em 12 de outubro de 1994 por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen. A sigla SKG corresponde aos nomes de seus fundadores. Em 1998, em parceria com a PDI (Pacific Data Images), a DreamWorks produziu o seu primeiro filme de animação – *Antz* (Formiguinha Z). Desde então foram produzidos 27 longa-metragens e 19 curta-metragens. A DreamWorks já produziu grandes sucessos como *Shrek*, *Madagascar*, *Kung Fu Panda* e o filme da análise desta pesquisa, *Megamente*.

O filme *Shrek* foi o quarto filme em animação com a maior bilheteria de todos os tempos, segundo o blog Anima Coupe que fala sobre filmes de animação. Ainda



segundo o mesmo blog, a DreamWorks foi considerada pela revista Fortune, como uma das melhores empresas para se trabalhar, ficando em 13º lugar no ranking.

Os estereótipos de beleza e de feiura

O que é ser belo? E ser feio? Os conceitos de beleza e de feiura são relativos, pois mudaram ao longo da história e de acordo com cada cultura. O italiano Umberto Eco escreveu dois livros a respeito desses temas (História da Beleza e História da Feiura), que analisam as transformações ocorridas ao longo da história sobre os padrões de beleza e de feiura, mostrando vários exemplos. Sobre os padrões de beleza no mundo grego, em seu livro ‘História da Feiura’ (2007), Eco discorre:

Geralmente temos uma imagem estereotipada do mundo grego, nascida das idealizações do gregiano criadas no período neoclássico. Em nossos museus, vemos estátuas de Afrodite ou de Apolo que exibem, na brancura do mármore, uma beleza idealizada. No século IV a.C., Policlete produziu uma estátua, denominada posteriormente Cânone, na qual se encarnavam todas as regras de uma proporção ideal; mais tarde, Vitruvius ditaria as justas proporções corporais em frações da figura inteira: o rosto deveria ter 1/10 do comprimento total, a cabeça 1/8, o comprimento do tórax, 1/4, e assim por diante. É natural que, à luz dessa ideia de beleza, todos os seres que não encarnavam tais proporções fossem vistos como feios. Mas se os antigos idealizaram a beleza, o neoclassicismo idealizou os antigos, esquecendo que eles (influenciados muitas vezes por tradições orientais) também legaram à tradição ocidental imagens de uma série de seres que eram a própria encarnação da desproporção, a negação de qualquer cânone (ECO, 2007, p. 23).

Portanto, o que é belo para alguns, pode não ser para outros e vice-versa. Assim, os conceitos de beleza e feiura são relativos. Os padrões de beleza são apenas estereótipos que a sociedade cria e que a mídia reproduz, seguindo os modelos da elite. No filme Megamente, mesmo o personagem não tendo uma aparência considerada bela, o mesmo encanta o público pelo seu jeito engraçado e ingênuo de ser. Eco (2007) também fala sobre as estrelas do *rock* que assim como Megamente, atraem o público mesmo tendo um estilo fora dos padrões, como podemos ver neste trecho do livro ‘História da feiura’ (2007):



Cinema, televisão e revistas, publicidade e moda propõem modelos de beleza que não são tão diferentes dos antigos, tanto que poderíamos imaginar os rostos de Brad Pitt ou de Sharon Stone, de George Clooney ou de Nicole Kidman retratados por um pintor renascentista. Mas os mesmos jovens que se identificam com tais ideais (estéticos ou sexuais) são também fãs ardorosos de cantores de *rock* cuja aparência seria repelente para um homem do Renascimento. E sempre os mesmos jovens maquiam-se, tatuam-se, perfuram-se as carnes com alfinetes para ficarem mais parecidos com Marilyn Manson do que com Marilyn Monroe (ECO, 2007, p. 426).

Nos contos de fadas os estereótipos de beleza e de feiura também estão presentes, pois o herói normalmente é belo (dentro dos padrões), associando a beleza à bondade e o vilão geralmente é feio (fora dos padrões), relacionando a feiura à maldade. O filme *Megamente*, assim como *Shrek*, vem desconstruir esses padrões, contribuindo para diminuir preconceitos.

