MAIO – 2010 **CARLA BORGES DE ANDRADE JULIANO DOS SANTOS**

1980/1990 – INFÂNCIAS SEDUZIDAS PELOS DESENHOS ANIMADOS: IMPLICAÇÕES COMPORTAMENTAIS SOBRE A FORMAÇÃO DA IMAGEM CORPORAL

UEFS

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES

PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO – MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE

CARLA BORGES DE ANDRADE JULIANO DOS SANTOS

1980/1990 – INFÂNCIAS SEDUZIDAS PELOS DESENHOS ANIMADOS: IMPLICAÇÕES COMPORTAMENTAIS SOBRE A FORMAÇÃO DA IMAGEM CORPORAL

FEIRA DE SANTANA

MAIO – 2010

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES

PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO – MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE

CARLA BORGES DE ANDRADE JULIANO DOS SANTOS

1980/1990 – INFÂNCIAS SEDUZIDAS PELOS DESENHOS ANIMADOS: IMPLICAÇÕES COMPORTAMENTAIS SOBRE A FORMAÇÃO DA IMAGEM CORPORAL

Dissertação apresentada ao Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade como requisito parcial para a obtenção do título de mestra, sob orientação da Profª Drª Gláucia Trinchão.

FEIRA DE SANTANA

MAIO – 2010

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos

Ficha Catalográfica – Biblioteca Central Julieta Carteado

Santos, Carla Borges de Andrade Juliano dos
S234m 1980/1990 – infâncias seduzidas pelos desenhos animados: implicações comportamentais sobre a formação da imagem corporal / Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos. – Feira de Santana, 2010.
210 f.: il.

Orientadora: Gláucia Trinchão

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Desenho Cultural e Interatividade. Universidade Estadual de Feira de Santana, 2010.

1.Desenho animado – Décadas de 80, 90 sec. XX. 2. Pedagogia da sedução. 3.Imagem corporal. I.Trinchão, Gláucia. II. Universidade Estadual de Feira de Santana. III. Título.

CDU: 778.534.6: 374

CARLA BORGES DE ANDRADE JULIANO DOS SANTOS

1980/1990 – INFÂNCIAS SEDUZIDAS PELOS DESENHOS ANIMADOS: IMPLICAÇÕES COMPORTAMENTAIS SOBRE A FORMAÇÃO DA IMAGEM CORPORAL

Dissertação apresentada ao Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade como requisito parcial para a obtenção do título de mestra.

_____

Profª Drª Gláucia Trinchão

Drª em Educação

_____

Prof. Dr. Elizeu Clementino Souza

Dr. em Educação

_____

Prof. Dr. Luís Vitor Castro Junior

Dr. em História

_____

Profª Drª Nádia Virgínia Barbosa Carneiro

Drª em Comunicação e Semiótica

Aprovada em ____/_____/_____.

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos

A Apolo Miguel, já seduzido pelos desenhos animados como a mamãe, e a Théo Guilherme, que está quase chegando para se deixar seduzir também.

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos

AGRADECIMENTOS

“Obrigado, Senhor, porque És meu amigo, porque sempre comigo Tu estás a falar...” Como bem diz esse verso, só tenho motivos a agradecer a Deus, em primeiro lugar. A Ele, autor da vida, da minha vida, fonte inesgotável de amor e de bênçãos, detentor e doador de toda a sabedoria, minhas preces infinitas de gratidão eterna.

“Ah! Se o mundo inteiro me pudesse ouvir... Tenho muito pra contar, dizer que aprendi!” Gostaria de ter o poder de falar bem alto e ser ouvida por todos aos quais devo agradecer por todas as aprendizagens que me oportunizaram. Como não o posso, tento nessas poucas linhas expressar os meus mais sinceros agradecimentos.

Aos meus pais, Carlos e Sônia, porque sei que sentem orgulho de mim e me amam do jeito deles, com um amor que não precisa ser expresso em palavras, mas que é sentido e transmitido com sinceridade através do olhar. E por terem me deixado assistir aos desenhos animados durante a minha infância/adolescência.

Aos meus irmãos, Mônica e Charles, por terem assistido comigo a tantos desenhos; porque sei que acreditam em minha capacidade de enfrentar os desafios, e por terem me dado de presente dois sobrinhos queridos, Carlinhos e Bianca.

Ao meu amado esposo, Eduardo, outro seduzido pelos desenhos animados, por ter me dado o meu filho Apolo Miguel, pelo apoio incondicional, pelos incentivos e carinhos, às vezes tendo de ser “pãe” (pai e mãe) para que eu pudesse dar conta de tantas atribuições. E principalmente por ter ficado ao meu lado no pior momento da minha vida, ocorrido durante essa trajetória, a interrupção da nossa 2ª gravidez, e ter me confortado da melhor maneira possível, dando-me outro filho, o Théo Guilherme que já vai chegar pra coroar ainda mais o nosso amor e o nosso lar.

Ao Apolo Miguel, meu filho querido, por quem sou definitivamente apaixonada, por tantas vezes ter entendido que a mãe precisava se ausentar, pelo

sorriso e denguinho gostoso quando era eu quem precisava de colo e por tantas vezes assistir a desenhos animados comigo.

À querida amiga, orientadora, parceira, Professora Doutora Gláucia Maria Costa Trinchão, por confiar em mim e me desafiar, por me fazer crescer tanto profissionalmente, pelos muitos almoços e risadas, pelas contribuições preciosas durante o desenvolvimento deste trabalho, e principalmente pela leveza com que conduziu as orientações. Jamais darei conta de te agradecer!

Aos professores do Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Estadual de Feira de Santana, principalmente à Professora Lysie dos Reis Oliveira, que desde aquela entrevista inicial, ainda da seleção, acreditou em meu potencial; ao Professor Antônio Wilson Silva de Souza, pela delicadeza, respeito e amizade com que se dirige a mim; aos Professores Gilberto Marcos de M. Santos, José Mário Aleluia, Priscila Paixão Lopes e Jolanta Rekawek, com os quais tive a oportunidade de aprender, conviver, sorrir, questionar, enfim, crescer de uma forma ou de outra, a partir de suas contribuições docentes. Agradeço, também, mesmo não tendo sua aluna diretamente, ao Professor Edson Dias Ferreira, coordenador do curso, por ter se disponibilizado a me atender em minhas solicitações, sempre muito elegante e prestativo.

Aos meus colegas, não, aos meus amigos do Mestrado, de modo especial a Juliane Panozzo, Carlos Queiroz, Sidney Oliveira, Daniela Ribeiro e Alexsandro Malaquias, com os quais sorri muito, aprendi mais ainda e firmei laços que, acredito, nem o tempo e a distância serão capazes de romper. Vocês são uns queridos!! A Mônica entrou na categoria irmã, por isso não a mencionei aqui... E a todos os demais, pela oportunidade de conhecê-los, conviver ainda que só um pouquinho, mas com a certeza de que não passaram em vão pela minha vida, ao contrário, cada um me fez um pouco melhor simplesmente por terem existido em meu mundo.

Aos colegas de trabalho da UEFS (principalmente os do curso de Educação Física), das Escolas Municipais Rosa Maria Esperidião Leite e Anízio Pereira Bernardes, do Colégio Estadual Hilda Carneiro, da FAMAM... São tantos que nem vou ficar aqui listando nomes. Todos vocês sabem da importância que têm em

minha vida. De um modo muito especial, representando a vocês todos, estendo meus agradecimentos a Indira Emília Bittencourt, diretora do HC, a Roberta Gabriela Oliveira Gatti, coordenadora do curso de Educação da Física da FAMAM, a Luís Victor de Castro Junior e a Amanda Leite Novaes, da UEFS, a quem muito considero, e a Jesuíta , diretora do Rosa Maria, por todo apoio, incentivo e compreensão em meus momentos de crise. Valeu mesmo, companheiros!

Aos meus alunos de todas essas instituições que acabei de citar, aqueles que já passaram por mim e aqueles que ainda convivem mais de perto. Com vocês aprendo mais do que ensino, podem ter certeza disso.

A todos os colaboradores desta pesquisa. Escolas visitadas, Profissionais que me receberam, aos queridos entrevistados (de quem não posso citar os nomes devido ao compromisso ético firmado, mas que desejo que aqui se sintam identificados individualmente) e àqueles que chegaram depois, no encontro de grupo, mas foram importantíssimos nas discussões, e a todos aqueles que direta ou indiretamente favoreceram o desenvolvimento deste trabalho, em qualquer uma de suas fases. Com certeza, sem suas contribuições, ele não teria chegado até este ponto.

Enfim, a todos e todas vocês, meu sincero muito obrigada!

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos

Falar do corpo, se a palavra não for morta é falar de si próprio, é falar do próprio corpo, é expor-se, comprometer-se, é arriscar-se, descobrir-se e é convidar pessoas a se aventurar conosco neste desafio.

Azoilda Loretto da Trindade.

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos

RESUMO

Partindo da narrativa de minha infância/adolescência, a qual se deu durante as décadas de 1980-1990 do Século XX, este estudo vislumbrou configurar-se como lugar de memória, apresentando, para isso, outras memórias de oito sujeitos contemporâneos, que hoje são pais ou professores, acerca das lembranças que todos temos dos desenhos animados que tanto nos seduziam e das mensagens que veiculavam, principalmente as que se referem ao processo de construção da imagem corporal. Para isso, o percurso metodológico adotado, de abordagem qualitativa, pautou-se em revisão bibliográfica, pesquisa autobiográfica e pesquisa de campo constituída de duas etapas distintas, mas complementares: entrevistas abertas e discussão em grupo, conforme orientação da História Oral. Desse modo, o trabalho pretendeu-se multidisciplinar, fornecendo contribuições para as áreas da Educação, Saúde, Educação Física e Comunicação. Os resultados apontam para o reconhecimento dos desenhos animados como transmissores de ideologias, estereotipias e mensagens de cunho educacional que merecem criteriosa análise por parte dos educadores (pais e professores) antes de sua disponibilização para crianças e adolescentes. Principalmente em se tratando dos animes (desenhos animados japoneses), que são exibidos em grande quantidade atualmente, por serem desconhecidos dos educadores, que dizem não terem sido seduzidos por eles.

Palavras-chave: Desenho Animado; imagem corporal; décadas de 80 e 90 do Século XX; educação; sedução.

ABSTRACT

Starting from the narrative of my childhood/adolescence, which took place during the decades of 1980-1990 of the 20th century, this study was set up as a place of memory, presenting it, other memories of eight subject contemporaries, which today are parents or teachers, about memories that we all have of cartoons that both seduced and show messages that mainly those relating to the construction of body image. To do this, the methodological pathway adopted, of qualitative approach, was marked in bibliographic review, autobiographical search and field research consisting of two distinct, but complementary steps: open interviews and group discussion as orientation of Oral History. That way, the work was multidisciplinary, providing contributions to the fields of education, health, physical education and communication. The results point to the recognition of toons as transmitters of ideologies, stereotypes and educational slant messages that deserve careful analysis on the part of educators (parents and teachers) before making it available for children and adolescents. Mainly their Anime (Japanese cartoon), which are displayed in large quantities actually, being unknown to educators who say they have not been seduced by them.

Keywords: cartoon; body image; decades of 80 and 90 of the 20th century; education; seduction.

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 A ideologia presente nos contos de fadas.....59

Tabela 02 Programas infantis dos anos 80-90 e seus desenhos animados.....64

Tabela 03 Desenhos animados do Programa do Bozo.....69

Tabela 04 Desenhos animados do Balão Mágico.....81

Tabela 05 Desenhos animados do Clube da Criança.....92

Tabela 06 Desenhos animados do Programa do Fofão.....94

Tabela 07 Alguns desenhos animados do Show Maravilha.....103

Tabela 08 Alguns desenhos animados do Xou da Xuxa.....107

Tabela 09 Desenhos animados do Xou da Xuxa e suas ideologias em comum.....109

Tabela 10 Características das personagens dos Animes.....124

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 Contos de Fadas que me foram contados.....60

Figura 02 Programas Infantis de Televisão.....66

Figura 03 Desenho Animado do Bozo.....68

Figura 04 Desenhos Animados do Programa do Bozo.....71

Figura 05 O Pica-Pau.....73

Figura 06 Primeira versão do desenho do Pica-Pau.....75

Figura 07 Segunda versão do desenho do Pica-Pau.....76

Figura 08 Atual versão do desenho do Pica-Pau.....76

Figura 09 Popeye.....77

Figura 10 Desenhos animados do Balão Mágico.....82

Figura 11 Super-Amigos.....84

Figura 12 Pernalonga.....86

Figura 13 Zé Colméia e Catatau.....87

Figura14 Scooby-Doo.....88

Figura 15 Capa e Contra-capa do LP Clube da Criança.....91

Figura16 Desenhos Animados do Clube da Criança.....92

Figura 17 Desenhos Animados do Programa do Fofão.....95

Figura 18 Comparação da Imagem Corporal dos Flinstones e dos Jetsons.....96

Figura 19 Penélope Charmosa.....97

Figura 20 Angélica.....100

Figura 21 Eliana.....101

Figura 22 Mara Maravilha.....102

Figura 23 Alguns desenhos animados do Show Maravilha.....102

Figura 24 O estereótipo do gordinho nos desenhos animados desmistificado nos Ursinhos Carinhosos.....103

Figura 25 Xou da Xuxa.....104

Figura 26 Xuxa.....105

Figura 27 Alguns desenhos animados do Xou da Xuxa.....107

Figura 28 He-Man.....109

Figura 29 She-Ra.....112

Figura 30 Thundercats.....114

Figura 31 A Caverna do Dragão.....115

Figura 32 A porta dos desesperados.....117

Figura 33 Desenhos Animados da Oradukapeta.....118

Figura 34 Personagens da TV Colosso.....119

Figura 35 Alguns Desenhos Animados da TV Colosso.....120

Figura 36 Desenhos animados de inspiração japonesa.....122

Figura 37 Cenas sensuais e violentas em Animes.....123

Figura 38 Personagem de Anime.....124

Figura 39 She-Ra.....128

Figura 40 Desenhos Animados Preferidos (atualmente) de meu filho de 3 anos de idade.....130

Figura 41 Tiamat e Demônio das Sombras.....178

Figura 42 Mestre dos Magos.....180

Figura 43 Hank.....181

Figura 44 Sheila.....182

Figura 45 Presto e Erick.....183

Figura 46 Diana e Uni.....184

Figura 47 Bobby e Uni.....184

Figura 48 Vingador.....186

Figura 49 Analogia das personagens da Caverna do Dragão às do filme Guerra nas Estrelas.....187

LISTA DE QUADROS

Quadro 01: Liberdade para assistir aos desenhos animados.....140

Quadro 02: Horário para assistir aos desenhos animados.....143

Quadro 03: Sedução pelos desenhos animados.....144

Quadro 04: Programas infantis preferidos.....146

Quadro 05: Desenhos animados mais lembrados.....148

Quadro 06: Desenhos animados preferidos.....151

Quadro 07: Influências dos Desenhos Animados.....154

Quadro 08: Semelhanças e diferenças entre os desenhos animados antigos e os atuais.....157

Quadro 09: Personagens preferidas.....160

Quadro 10: Desejo de imitar ou ser parecido com as personagens.....163

Quadro 11: O corpo das personagens antigas e atuais.....165

Quadro 12: Modelo de corpo.....168

Quadro 13: Desenhos animados atuais e imagem corporal.....170

Quadro 14: Encontro em grupo.....177

SUMÁRIO

“QUERO LHE CONTAR COMO VIVI E TUDO O QUE ACONTECEU COMIGO” 19

1 DESENHANDO E ANIMANDO UM DIÁLOGO COM TEÓRICOS PARCEIROS.....31

1.1 Discutindo conceitos e definições... talvez isso ajude!.....33

1.1.1 Falando de Memória......33

1.1.2 Mídia, desenho animado e estereotipia corporal enquadrando memórias e imagens corporais.....36

1.2 Desenhos animados e Educação, Saúde e Comunicação: um convite ao sonho.....40

1.2.1 Desenho animado e cognição.....42

1.2.2 Desenhos animados como comunicadores de imagens corporais.....48

2 HISTÓRIA E MEMÓRIA DOS DESENHOS ANIMADOS DO MEU TEMPO.....53

2.1 Dos contos maravilhosos aos desenhos animados: uma trajetória de magia e sedução e... censura!.....54

2.1.1 Começando pela censura.....54

2.1.2 *Contos realmente maravilhosos que não saem da memória.*.....57

2.2 Encontro com os Programas Infantis Televisivos e seus Desenhos Animados.....64

2.2.1 *Bozo Bozoca Nariz de Pipoca*.....67

2.2.2 *“Voltar pra casa nesse lindo balão azul”*.....80

2.2.3 *“Uni-duni-duni-tê, ôôôôôô salamê mingüê, ôôôôôô sorvete colorê, sonho encantado onde está você?”*.....89

2.2.4 *“Super fantástico amigo, que bom estar contigo no nosso balão...”*.....93

3 MUDANÇAS... NO PAÍS, NA TV, NA MINHA FAMÍLIA, NOS DESENHOS ANIMADOS........98

3.1 “Tá na hora, tá na hora, tá na hora de brincar...”.....104

3.2 Concorrência sem ocorrência 117

3.3 Novos desenhos, novos olhares: a criança cresce.....121

4 MEMÓRIAS E HISTÓRIAS COMPARTILHADAS: FOMOS TODOS SEDUZIDOS PELOS DESENHOS ANIMADOS.....133

4.1 Bancando a repórter.....135

4.2 Hora da resenha.....171

PONTO DE CHEGADA QUE NÃO É PONTO FINAL.....189

REFERÊNCIAS.....195

ANEXOS.....207

“QUERO LHE CONTAR COMO VIVI E TUDO O QUE ACONTECEU COMIGO”

Por mais que o rigor científico exija a impessoalidade por parte dos autores como característica da produção acadêmica, peço licença para me desprender um pouco das formas clássicas e inovar na escrita desta dissertação. Para começar, anuncio que vou escrevê-la em primeira pessoa, já desde esta introdução, em que apresento os elementos que nortearam o desenvolvimento desta pesquisa, como: justificativa, problematização e referencial teórico-metodológico. Esta iniciativa, porém, não se refuta em respaldo. Ao contrário, ouso aqui desenvolver esta proposta fundamentada em teóricos que também vislumbram em seus pressupostos percursos inovadores, livres das amarras e ferrolhos com que metodologias tradicionais traduzem o fazer pesquisa em educação.