A influência da mídia

A mídia está presente no cotidiano dos indivíduos de forma tão intensa, que muitos acabam ajustando seus horários, suas tarefas de acordo com a programação da televisão, por exemplo. É o que Thompson (2004), em seu livro ‘A mídia e a modernidade’ chama de *tietagem*, segundo o autor:

A *tietagem* é um aspecto ordinário e rotineiro da vida diária: é organizar a própria vida de tal maneira que, seguindo uma certa atividade (como espectador esportivo), ou cultivando uma relação com alguns produtos ou gêneros da mídia, isto se torna a preocupação central do self e serve para governar uma parte significativa da própria atividade e interação com os outros. (THOMPSON, 2004, p. 193).

Portanto, devida a grande presença da mídia na sociedade, é de extrema importância saber escolher o melhor entre tantos conteúdos midiáticos. Segundo Douglas Kellner (2001): “Também é importante aprender a discriminar entre o melhor e o pior da cultura da mídia e cultivar as subculturas contestadoras e alternativas” (KELLNER, 2001, p. 424).

O desafio é distinguir o que é ruim e o que é bom dos produtos veiculados pela mídia. Por isso é importante que os conteúdos midiáticos, principalmente àqueles voltados para as crianças, como os filmes de super-heróis, revejam os padrões que estão



arraigados na sociedade, que ocasionam os mais diversos preconceitos. O filme *Megamente* trouxe uma abordagem diferente sobre os super-heróis, desconstruindo os modelos de heróis das histórias tradicionais.

Com a adaptação das histórias infantis para os filmes, essas narrativas tiveram um alcance muito maior, atingindo até as crianças que não tinham antes a oportunidade de ouvir historinhas. Dessa forma, a mídia tornou os contos de fadas mais acessíveis. Segundo Thompson (2004): “De uma forma profunda e irreversível, o desenvolvimento da mídia transformou a natureza da produção e do intercâmbio simbólicos no mundo moderno”. (THOMPSON, 2004, p. 19).

A mídia não impõe a maneira de pensar e agir dos indivíduos, mas influencia. Ela também reproduz o que se passa na sociedade. Roger Silverstone (2002) em seu livro ‘Por que estudar a mídia?’ Afirma: “A mídia depende do senso comum. Ela o reproduz, recorre a ele, mas também o explora e distorce”. (SILVERSTONE, 2002, p. 21).

Megamente e a desconstrução dos estereótipos dos heróis

“Senhoras e senhores, estão prontos para conhecer o herói mais malandro que o mundo já viu?” Esta é a frase que inicia os comentários do elenco do filme *Megamente*. Por meio deste enunciado entendemos que se trata de um herói diferente dos que estamos acostumados a ver nas histórias de super-heróis tradicionais.

O filme *Megamente* lançado pela DreamWorks em 2010, produzido por Denise Cascino e Lara Brey e dirigido por Tom McGrath, tendo como coautores Brent Simons e Alan Schoolcraft, traz uma visão diferenciada em relação ao mundo dos super-heróis, apresentando um herói com uma personalidade e aspectos diferentes dos demais.

Megamente (Will Ferrell) e *Metro Man* (Brad Pitt) vieram de outro planeta. As naves espaciais de ambos caíram na Terra, fazendo referência, já no início da narrativa, ao *Superman*. No entanto, enquanto *Metro Man* aterrissou em uma casa luxuosa e com bons exemplos, *Megamente* caiu em um presídio. Assim, ambos tiveram uma educação completamente diferente.

Megamente também tem uma aparência bem diferente dos heróis convencionais, tem uma cabeça muito grande, é azul e muito magro. Além do aspecto físico, ele também diverge na sua maneira de ser. No início é um vilão que sempre tenta



vencer o herói, que no caso ainda é Metro Man, mas nunca consegue. Depois que o herói da cidade se finge de morto, Megamente toma conta da cidade, porém, sem ter com quem lutar, acaba entrando em uma crise existencial. Então ele cria um herói, mas não sai como o esperado, pois este novo herói (Titã – Jonah Hill), não tem as virtudes necessárias para ser um defensor da cidade (Metro City). Dessa forma, Megamente acaba tendo que salvar a cidade de Titã, que acabou usando seus poderes apenas em seu próprio benefício.