O presente texto, portanto, segue na linha de trabalho de Sandra Corazza (2002, p. 107), por entender que essa opção “é um outro modo de experimentação”, que se contrapõe ao modo positivista, “de descolagem (não ao modo fenomenológico) dos saberes, poderes e formas de subjetivação que atravessam e produzem as práticas de pesquisa”. Assim, acredito que meu texto “não interpreta, nem comenta, muito menos reflete”; muito pelo contrário, “experimenta – no sentido atribuído por Deleuze (1992), do nascente, do novo, do que está em dias de se fazer – a direção de um outro fluxo, qual seja, o de narrar, dentro de outra possibilidade discursiva, tais práticas”. Concordando ainda com Corazza (idem), entendo e comunico que “o texto apresenta palavras e frases diferentes daquelas dos artigos e relatórios costumeiros”, sem perder o caráter científico que lhe dá sustentação e credibilidade.

Inicio a discussão afirmando que já virou senso-comum a idéia de que a sociedade atual não tem mais valores éticos e morais, ou que já não mais preserva os bons costumes. Então, pergunto-me: quais eram os condicionantes éticos e morais que as antigas sociedades defendiam e que a contemporânea tanto despreza? O que seriam os referidos bons costumes? Quem os instituiu? Quem

disse que eram bons? Eram bons para quem? Para qual momento? Para qual contexto?

E este discurso também é divulgado nas instituições escolares: professores reclamam de alunos sem limites, famílias que apresentam novos formatos são consideradas desestruturadas, crianças sem referencial de conduta ética, sem valores constituídos. É aí que começa o paradoxo! A sociedade que questiona o comportamento infantil atual é a mesma que valoriza as relações impessoais e competitivas defendidas pelo paradigma capitalista que direciona a conduta das crianças que gera.

Os alunos de hoje pertencem a uma geração marcada pela velocidade imensa da circulação e renovação das informações e de personagens que influenciam diretamente sua conduta, aqui no caso as dos desenhos animados. Essas são as crianças da era da revolução tecnológica: desde a mais tenra idade, lidam com aparelhos e instrumentos de comunicação cada vez mais sofisticados e acessíveis, que adaptaram o conteúdo e os modelos de acordo com as necessidades desta nova sociedade – e isso também se reflete nos desenhos animados. Desde muito pequenininhas, as crianças compreendem os ícones e botões dos utensílios cibernéticos e admiram super-heróis que apresentam comportamentos incompatíveis com os que foram admitidos por seus pais quando crianças; alguns, adversos inclusive às concepções que consideravam mais sólidas, como a questão da imagem corporal, por exemplo.

As crianças de hoje são filhas de uma geração confusa: seus pais, quando pequenos, sofriam o controle excessivo dos seus progenitores e do próprio sistema social. Estes adultos que hoje colocam seus filhos na escola foram os filhos da ditadura militar – ou dos resquícios dela –, a qual censurava as mensagens veiculadas (como fez com a televisão e com os desenhos animados), e concebia o corpo como instrumento de trabalho, corpo dócil, porém forte, adestrado e obediente. Durante a sua infância, criança não tinha vez: eram os pais, professores e governantes que detinham todo o poder de decisão. Aprendia-se desde muito cedo a obedecer, a não questionar, a ser passivo, a controlar o próprio corpo, a aprisioná-lo, a adestrá-lo. Estas, dentre outras, eram as regras que deveriam ser

apreendidas pelos mais jovens a fim de que se mantivesse o panorama social até então instituído, as quais eram difundidas pela televisão para as crianças principalmente através dos desenhos animados. Este era o princípio norteador da educação que recebiam, pois assim seus pais foram educados: era a manutenção de uma ideologia tradicionalmente defendida. E os desenhos animados serviam bem a este propósito, através de suas personagens, histórias e lições de moral veiculadas pela televisão, a exemplo do Popeye, o bom marinheiro que era forte, pacifista e gentil, considerado então ícone a ser imitado, por mais que denotasse nuanças de brutalidade e rigidez.

Acontece que aquela criançada cresceu e se transformou em professores, pais e mães de família. E agora? Educar da mesma forma com que foram educados, com punições, autoritarismos, monólogos e sermões? Não é esse o desejo de ninguém; ademais, preservar aquilo com que não se concorda é ignorância! Entretanto, negociar, dialogar, estabelecer acordos, aceitar questionamentos e contradições... Este também não é um perfil tão fácil de ser assumido, pois muitos não sabem como fazê-lo, posto que não obtiveram modelos para isso, nem mesmo através dos desenhos animados de sua época, porque o que veiculavam era, como já fora dito, a manutenção do ideal de controle da criança e do corpo como requisito para a formação do bom cidadão adulto. Como agir? Eis a questão. Não se sabendo como proceder, resultado: crianças sem limites, sem valores claros e sólidos; adultos despreparados, em conflito consigo mesmos e com seus filhos. Esta é uma das razões por que esta pesquisa não se deteve na infância atual, mas vislumbrou o grupo que lhe deu origem, seus pais, quando de sua infância e adolescência, durante as décadas de 80 e 90 do Século XX.

Parto do pressuposto de que a indústria cultural dos desenhos animados, dentre outras instâncias, tem exercido nas últimas três décadas forte influência sobre a formação das crianças, educando-as (com aspectos considerados positivos ou negativos socialmente) numa velocidade cada vez maior, obedecendo tão-somente aos apelos mercadológico-capitalistas da contemporaneidade, sem se preocupar com os reais anseios e necessidades dos corpos nas diferentes faixas etárias e dos mais diversos contextos em que as crianças estão inseridas. Nessa busca

desenfreada pela venda de produtos, a indústria cultural não mede esforços para atingir seus objetivos, apropriando-se de inúmeras possibilidades e alternativas que seduzem o público infantil, tornado-o seu maior cliente – mesmo que sua situação econômica não seja favorável. Para isso, além de introduzir cada vez mais personagens novas na televisão e no cinema, insere nos meios sociais essas figuras enquanto mercadorias a serem vendidas, exercendo forte apelo comercial. É o caso de mochilas, calçados, brinquedos, assessórios e até biscoitos inspirados nas personagens dos desenhos animados que invadem o comércio, as ruas e os lares através das mais atraentes campanhas publicitárias, com a finalidade de seduzirem as crianças à aquisição dos mesmos, como requisito para que se tornem tais quais as personagens: fortes, poderosas, populares, idolatradas. Assim sendo, as crianças que não teriam condição de adquirir tais produtos, estariam condenadas ao anonimato, à exclusão.

Destarte, o desenho de animação aparece como forte aliado da indústria cultural, na medida em que reúne em seu formato imagem, cor, som, efeitos de brilho e de movimento que, por si sós, garantem a aceitação e a permanência das crianças diante das mídias de propagação, bem como favorecem aos pequenos os desejos de posse e de consumo.

Por conta disso, freqüentemente, setores acadêmicos ou da imprensa atribuem à televisão uma ascendência ditatorial sobre as crianças, acabando por vilanizá-la ao ressaltarem sua nocividade sobre as crianças, quando as torna vulneráveis ao consumo, aos conteúdos violentos, a uma formação – emocional e sexual – mais precoce, ou de como a televisão através do adestramento da criança garante a manutenção do sistema político-econômico de hegemonia.

Toda essa questão da sedução das crianças pelos desenhos animados já me inquietava há certo tempo, primeiro porque também reconheço ter sido seduzida por eles quando de minha infância; segundo porque percebia essa mesma sedução se efetivando em crianças próximas, com as quais convivo diariamente (sobrinho, filho e alunos). Foi a partir dessas observações que a motivação para a pesquisa foi crescendo e tomando forma, de tal modo que implicou a elaboração da presente proposta. A associação daquela curiosidade à questão da imagem corporal foi

acontecendo aos poucos, quando das primeiras leituras e orientações. E a partir daí o desejo investigativo não se apagou mais.

O presente estudo é, portanto, fruto dessas inquietações, as quais foram sofrendo redirecionamentos e lapidações durante as discussões feitas nas disciplinas curriculares do curso de Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Estadual de Feira de Santana, principalmente aquelas constitutivas da Área de Desenho, Registro e Memória Visual. Da mesma forma que o curso, que tem perspectivas multidisciplinares, esta pesquisa passeou por diferentes áreas do conhecimento: além da que fora acima referendada, Desenho, também se contemplaram discussões específicas da Educação e da Saúde, inter-relacionando-as através de conceitos próprios da Educação Física – como é o caso da imagem corporal – devido a ser esta a minha formação, o lugar de onde vim.

Esta pesquisa tem sua importância revelada no seu caráter de ampliação (já que são raros) dos estudos acerca dos desenhos animados enquanto elementos constitutivos da formação humana – uma vez que estão cada vez mais precocemente presentes na rotina dos infantes e acabam por influenciar a conduta dos mesmos em outras fases da vida. Dessa forma, pretendeu contribuir com os estudos das áreas de Pedagogia e Psicopedagogia, que discutem mais diretamente as questões relacionadas à educação das crianças.

Além disso, a pesquisa vislumbrou reconhecer os aspectos dos desenhos animados que contribuem de maneira positiva ou negativa para a formação da identidade das crianças que lhes assistem: isto implicou analisar os temas/conteúdos impregnados nas histórias animadas, os elementos de sedução nelas inseridos e os consequentes reflexos sobre a formação da imagem corporal das crianças. Nesse contexto, o estudo também pôde contribuir incisivamente para a ampliação das discussões das áreas da Educação e da Saúde, uma vez que a Educação Física é o campo de estudo pertencente à área da Saúde em que se priorizam questões educacionais. Assim, a proposta trouxe contribuições específicas acerca da corporeidade, no que se refere à formação/construção da imagem corporal, demonstrando as inter-relações existentes entre a linguagem dos desenhos animados e aquela configurada sobre o próprio corpo.

Outras contribuições ainda caracterizaram a importância e a pertinência desta pesquisa, a saber: devido ao recorte temporal que apresenta (décadas de 80 e 90 do Século XX), ela se configurou como lugar de memória e, portanto, representou o registro de uma época a partir do elemento desenho animado, levando em consideração o recordatório do seu principal público-alvo, o espectador enquanto criança. Para que isso fosse possível, pretendi compreender um pouco melhor os pais/professores de hoje, a fim de que pudesse entender melhor quem são os seus filhos/alunos. Ou seja, como diria Pierre Nora, não busquei aqui compreender mais o que fomos, mas "o deciframento do que somos à luz do que não somos mais" (NORA, 1984, p. 28).

Outro aspecto positivo da pesquisa é o fato de que ela fala diretamente com seu público-alvo, pais/professores atuais que foram crianças nas décadas de 80 e 90 do Século XX: além de lhes tocar o coração com lembranças tão marcantes e impregnadas de carga emocional, o que por si só já é bem interessante, ainda procurou lhes ajudar a compreender certas atitudes e comportamentos de seus filhos/alunos em relação à imagem que constroem de si mesmos e de seus pares. Logicamente, esta ajuda pode minimizar as tensões e angústias dos educadores em relação aos jovens, bem como atenuar as diferenças que ameaçam o diálogo tão essencial à educação, seja doméstica ou escolar.

Para além disso, talvez num grande ato de ousadia, a pesquisa também pretendeu contribuir com a área da Comunicação, posto que os desenhos animados são uma importante forma de comunicação e expressão das crianças, no sentido de fomentar discussões acerca daquelas mensagens e imagens que eram divulgadas ao público da época em contraponto com as que são comunicadas ou exibidas nos dias de hoje.

Nesse sentido, a pesquisa objetivou, de um modo geral, realizar uma análise comparativa das implicações e influências educacionais exercidas pelos desenhos animados sobre a infância dos anos 80-90 do Século XX no que se refere ao processo de formação da imagem corporal, vislumbrando destacar e interpretar as atitudes daquela geração, representada por uma amostra de 08 (oito) indivíduos que hoje são pais e/ou professores. Para tanto, tive de traçar também alguns objetivos

específicos, a fim de facilitar o encaminhamento do processo, a saber: destacar e analisar os desenhos apresentados entre as décadas de 80 e 90 do século XX; identificar na linguagem, no roteiro e nos efeitos audiovisuais os elementos de sedução e intervenção sobre o comportamento infantil no que se refere à construção da imagem corporal; compreender e analisar de que forma os desenhos animados contribuíram para a educação (ou para a falta dela) das crianças das décadas de 80 e 90, hoje pais e/ou professores; e discutir conceitos concernentes à construção da imagem corporal humana, verificando como se dá esse processo, a fim de demonstrar de que forma os desenhos animados poderiam influenciá-lo.

Essas metas direcionaram a busca por respostas à problematização sugerida na pesquisa, a qual se caracterizou a partir dos seguintes questionamentos: quais elementos de sedução os desenhos animados das décadas de 80 e 90 ofereceram às crianças? Esses elementos influenciaram o desenvolvimento infantil da geração dos anos 80-90 do Século XX, no que se refere ao processo de construção da imagem corporal? Se sim, de que forma, isto é, sob quais aspectos? Investigou-se também se os adultos (pais e/ou educadores) de hoje atribuem aos desenhos animados a que assistiam em sua infância alguma característica de seu comportamento, isto é, se reconhecem elementos de apropriação ou imitação das personagens em sua conduta quando crianças ou mesmo agora na fase adulta. E se, atualmente, eles conseguem vislumbrar alguma influência dos desenhos animados veiculados sobre seus filhos/alunos em relação à construção da imagem corporal.

A fim de alcançar os objetivos e de encontrar respostas satisfatórias aos referidos questionamentos, percorri um percurso metodológico de abordagem qualitativa, e por isso mesmo complexo, constituído de diferentes etapas e instrumentos. As próprias considerações tecidas acerca da relação ambígua concernente à influência que os desenhos animados exercem sobre a formação dos indivíduos sugeriram que o desenvolvimento desta pesquisa se desse sob uma perspectiva qualitativa – por ser a mais adequada em Educação – visto que não se preocupa com medições ou dados fechados, mas prima pela análise dos processos, não somente dos produtos, reconhecendo e valorizando as inúmeras variáveis que

as relações humanas apresentam. Além disso, a pouca referência bibliográfica acerca dos desenhos animados – e mesmo a inexistência de material que discuta a influência que eles exercem sobre a construção da imagem corporal – foi motivadora para a opção por esta abordagem de pesquisa, mesmo porque ela adentra o campo da subjetividade, do imaginário e do mágico, sem perder o seu caráter real, não ilusório, de cunho descritivo e de base indutiva. Isso se dá através da compreensão dos fenômenos, segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada, o que não me extingue, enquanto pesquisadora, da possibilidade de ser também um deles, sob o viés da **pesquisa autobiográfica**. Neste contexto, analisou e comparou as influências que os desenhos animados exerceram sobre a minha infância e de meus contemporâneos, na busca pelas respostas da problematização apresentada.

Nesse ínterim, o estudo desenvolvido partiu da narração da minha história de vida, posto que "tal práxis associa envolvimento e distanciamento[1] do pesquisador, sujeito de sua própria pesquisa, (...) como modalidade na construção de conhecimentos" (JOSSO, 2008, p.30), os quais não são destituídos do caráter científico, uma vez que o trabalho autobiográfico "encontra-se no cruzamento de um destino sociológico, cultural e historicamente previsível, de uma memória personalizada desse destino potencial e de um imaginário sensível original" (JOSSO, 2008, p.43) que seduz, emociona, fala, interpela outros inconscientes e é capaz de convencer de forma racional. A opção pela abordagem autobiográfica, portanto, revela a minha crença no fato de que "os saberes científicos podem ser co-construídos com os atores sociais" (NIEWIADOMSKI, 2008, p. 224), na medida em que expressam suas memórias, verbalizam suas lembranças e atribuem sentido aos eventos que marcaram a própria existência.

Assim sendo, após coletar dados bibliográficos e autobiográficos acerca da temática, utilizei-me da pesquisa de campo, a fim de sistematizar idéias, verificar opiniões outras, comparar discursos e assegurar credibilidade à investigação através de duas etapas distintas, a saber: entrevistas e discussões em grupo.

[1] "É possível objetivar a própria vida e a própria experiência, ao tomar certa distância de si" (MONTINO, in PASSEGGI, 2008, p. 114)

Inicialmente, é válido especificar os critérios que foram utilizados quando da composição da amostra envolvida na pesquisa: entrevistei oito sujeitos que tivessem entre 20 e 40 anos de idade; que fossem pais e/ou professores do ensino básico (infantil, fundamental e médio), isto é, as crianças e adolescentes das décadas de 80 e 90 do Século XX; que se auto-declarassem espectadores assíduos de desenhos animados em sua infância/adolescência; e que fizessem parte de pelo menos um dos meus grupos de interesse, quais sejam: 1. Professores que lecionam Educação Física, devido a minha formação acadêmica; 2. Professores de Língua Portuguesa e Artes, pois são disciplinas irmãs da Educação Física, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, enquanto área de concentração das Linguagens e seus Códigos; 3. Pedagogos / Orientadores Educacionais, porque também trabalham diariamente analisando o comportamento infantil à luz do pensamento pedagógico; 4. Pais que não são professores, por considerar que poderiam contribuir com considerações neutras ou livres dos paradigmas e pressupostos teóricos que respaldam a ação docente; 5. Professores que não são pais, acreditando que este grupo contribuiria com informações desprovidas de preconceitos e censuras, tal qual é feito pelos pais.

A fim de identificar e captar os sujeitos da pesquisa foi feito um levantamento na DIREC-02 acerca das escolas públicas que atuam com a Educação Básica na Região Norte da cidade de Feira de Santana, para mim um ambiente de memória, por ser o espaço em que vivi minha infância/adolescência. Tendo diagnosticado a existência de 10 (dez) instituições, selecionei apenas uma, a maior da localidade, e por também representar para mim um lugar de memória, por já ter nela estudado. A seguir, foi feita uma visita a esta instituição para um primeiro contato com os Coordenadores de Área, que auxiliaram na identificação dos profissionais que atendiam aos critérios estabelecidos para a participação na pesquisa. Acontece que o período dessas visitas (dezembro de 2009) não foi tão favorável, devido ao fechamento das atividades letivas pedagógicas e administrativas da escola. Então, os coordenadores sugeriram que eu retornasse em fevereiro do ano seguinte, quando da jornada pedagógica, que haveria disponibilidade maior dos sujeitos e de tempo para a realização dos encontros com os professores.