Megamente aprendeu na prisão que o errado é o certo e vice-versa, não teve uma educação formal, aprendendo tudo de forma contrária. Quando sai da cadeia e vai para a escola, sofre preconceitos, seus colegas sempre o isolam, sempre é o último a ser escolhido. Esse fato é muito comum nas escolas. Quando uma criança é diferente, seja no aspecto físico ou psicológico, ela é excluída pelos outros alunos, que praticam o *bullying*, causando sérios danos ao indivíduo e gerando as mais diversas reações. Por isso é muito importante o filme mostrar esse lado da vida das pessoas para que os indivíduos possam refletir sobre suas ações, sobre a maneira como tratam os outros e os efeitos que isso pode causar.

O personagem foi vítima da exclusão social, um problema muito comum que ocorre com as crianças vulneráveis socialmente, gerando graves consequências para os próprios indivíduos e para a sociedade.

No decorrer da trama, Megamente acaba se apaixonando pela mocinha, Rosane Rocha (Tina Fey), que não é apaixonada pelo herói Metro Man, mais uma desconstrução das histórias tradicionais. No entanto, ele se disfarça de outra pessoa para sair com Rosane, com medo que ela o rejeite por causa de sua aparência, como podemos perceber nessa fala do personagem: “Rosane, e se eu não fosse tão normal, se eu fosse careca e tivesse a pele de uma cor primária muito popular? É só um exemplo, totalmente hipotético. Ainda iria gostar da minha companhia?” (53’41”). Então Rosane responde: “Mas é claro, não se julga um livro pela capa e nem uma pessoa pela aparência. Deve-se julgar pelas suas ações”. (53’57”).

Megamente fica feliz com a resposta de Rosane, porém fica triste porque suas ações não são boas. Mas depois dessa conversa, ele começa a mudar e no final do filme acaba se tornando o herói da cidade.

O filme faz algumas referências às histórias de outros super-heróis como *Superman*, mas desconstruindo essas narrativas. Por exemplo, a nave espacial não cai



em uma fazenda e sim em uma prisão. Para ensinar o herói Titã, que Megamente havia criado, ele se disfarça de pai espacial, referência ao pai espacial do *Superman*.

Metro Man representa o herói convencional: forte, inteligente, invencível, honesto, solidário, dentro dos padrões de beleza e com uma vida inteira perfeita. Enquanto que Megamente tem apenas a inteligência como uma característica comum aos outros heróis. Apesar de ser diferente, ele encanta o público com seu jeito ingênuo, atrapalhado e parecido com as estrelas do *rock*, como podemos observar nesse comentário do diretor Tom McGrath (2010):

Há uma grande dicotomia e dualidade no personagem de Megamente. Ele tem uma presença de palco que projeta uma perversidade como uma estrela do rock no palco, mas debaixo da capa e atrás das cenas é um cara comum, com os mesmos tipos de vulnerabilidades. (DVD do filme Megamente: Material especial, o elenco de Megamente).

Dessa forma, o filme em estudo traz grandes ensinamentos. Mostra que um herói não precisa ser igual aos outros, ter as mesmas características. Diante dos padrões de beleza seguidos por grande parte da sociedade, o filme vem mostrar que não precisamos seguir esses padrões.

No filme, apesar de Megamente não ter uma aparência comum aos outros heróis, ele encanta as pessoas pelo seu jeito ingênuo e engraçado de ser. Por isso a importância dessa desconstrução das histórias voltados para as crianças, evitando que os indivíduos cresçam preconceituosos.

No final do filme quando Titã está quase destruindo Megamente, Titã afirma: “Você é ridículo! Pode até mudar de lado, mas você só sabe perder.” (01h21’03”). Megamente então responde: “Perder tem suas vantagens, você aprende com seus erros”. (01h21’08”).