Tendo feito isso, apresentei o projeto e distribuí a Carta-Convite (anexo) aos professores, documento que caracterizou o seu termo de aceite e compromisso, efetivando sua participação na pesquisa e ratificando sua responsabilidade em relação às informações concedidas, ao mesmo tempo em que eu me comprometia ante aos aspectos éticos de sigilo das identidades e respeito às referidas informações. Entretanto, aí começaram os entraves. Ao explicar as etapas da coleta de dados, de imediato houve uma resistência dos sujeitos quanto aos encontros pós-entrevista para que assistissem aos desenhos animados: disseram não terem tempo para isso, que precisaria ser num final de semana para reunir o grupo e que não se dispunham a sair de casa para isso, não, e que achavam que só a entrevista daria conta de informar o que fosse preciso.

Então, em comum acordo, iniciou-se a realização de entrevistas, agendadas previamente com os integrantes de todos os grupos. Eis que surgiram novos entraves ao desenvolvimento da pesquisa: de um modo geral, os entrevistados (à exceção do 4º grupo) se fecharam ante as perguntas, por mais genéricas que fossem. Demonstraram grande desconforto em falar de si para alguém que não conheciam, como sendo aquelas informações pertencentes a uma intimidade que deveria permanecer silenciada ou mesmo esquecida. Para além disso, constantemente as entrevistas eram interrompidas porque aparecia alguém chamando o entrevistado para alguma coisa: alunos, outros professores, funcionários da escola... Então, eles pediam um tempinho para solucionarem os problemas ou atenderem aos chamados. Alguns retornavam e diziam da dificuldade que era de parar para contribuir com esse tipo de pesquisa, devido à demanda de atribuições da escola, mas logo eram chamados de novo. Outros pediam para que eu retornasse outro dia, pois não poderiam continuar ali naquele momento. Houve ainda alguns que diziam que daqui a pouco viriam para começar a entrevista e, simplesmente não vinham, pedindo depois que fosse remarcado o encontro... Enfim, não se conseguiu fazer uma única entrevista completa, para meu completo desespero e desânimo.

Entretanto, como fora dito, um grupo, aquele formado por pessoas próximas a mim, ao contrário, não só se dispôs com alegria a contribuir com todos os momentos da coleta de dados da pesquisa, como colaborou intensa e efetivamente com

sugestões e mesmo materiais para que eu pudesse usar em meu trabalho. Então, desistindo de buscar em instituições os colaboradores para a pesquisa, mantive a proposta inicial dos grupos, mas sendo formados todos por sujeitos próximos a mim, isto é, pessoas que me são afins, mas que se enquadrassem nos critérios de formação dos grupos.

A partir das entrevistas, agendamos o encontro para discussão em grupo, a partir da preferência de desenho animado destacada na entrevista. Surpreendi-me, no entanto, ao perceber que todos os entrevistados, à exceção de apenas um, referenciaram preferência por um mesmo desenho e, por conta disso, só houve um único grupo formado. “As discussões em grupo acontecem em um círculo de debate. Cada um pode colocar um ponto de vista, uma questão, um comentário sobre o tema abordado e dividir certas passagens de sua história” (CAUVIER, 2008, p. 136). Dessa forma, procurei “complementar as entrevistas individuais. (...) sua principal função é retratar as experiências vivenciadas. (...) a história de vida tópica, que focaliza uma etapa ou um determinado setor da experiência em questão” (DESLANDES, 1994, p. 58-9).

Julguei coerente adotar esse método das discussões em grupo por ser uma oportunidade interessante de estabelecer diálogo entre os colaboradores e, assim, os “sujeitos falantes” passariam a desempenhar também o papel de “sujeitos ouvintes”, conforme orientação de Rugira (2008) de modo a formar uma “comunidade falante”, na qual um se descobre misturado com o outro, não num movimento de acréscimo, mas de justaposição, em que se assume “o compromisso de ampliar o olhar, de dialogar com as certezas” (FORMENTI, 2008, p. 66).

Tendo esclarecido como se deu o processo de desenvolvimento da pesquisa, cabe agora, portanto, uma breve caracterização da estrutura e organização deste trabalho, de modo que se facilite a sua leitura. O Capítulo I, ao qual atribuo o título “Desenhando e animando um diálogo com teóricos parceiros” traz um apanhado geral dos conceitos e definições que considero importantes ao bom entendimento das considerações tecidas ao longo da pesquisa. Já o Capítulo II, intitulado “História e memória dos desenhos animados do meu tempo”, trata dos meus primeiros encontros com os desenhos animados, ainda na primeira infância, os quais

começam com a aproximação dos contos de fadas e da minha descoberta do aparelho de televisão. A seguir, o Capítulo III, de título “Mudanças... no país, na TV, na minha família, nos desenhos animados...”, detalha o ápice da minha sedução pelos desenhos animados exibidos em programas infantis televisivos de grande impacto e forte apelo comercial na época, culminando com a adolescência. Por sua vez, o Capítulo IV, “Memórias e histórias compartilhadas: fomos todos seduzidos pelos desenhos animados”, apresenta e analisa os dados coletados nas entrevistas e encontro de grupo, relatando as memórias narradas pelos meus colaboradores, aproximando-as e conectando às minhas. E, por fim, a pesquisa propõe algumas considerações finais que apontam sinteticamente os resultados alcançados. Tendo feito tais considerações, convido o leitor a adentrar nessa experiência de leitura que, pretendo, seja marcante e prazerosa...

CAPÍTULO I:
DESENHANDO E ANIMANDO UM DIÁLOGO COM TEÓRICOS PARCEIROS

Como esta pesquisa conta, em toda a sua extensão, com o relato de minha infância/adolescência, o que corresponde ao período compreendido entre as décadas de 1980 e 1990, pautei meu estudo nas diretrizes da pesquisa autobiográfica que tem como objeto os relatos de vida, aqui, no caso, os de minha vida, os quais ultrapassam os moldes da autodescrição, posto que requerem "um exercício de interpretação e reinterpretação de si, que não descreve a 'vida' como se encontra na memória, mas se configura como um relato dela" (CUNHA, 2008, p. 206-7), ou seja, uma narração de mim mesma. Nesse sentido, meu auto-relato, "apesar de um conjunto de lembranças motivadas, é também, ordenação do passado, autolocalização" (idem) que alcança o status de memorial, ou registro do *corpus* que constitui o meu Eu, incluindo as minhas subjetividades.

Com isso, procurei me fundamentar em estudos como o de Josso (2008, p.25), que apontam a pesquisa autobiográfica como um "trabalho de reflexão, a partir de uma descrição da formação de si (pensante, sensível, imaginante, comovendo-se, apreciando, amando), que permite ter a medida das mutações sociais e culturais nas vidas singulares e relacioná-las com a evolução dos contextos de vida profissional e social". E em relação à inclusão das minhas subjetividades, este mesma autora acrescenta que "as subjetividades expressas são confrontadas com sua frequente inadequação para uma compreensão que libera a criatividade em nossos contextos em mutação". Esta pesquisa, portanto, procura responder, por um lado, a minha necessidade de compreensão de mim mesma em minhas subjetividades, dos outros e do mundo; e, por outro, à necessidade que tenho de me projetar mais no futuro, desenvolver formas de adaptação que me "permitam conviver melhor com as incertezas da vida" (CAUVIER, 2008, p. 132) para, então, tentar articular melhor em mim as três dimensões do humano: a afetividade, o corpo e a razão. Para isso, foi necessário que eu indagasse sobre o que vivi, porque são esses questionamentos sobre as experiências significativas que me permitem não apenas constituir-me como autora, mas também aprender comigo mesma e com os

outros, já que é “dessa aprendizagem que decorre o conhecimento que se encarna na práxis” (MORAES, 2008, p. 193).

1.1 Discutindo conceitos e definições... talvez isso ajude!

1.1.1 Falando de Memória...

As premissas sinalizadas acima me remetem à necessidade de “estabelecimento de uma memória que busca no passado as origens dos fundamentos e remete para o futuro as suas pretensões” (ARRUDA, 2000, p. 61). Por isso mesmo, fui buscar em minhas lembranças os fundamentos das considerações que foram tecidas aqui.

No que se refere à memória, entendo-a como a “operação dos acontecimentos e das interpretações do passado que se quer salvaguardar” (POLLAK, 1989, p. 10). E estes fundamentos do passado estão aqui representados pelas lembranças dos programas infantis que acompanharam minha infância e adolescência, posto que “o que está em jogo na memória é também o sentido da identidade individual” (idem, p. 11). Tais lembranças são, portanto, “imagem-lembrança, evocação do passado” (PARENTE, 1993, p. 13) ou, em outras palavras, imagens virtuais, posto que “com efeito, como mostrava Bergson, a lembrança não é uma imagem atual que se formaria após o objeto percebido, mas a imagem virtual que coexiste com a percepção atual do objeto” (DELEUZE, 1996, p. 53). Ou nas palavras do próprio Henri Bergson (1999), “nossa lembrança permanece ainda em estado virtual; (...) de virtual ela passa ao estado atual (...). Mas continua presa ao passado”. Entretanto, acrescenta o autor, “se não fosse, ao mesmo tempo que um estado presente, algo que se destaca do presente, não a reconheceríamos jamais como uma lembrança."

Pierre Nora (1984, p. 19) também faz boas considerações acerca da definição e caracterização da memória. Segundo este autor, a memória é a própria vida, sujeita a evoluções contínuas e permeável às inconstâncias da dicotomia lembrança-esquecimento. Neste ínterim, esta pesquisa não apenas contém minhas memórias, mas ela mesma o é, porque narra a minha vida, com todas as curvas e dissonâncias que a vida humana contém.

Em contraposição ao pensamento deleuziano, Nora declara que "a memória é um fenômeno perpetuamente atual[2], uma unidade que nos prende ao eterno presente". E acrescenta que a memória se caracteriza pela afetividade, seletividade e magia, uma vez que "abriga apenas aqueles fatos que nela se encaixam", e pela contextualização, posto que "ela nutre lembranças que podem estar desfocadas, telescopicamente aumentadas, que podem ser gerais ou detalhistas, particulares ou simbólicas – de acordo com a conveniência de cada caminho ou de cada cenário, de acordo com cada censura ou projeção" (idem). Assim sendo, o que narro aqui são as lembranças selecionadas, aquelas a que dirijo o meu afeto no instante mágico da recordação.

Dessa minha memória, destaco os programas infantis de televisão, fazendo ressalva aos desenhos animados que "mais profundamente impuseram suas marcas em minha memória, porque não tinham relação senão comigo" (HALBWACHS, 1990, p. 34). São, portanto, lembranças materializadas, próximas, conforme descreve Pollak (1989, p.12), isto é, "aquelas de que guardamos recordações pessoais", cujas referências são "de ordem sensorial: o barulho, o cheiro, as cores" (idem).

Assim sendo, não é difícil me reportar aos momentos em que me fazia telespectadora de desenhos animados, no momento em que enquadro minha memória no contexto em que os assistia, inclusive sentindo o cheiro da comida sendo preparada por minha mãe enquanto eu os via na televisão: é a "memória involuntária" de que fala Proust (apud DOURADO, 1989, p. 69), aquela "que se forma no inconsciente pela atração que um momento exerce sobre o outro" e que

[2] Para Deleuze, o que é virtual se opõe ao que é atual.

fica oculta, escondida, até que qualquer pequeno detalhe “de similaridade entre o passado e o presente desencadeie uma explosão capaz de trazer ao presente todo um segmento de eventos contíguos” (idem); no caso referenciado, o cheiro da comida... Logo, este texto traz mesmo registros de uma “memória enquadrada, uma história de vida colhida” (POLLAK, 1989, p.14) através das lembranças que procuram assegurar um “sentido de identidade” (idem). O meu texto, portanto, uma vez pautado na memória, está sujeito a relatar alguma confabulação, isto é, “história ou memória fictícia da qual se tem certeza da veracidade. Não é mentira, pois não há intenção de enganar, e as pessoas parecem acreditar no que estão dizendo” (PHILIPS, 2007).

Partindo desse pressuposto, as memórias selecionadas e aqui relatadas evocarão aquelas lembranças que mantêm estreita relação com as questões dos desenhos animados possivelmente voltadas para a formação da imagem corporal, processo este que não acontece aleatoriamente, mas sob a influência de fatores intra e extra-psíquicos, como é o caso das condições sociais, a exemplo da sociedade de consumo.

A indústria cultural vem criando um ambiente em que as atividades próprias da infância estão mudando radicalmente, o que, por conseguinte, provoca mudanças no desenvolvimento infantil sob a influência arrebatadora da expansão capitalista comercial. Com isso, aquilo que era vital para as crianças foi sendo pouco a pouco tomado, como: o quintal, as ruas, as praças e os demais espaços para a convivência lúdica, ocorrendo um refluxo do espaço público para dentro do espaço doméstico, onde os brinquedos e a televisão passaram a ser os grandes companheiros das crianças. Como consequência direta, delineou-se uma certa padronização dos gostos das crianças, das suas memórias, preferências e necessidades, posto que assistiam às mesmas programações, as quais tentavam a todo custo seduzi-las. Entretanto, concordo com o pensamento de Jésus Gonzales Requena (1995, p. 04), quando deixa claro que a criança é seduzida pelo que vê na televisão, mas “não se satisfaz com o que vê, pois o que ela verdadeiramente deseja é a imagem em si, em seu corpo”.

Neste contexto, os desenhos animados aqui descritos podem ser considerados como **“lugares de memória”**, ou lugares de minha memória, na

medida em que o meu imaginário de telespectadora se investia “de uma aura simbólica” (NORA, 1984, p. 29) ao assisti-los e agora se desencadeia a partir de uma predisposição ao querer lembrar e que continua existindo “por causa da sua capacidade de metamorfose, de uma reciclagem incessante de seu significado e de uma imprevisível proliferação de suas ramificações” (idem). Caberia dizer ousadamente, portanto, que este texto em si é, também ele, um lugar de memória, já que faz uma série de questionamentos dirigidos a minha memória, ao passo que se mostra consciente da existência de outras memórias com seus respectivos registros acerca dos desenhos animados e pretende buscá-las para tentar responder ao problema da pesquisa.

1.1.2 Mídia, desenho animado e estereotipia corporal enquadrando memórias e imagens corporais

A fim de fomentar maior discussão, é pertinente que eu faça agora uma reflexão sobre “a mídia e as imagens que ela coloca em circulação como uma forma de ‘aprendizagem’” (SCHMIDT, 2001, p. 62), porque não é difícil supor que a compreensão que as crianças apreenderam/desenvolveram acerca do próprio corpo também seja estereotipada, “uma vez que os estereótipos se formam frequentemente a partir de uma mistura distorcida de impressões inadequadas sobre os outros, percepções incompletas ou defeituosas, grandes generalizações que ignoram diferenças internas” (BAPTISTA, 1996, p.5).

Destaco, nesse contexto, a existência de uma ambigüidade no que se refere à influência da Indústria Cultural na formação da personalidade das crianças, a qual é comumente permeada por estereotipias, dentre as quais se destaca a relacionada à imagem corporal, isto é, a que se refere ao modo como os indivíduos vêem, pensam e sentem seus próprios corpos. Por um lado, sinalizo que esse processo está muito presente na vida dos pequenos, transmitindo condicionantes, modos de ser e de se relacionar com o mundo, posto que “os estereótipos adquirem um enorme grau de estabilidade no tempo e um alto nível de convencionalidade social, que os torna

dificilmente alteráveis, mesmo quando os actores[3] sociais que os detêm dispõem de ulteriores informações que invalidam o seu conteúdo" (BAPTISTA, 1996, p. 6). Desse modo, compreendo que o processo de estereotipia fomenta certa irracionalidade, a qual "não advém em primeiro lugar do seu conteúdo (que pode até não remeter para informações falsas, mas apenas deficientemente processadas), mas do seu carácter rígido e inflexível, mesmo face a eventuais evidências racionais que o contradigam" (idem). Bom exemplo disso é o que acontecia com os meninos, meus contemporâneos, ao quererem possuir as características físicas e comportamentais do He-Man, Homem-Aranha, Super-Homem, Batmam, dentre tantos outros heróis exibidos através dos desenhos animados.

Nesse sentido, considero que os desenhos animados, através do diálogo que suas personagens exercem com os pequenos espectadores, contribuem diretamente para a valorização e manutenção de uma estereotipia de corpos a partir do ideal de beleza comercializado, ressalvando o biótipo magro, forte e alto como sendo privilegiado em detrimento das outras possibilidades corporais. Dessa forma, os desenhos animados atendem ao apelo econômico requerido pela ideologia capitalista, "pois permitem processar rapidamente a informação social e, tal como qualquer outra representação social, transformar as avaliações em descrições e as descrições em explicações" (BAPTISTA, 1996, p. 9) através da linguagem, a qual "transporta os estereótipos, influenciando decisivamente os processos de comunicação entre indivíduos e entre grupos".

Dessa forma, a indústria cultural aqui representada pelos desenhos animados procura impor a imagem corporal que veicula deliberadamente sobre os telespectadores/consumidores, numa tentativa de massificar o corpo na medida em que vai anulando sua humanidade, isto é, tornando-o objeto de reprodução e de consumo.

E já que estou tratando de corpo, ressalto que o compreendo como algo complexo, no sentido de *corpus*, que ultrapassa os limites do biofísico, e que agrega em si os produtos e influências do meio sócio-econômico, político e cultural. Um corpo

[3] Sic.

dotado de significado, de valores, crenças e magias. Um todo limitado em certo espaço, num determinado tempo que, “além de ser a expressão da história individual, representa valores comuns da sociedade, de formas diferenciadas no tempo e no espaço, sendo mediada pela cultura” (MOTA, LELIS e FERNANDES, 2004, p. 3). Concordo, portanto, com Terezinha Nóbrega (2000, p. 8), que se baseia em Merleau-Ponty para afirmar que “toda técnica de corpo amplia a metafísica da carne”, noção essencial e significativa “para redimensionarmos nossa visão do corpo”, o qual assume um caráter “operante e atual, aquele que não é um pedaço de espaço, um feixe de funções, que é um entrançado de visão e movimento" (MERLEAU-PONTY, 1994, p.19).

O corpo, conforme sugere Merleau-Ponty “não é coisa, nem ideia, o corpo é movimento, sensibilidade e expressão criadora” (NÓBREGA, 2000, p. 9), a partir da “compreensão das relações corpo-mente como unidade e não como integração de partes distintas” (idem). Essa concepção de corpo que também defendo não é linear, e configura-se sob diferentes vertentes: é um corpo sujeito, que se movimenta e configura a linguagem sensível, confirmando “as dificuldades do pensamento causal, da dialética cristalizada e da consciência para traduzir a complexidade dos processos corporais do ser humano em movimento”, ao passo que “anuncia novos arranjos para o conhecimento do ser e da experiência humana, como o sentido estético”[4] (idem), que é fomentador das estereotipias corporais. Nesse processo, atesto ser necessário que cada um “reconheça seu corpo, busque em sua história de vida compreender como se conformou seu corpo de criança, de adolescente e de adulto. Espera-se com isso que entenda as interferências desta história no seu ser” (MOTA, LELIS e FERNANDES, 2004, p. 3), que é o que desde o início anuncio como meta desta pesquisa.