Desse modo, o filme também faz uma reflexão sobre os nossos erros, mostrando que todos erram e que dos nossos erros podemos tirar aprendizados. No final da narrativa, Megamente termina com uma frase que resume a mensagem do filme: “Engraçado, eu acho que o destino não é o caminho dado a nós, mas o caminho que escolhemos para nós mesmos”. (01h24’10”).

Diante do exposto, observamos que, apesar do meio em que as pessoas vivem influenciar, ele não determina o que o indivíduo irá se tornar, pois cada um pode fazer



suas escolhas, alterando o seu futuro. Há muitos exemplos de jovens que mesmo vivendo em uma situação precária, conseguem mudar sua história de vida.

A mídia tem a função de informar e de entreter, mas também acaba cumprindo um outro papel, que é de educar. Mas, segundo Douglas Kellner (2001) “os produtos da cultura da mídia não são entretenimento inocente, mas têm cunho perfeitamente ideológico e vinculam-se à retórica, a lutas, a programas e a ações políticas.” (KELLNER, 2001, p. 123).

Portanto, um filme, por exemplo, pode refletir o pensamento conservador, predominante na sociedade ou pode ser contra a hegemonia dominante. Por isso, é fundamental para repensar determinados preconceitos, que os produtos veiculados pela mídia, principalmente àqueles voltados para as crianças, tragam uma visão diferenciada dos modelos convencionais, apresentando uma olhar mais democrático em relação à sociedade, ajudando assim a diminuir a discriminação.

Conclusão

Ao desconstruir os estereótipos dos heróis, o filme *Megamente* contribui para desfazer alguns preconceitos. *Megamente*, mesmo fora dos padrões de beleza, encantou o público com seu jeito engraçado, ingênuo e seu estilo parecido com as estrelas do *rock* e assim conseguiu atrair a atenção das pessoas e passar a sua mensagem, mesmo tendo desconstruído as narrativas tradicionais.

Os produtos da mídia que desconstroem esses modelos, é de fundamental importância para diminuir determinados preconceitos que ocasionam a exclusão social e as mais diversas reações de violência, tanto por parte de quem exclui, como por parte de quem é excluído. Devido aos padrões impostos pela sociedade, muitas pessoas são discriminadas, sendo vítimas do bullying, do racismo, do machismo, da homofobia, entre outros atos de violência. Assim, mostrar que todos os indivíduos são diferentes, cada um com seu estilo, suas preferências e com sua aparência singular é essencial para combater a discriminação e construir uma sociedade mais justa e tolerante.

Além de *Megamente*, outros filmes estão desfazendo esses estereótipos, como *Shrek*, também dos estúdios DreamWorks e *Valente* da Pixar. Mesmo desconstruindo as histórias tradicionais, esses filmes fizeram bastante sucesso de público e de crítica.



Referências bibliográficas

BETTLHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. 16 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. Disponível em < <http://www.usp.br/cje/anexos/pierre/apsicanalisefadas.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2014.

CHAGAS, Flávia Talita Lucena das. **E ELES VIVERAM FEIOS PARA SEMPRE: a desconstrução dos contos de fadas no filme Shrek**. Mossoró, RN: UERN, 2009. Disponível em: < http://www.uern.br/controladepaginas/depto-comunicacao-social-producao-discente/arquivos/0301e_eles_viveram_feios_para_sempre_a_desconstrucao_dos_contos_de_fadas_no_filme_shrek.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2014.

COLOMBO, João. Estreias: A Rede Social; Megamente; O Garoto de Liverpool; Skyline. **MEGAMENTE (Megamind, 2010)**. 03 dez. 2010. Disponível em: < <http://www.cinemasemfrescura.com.br/2010/12/estreias-rede-social-megamente-o-garoto.html> > Acesso em: 22 dez. 2014.

COUPE, Anima. **14 curiosidades que você não sabe sobre a DreamWorks**. 13 jun. 2014. Disponível em: < <http://animacoupe.blogspot.com.br/2014/06/14-curiosidades-voce-sabe-sobre-dreamworks.html> >. Acesso em: 22 dez. 2014.

COUPE, Anima. **Valente**. 12 jun. 2013. Disponível em: < <http://animacoupe.blogspot.com.br/2014/03/valente.html> >. Acesso em: 03 mar. 2015.

DINIZ, Maria Lúcia Vissotto Paiva. Estereótipo na mídia: doxa ou ruptura. In: COELHO, Jonas Gonçalves; GUIMARÃES, Luciano; VICENTE, Maximiliano Martin (Orgs.). **O futuro: continuidade/ruptura: desafios para a comunicação e para a sociedade**. São Paulo: Annablume, 2006, p. 137- 141.

ECO, Umberto. **História da Feiura**. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

FERNANDES, Edu. Megamente brinca com o mundo dos super-heróis. **Nova animação da DreamWorks faz várias referências aos quadrinhos**. Colaboração do Cine Dude. 02 dez. 2010. Disponível em: < <http://cinezenocultural.com.br/site/2010/12/02/megamente-brinca-com-mundo-dos-super-herois/> >. Acesso em: 23 dez. 2014.

FORLANI, Marcelo. Megamente/Crítica. **DreamWorks homenageia Superman em história de anti-herói**. 02 dez. 2010. Disponível em: < <http://omelete.uol.com.br/cinema/megamente-critica/#.VLZIpCvF9qW> >. Acesso em: 22 dez. 2014.

GOURMETEROTICO. **UMBERTO ECO: O BELO E O FEIO (HISTÓRIA DA BELEZA E HISTÓRIA DA FEIURA)**. Entrevista realizada com o escritor Umberto Eco em Frankfurt, Alemanha, acerca de seu livro intitulado HISTÓRIA DA FEIURA. 05 jan. 2009. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OOIOkc6fSuE> >. Acesso em: 22 dez. 2014.



HESSEL, Marcelo. **Bilheteria Brasil: Megamente vence Harry Potter por pouco.** 07 dez. 2010. Disponível em: < <http://omelete.uol.com.br/cinema/bilheteria-brasil-megamente-vence-harry-potter-por-pouco/#.VLZHwivF9qV> >. Acesso em: 22 dez. 2014.

LIMA, I. T. S.; QUEIROZ, T. **O mundo é dos belos?** O discurso do feio e do belo na reportagem televisiva do Bom Dia Brasil. In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, 2009, Curitiba-PR. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/r4-3079-1.pdf>>. Acesso em 21 dez. 2014.

MARTINS, Edsônia; SENA, T. S.; QUEIROZ, T.

Feminino e masculino: a natureza e a cultura no filme Anticristo de Lars Von Trier. In: XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Intercom, 2014, João Pessoa – PB. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2014/resumos/R42-0269-1.pdf>>. Acessado em 03 dez. 2014.

MATOS, Leandro. **A criação de Mickey Mouse.** Leandro Matos e Carolina Machado. Disponível em: < <http://heresiafc.blogspot.com.br/2011/05/criacao-de-mickey-mouse.html> >. Acesso em: 22 dez. 2014.

Megamente. Direção de Tom McGrath. Produção de Denise Cascino e Lara Breay. EUA: DreamWorks SKG / Pacific Data Images, 2010. DVD.

O Gato Felix - Felix the Cat - Parte 2. Disponível em: < <http://www.tvsinopse.kinghost.net/g/gato%20felix2.htm> >. Acesso em: 22 dez. 2014.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

RESSURREIÇÃO, Juliana Boeira da. **A importância dos contos de fadas no desenvolvimento da imaginação.** Faculdade Cenecista de Osório-FACOS, RS, 2005. Disponível em <<http://www.facos.edu.br/old/galeria/129102010020851.pdf>>. Acessado em 24 dez. 2014.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade:** uma teoria social da mídia. Tradução de Wagner de Oliveira Brandão. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.



Anexos:

Exemplo de herói tradicional. Na foto abaixo, Superman.



Superman: Disponível em: < <http://supersebas.deviantart.com/art/FOREVER-SUPERMAN-41721563>>. Acesso em: 11 jan. 2015.

Na foto abaixo, Megamente.



Megamente: Disponível em: < <http://cinezencultural.com.br/site/2010/12/02/megamente-brinca-com-mundo-dos-super-herois/>>. Acesso em: 23 dez. 2014.