Concordo ainda com o pensamento de Rugira (2008, p. 83), segundo o qual cada um de nós habita e experimenta um corpo, que não “é somente a sede de uma profusão de sensações ou, ainda, de variações de tonalidades. É um lugar de

[4] Nuança expressiva da corporeidade, inspirada no sentido grego do termo estética - *aisthesis* - referindo-se ao sensível como realidade ontológica, epistemológica e ética do ser humano. (Nota da autora)

surgimento de uma forma singular de pensamento que se revela na relação imediata com o vivido corporal". É porque percebo o corpo desta forma, que acredito ser possível reencontrar zonas inexploradas de mim mesma, a partir das quais me é possível ganhar um novo olhar sobre mim, sobre os outros, sobre o mundo e os acontecimentos passados, presentes e futuros.

Esta concepção de corpo, portanto, remete-me ao conceito de *corporeidade* que, segundo Renato Bastos João e Marcelo de Brito (2004, p. 266), "permite compreendermos o ser humano como ser complexo, estando todas as qualidades e dimensões pertencentes ao humano enraizadas em seu corpo", no qual é possível "identificar a individualidade, a existência e o Ser", isto é, a subjetividade de cada um que influencia diretamente a construção da nossa imagem corporal. "A imagem corporal é a maneira pela qual o corpo se apresenta para si próprio" (RUSSO, 2005, p. 80), isto é, o modo como nos vemos, a imagem que temos ou formamos de nós mesmos.

A fim de explicar melhor o conceito de imagem corporal, Daniela Dias Barros (2005, p. 551) comenta que se trata de um processo permeado por nossas mais íntimas emoções, o qual se configura como uma série sucessiva "de tentativas para buscar uma imagem e corpos ideais." Nesse sentido, a imagem corporal vai sendo construída "a partir das descobertas que temos de nós mesmos [e que] vão se revelando a partir do instante em que nos reconhecemos como um 'ser' que reage às diversas inter-relações estabelecidas pelos mesmos corpos que tentam realizar a busca pela compreensão da existência de imagens" – a busca pela própria existência (BARROS, 2005, p.553).

Em outras palavras, entendo a imagem corporal como sendo "uma construção multidimensional que descreve amplamente as representações internas da estrutura corporal e da aparência física, em relação a nós mesmos e aos outros" (DAMASCENO, 2005, p. 181). Construção essa que se dá mediante a interferência direta de diferentes variáveis quais sejam: "sexo, idade, meios de comunicação, bem como pela relação do corpo com os processos cognitivos como crença, valores e atitudes inseridos em uma cultura" (idem).

Destarte, considerando os conceitos de corpo, imagem corporal e estereotipia corporal discutidos até aqui, posso afirmar que os desenhos animados influenciam,

sim, a construção da imagem corporal de seus telespectadores, posto que suas mensagens e imagens são impregnadas das crenças, valores e atitudes apregoados pela classe dominante e, como essas mensagens e imagens são repetidas incansavelmente na diversidade de episódios dos desenhos, acabam por ser registradas mnemonicamente (de forme enquadrada) pelos indivíduos que os assistem, acarretando alterações significativas na formação da pessoa e em seu imaginário, inclusive no que tange à sua concepção de corporeidade. O termo "imaginário" aqui utilizado está sendo tratado conforme Daniel Bougnoux (1994, p. 134) o conceitua, a saber: "o imaginário, para além do prazer de objetos e conteúdo, agrada pela sua forma; e essa forma seria a perda das relações normais com o real, a escapadela para fora do espaço, do tempo e de todos os seus correlatos habituais, em particular." Ou seja, o imaginário não tem compromisso com a realidade visível; é ele em si mesmo uma realidade, da qual podem fazer parte, inclusive, a ficção e o devaneio. E boa parte do imaginário infantil constituído, deve-se fortemente à influência dos meios de comunicação, dentre os quais incluo os desenhos animados.

Nesse contexto, concordo com Bougnox, pois também considero que os meios de comunicação de massa "são o instrumento de um fantástico devaneio social, a tal ponto que a humanidade, talvez nunca tivesse sonhado melhor do que neste século XX, nunca tivesse conhecido, graças a ele, oferta de imaginário mais rica e mais diversificada". Nesse sentido, declaro que a televisão e os desenhos animados adentram o imaginário infantil – e por que não dizer o adulto também? – permitindo uma saída do real para irromper no mundo onde tudo é possível e permitido, através de suas aparentemente agradáveis imagens.

2.3 Desenhos animados e Educação, Saúde e Comunicação: um convite ao sonho...

> *Escrever torna-se um modo de recompor a própria identidade, para exteriorizar angústias e temores de tal modo que quanto mais a escrita prossegue, mais se cria um espaço para momentos também divertidos, e a lembrança assume tons mais coletivos.*
> (MONTINO, 2001, p. 121)

Na década de 80, praticamente a totalidade das residências brasileiras já continha em sua sala um aparelho de televisão, com imagem em preto-e-branco ou colorida, no qual era possível assistir a noticiários e programas de entretenimento, tais como as telenovelas e os desenhos animados direcionados ao público infantil: todos com enorme apelo visual. Só para esclarecer melhor, Feilitzen e Bucht (2002, p. 20) declaram que em 1996 “sete em cada dez domicílios em todo o mundo possuíam um aparelho de televisão (...). Com isso a televisão reforçou sua posição como principal meio de comunicação de massa depois do rádio”. E mais adiante, acrescentam que “a televisão ainda é o meio dominante para todos os tipos de usuários, tanto em termos de número de usuários quanto de tempo gasto” (p. 61), ainda que outros veículos midiáticos estejam em plena ascensão nos nossos dias, como é o caso da internet, aparelhos celulares, MP3, MP4 (e haja até quem chame de MPTudo!), jogos eletrônicos sofisticados, etc.

Com a popularização dos aparelhos de TV em cores, eu podia contar com a beleza sedutora da imagem em movimento que invadia a minha casa: os desenhos animados, com seus padrões e ideologias expressas em suas personagens e histórias. Antes, porém, de resgatar mnemonicamente os desenhos a que assistia, acredito ser pertinente tecer algumas considerações acerca da conceituação e caracterização dessa modalidade de desenho, à luz de alguns teóricos que se dedicaram a estudá-los, principalmente no que refere a sua relação com o mundo infantil, uma vez que acredito em Carvalho (2003), quando afirma que “os desenhos animados exercem sobre as crianças uma ação de captura, sedução e condicionamento, de tal ordem que, ao vê-los, se comparam às necessidades fundamentais, como alimentar-se e descontrair-se.”

Em se tratando da origem e conceituação dos desenhos animados, Miranda (1971) os define como sendo “formas visuais que adquirem vida através do movimento” (p. 37), originalmente derivadas do *cartoon*, de que evoluem originando a “*comic strip*, desta derivando o *animated cartoon* (desenho animado, entre nós)” (p. 109-10), em decorrência da “adição de movimento à imagem fotográfica” (p. 110), 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" (idem). 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. A cada época são vistas mais e mais inovações no cinema de animação, o que amplia ainda mais o seu poder de sedução.

Já Maria Felisminda Fusari (1985, p. 33) descreve os desenhos animados como sendo expressões dos "movimentos das coisas, seres, ações, de uma forma exagerada, caricaturada, sobretudo quando se trata de desenhos humorísticos ou os chamados 'cartoons'". Continuando a caracterizar os desenhos animados, a mesma autora elenca outros dos seus elementos de sedução, a saber: dinamismo visual (tanto do tempo quanto do movimento); grafismo; simplificação, deformação e caricatura; criatividade na superação e alteração das leis físicas; interpretação criativa dos movimentos naturais dos seres e das formas da natureza, em vez de tão somente copiá-los (idem, p. 34). Esses e outros elementos contribuem significativamente para a formação das crianças que os assistem, seja em casa ou em outros espaços como a escola ou o cinema, conforme se vê a seguir.

2.3.1 Desenho animado e cognição

Se é verdade que se pretende mesmo **formar cidadãos críticos, conscientes e pensantes**, os desenhos animados, enquanto mídia, podem contribuir para o alcance desse objetivo, uma vez que "a mídia contagia e contamina nossa percepção de mundo, nossa apreensão visual e nossos processos de criação" (PILLAR, 2007, p.665). Dessa forma, pode-se afirmar que os desenhos animados ampliam a capacidade de **leitura de mundo** dos alunos, pois influenciam diretamente seu "modo de ver, pensar e sentir" (idem). No meu caso, posso afirmar que desenhos assistidos na infância/adolescência, tais como os Thundercats realmente me deram "uma visão além do alcance", como dizia a personagem *Lion*, no sentido do exercício da liderança, qual não se dá por imposições arbitrárias, mas

por meio do diálogo, do reconhecimento do que é certo ou errado, bem como do que é melhor para o coletivo. Outro exemplo interessante é o desenho dos Smurfs, que amplia a visão dos seus telespectadores em relação à estrutura, organização e manutenção da vida em comunidade.

O desenho animado também se configura como importante elemento de atração da atenção dos menores, apresentando-lhes por horas seguidas valores, ideologias e comportamentos que interferem diretamente no seu processo de compreensão do meio que os cerca. Segundo Pillar (2008, p. 3), “as crianças e os adolescentes brasileiros são os que mais assistem à televisão em todo o mundo (...) três horas diárias frente à televisão, sendo que para as crianças pequenas, este número pode ser maior e bem mais significativo.” Eu costumava passar diariamente, em média, quatro horas seguidas diante da TV – duração do Xou da Xuxa. Levando-se em conta que essas horas são, em quase a totalidade, ocupadas pelos desenhos animados, constato que muitas das ponderações e comentários feitos por mim e por outras crianças acerca de determinados assuntos devem-se à apreensão das mensagens divulgadas por meio desses desenhos, como por exemplo as definições de bem/mal, certo/errado, belo/feio.

Ao reunir em si elementos de sedução tais como cor, imagem, som e movimento, os desenhos animados **aproximam os telespectadores das diferentes linguagens**, conduzindo-os a sua completa apreensão: “no desenho animado, o sistema visual acolhe as linguagens verbal escrita, imagética, cenográfica, gestual e a moda; e o sistema sonoro abarca as linguagens da música, os ruídos e o verbal oral” (PILLAR, 2007, p.665), ampliando as formas de compreensão do mundo que se manifesta sob diferentes tipos de linguagens. Boynard (2002, p. 283), amplia essas considerações quando declara que o desenho animado é importante por “facilitar o **desenvolvimento da personalidade** e estimular um canal sadio na **resolução dos problemas** cotidianos” através de linguagens próprias e atraentes que obrigam “a formação de novos modos de compreender” o mundo. Linguagens estas que se verificam na “identificação com personagens de desenhos, seus comportamentos, características emblemáticas, mesmo que simplistas de bom e mau, certo e errado, mal e bem.” A autora esclarece ainda esse tipo de dicotomia, ainda que dito de

forma repetida e exaustiva, “episódio após episódio, não é enfadonha para crianças de faixa de 04 a 08 anos. Antes, são reconfortantes e predominantemente prazerosas”, pois faz parte de seu imaginário, de sua fantasia, e, assim, ajuda-lhes a encontrarem respostas ou posicionamentos ante seus problemas de crianças, influenciando diretamente o seu processo de desenvolvimento da personalidade.

Assim sendo, ao se disponibilizar um desenho animado para que a criança assista, deve-se ter o cuidado de não limitar as indagações das crianças acerca de eixos outros que extrapolam o da temática abordada, bem como se deve até incentivar o **olhar múltiplo, interdisciplinar e intertextual** da mesma a fim de estimular o desenvolvimento de seu pensamento crítico, o qual deve ser, sobretudo, global. Acerca disso, Pillar (2008, p. 2) comenta que o desenho animado é um dos “primeiros textos sincréticos com o qual a criança entra em contato”, e que o seu entendimento leva à “compreensão de outros textos sincréticos, como os da arte contemporânea” (idem, p. 3). Ou seja, ao assistir a desenhos animados, a criança amplia seus horizontes, faz transposições (ainda que rudimentares) e estabelece relações intra e interpessoais, que poderá ou não colocar em prática no seu dia-a-dia.

A “cultura da criança” (MARCELINO, 2000, pág. 36) é construída a partir do lúdico – jogos, brinquedos, brincadeiras... – e “se fundamenta essencialmente no jogo simbólico ou **faz-de-conta**, que resulta do próprio **imaginário infantil** e que tem na **inventividade** sua principal característica” (idem). Nesse sentido, “os desenhos animados são, em geral, colocados como entretenimento, como diversão infantil. Mas esse divertimento não é vazio de conteúdos simbólicos (...): político, cultural, social, religioso, econômico” (SIQUEIRA, 2002, p. 110).

Posto isso, é consenso na literatura consultada que os estímulos a essa cultura geral, à imaginação e à habilidade de inventar efetivamente contribuam para o desenvolvimento educacional da criança. E os desenhos animados seriam exemplos desses estímulos, posto que “as crianças não se contentam em apenas ver os desenhos ou seriados e guardarem em suas memórias” (PILLAR, 2008, p.4), mas procuram se colocar no lugar das personagens que mais lhes agradam e motivam. Neste sentido, posso muito bem me utilizar como exemplo, pois muito mais que querer assistir a She-Ra, por exemplo, eu queria estar mesmo em seu lugar,

liderando grupos e sendo reconhecida como bela, a ponto de insistir na tintura das madeixas...

O princípio da inventividade sinalizado acima imediatamente remete ao conceito de **criatividade**. Importante meta perseguida pela educação, a criatividade das crianças precisa ser aflorada para que certas aprendizagens aconteçam, quer de caráter conceitual, procedimental ou atitudinal. Ferreira (2008, p. 21) confirma que o desenho, seja o animado a que a criança assiste ou o do traço que ela mesma faz no papel "é para a criança um campo imaginário em que ela poderá desenvolver a imaginação criadora". Posso afirmar que, enquanto assistia ao desenho animado, eu buscava praticar ou exercitar a minha "criatividade, podendo imaginar outros fatos idênticos" (NORBERTO, 2005, p. 26) aos que assistia, recriando-os como é hábito no meio infantil. Afinal, se não todas, boa parte das crianças faz o mesmo com os brinquedos que ganham: quebram ou desmontam para dar-lhes nova significação, nova utilização e, assim, construírem as próprias brincadeiras, reconstruindo-os. Para tanto, utilizam-se de suas múltiplas capacidades ou inteligências. Utilizo o termo "**Inteligências Múltiplas**[5]" para enfatizar "um número desconhecido de capacidades humanas diferenciadas (...) relacionando inteligência à criatividade, ao gênio, à prodigiosidade, à perícia e outras realizações mentais desejáveis (TRAVASSOS, 2001, p.1). Dessa forma, a família, a escola e toda a sociedade deve priorizar o desenvolvimento de diferentes inteligências em sua ação educativa, a fim de contemplar as diversas formas de aprendizagem que os indivíduos possuem. Os desenhos animados são, portanto, "um óptimo exercício a nível de expressão oral e escrito, melhorando a linguagem e outros factores que podem estar relacionados com a mesma" (NORBERTO, 2005, p. 26). Novamente os desenhos animados poderiam entrar em cena (no caso da escola, como recursos didáticos de

[5] A Teoria das Inteligências Múltiplas, de Howard Gardner (1985) é uma alternativa para o conceito de inteligência como uma capacidade inata, geral e única, que permite aos indivíduos uma performance, maior ou menor, em qualquer área de atuação. Sua insatisfação com a idéia de QI e com visões unitárias de inteligência, que focalizam sobretudo as habilidades importantes para o sucesso escolar, levou Gardner a redefinir inteligência à luz das origens biológicas da habilidade para resolver problemas. Através da avaliação das atuações de diferentes profissionais em diversas culturas, e do repertório de habilidades dos seres humanos na busca de soluções, culturalmente apropriadas, para os seus problemas, Gardner trabalhou no sentido inverso ao desenvolvimento, retroagindo para eventualmente chegar às inteligências que deram origem a tais realizações (GAMA, Mª Clara S. Salgado in http://www.homemdemello.com.br/psicologia/intelmult.html)

excelência), pois as crianças, quando lhes assistem, praticam a oralidade, a escrita, a memória, a musicalidade e outras inteligências. Só para exemplificar, reporto-me ao desenho do Popeye: quantas vezes me via falando com as personagens durante a exibição do desenho, como se me pudessem ouvir... Sem contar aquela musiquinha “Eu sou o Marinheiro Popeye!”, que ele cantarolava ao final dos episódios para realçar uma lição de moral. Eu sempre a cantava também, inclusive imitando o sonzinho dos dois apitos do cachimbo que ele dava.

É por isso que enfatizo tanto essa idéia de que os desenhos animados reúnem elementos de **sedução** que agregam as crianças em seu entorno. Este aspecto é reforçado por Miranda (1971, p. 39) quando questiona: “como resistir a algo que nos convida a um permanente estado de sonho e de encantamento?”, ao argumentar em favor da beleza dos desenhos animados.

Ressaltei já, também, a questão da diversão, da ludicidade inerente a esses desenhos. Assim sendo, as animações podem promover grande interesse junto aos menores, motivando-os à aprendizagem, à descoberta e à própria iniciativa de experimentação de coisas novas, “fazendo com que a criança queira cada vez, aprender mais. Aqui que está a verdadeira aprendizagem. A criança aprende sem sequer se aperceber de que está a aprender. A criança é assim educada de forma divertida e pedagógica” (NORBERTO, 2005, p. 26), o que origina um ser social interessante e criativo, que traça metas e busca alcançá-las através do **conhecimento** que vai construindo paulatinamente, à medida que assiste a mais e mais desenhos. Até porque, assim como os noticiários, os desenhos animados da televisão também trazem em suas narrativas “numerosos conhecimentos que a criança ainda não questionou levando-a a pensar noutros temas que ainda sequer tinha pensado, baseando-se depois, nos modelos da televisão para aprender a agir no mundo” (idem, p. 20). Essa aprendizagem se dá através da observação, imitação e interação que a criança estabelece com as personagens dos desenhos, consigo mesma e com os demais atores de seu círculo social.

Logicamente, naquela época de minha infância, este tipo de educação não aconteceria mesmo, uma vez que os reflexos ditatoriais do contexto histórico-político ainda impunham sua força na manutenção de discursos que não incluíam toda essa argumentação tida como ideal para a formação do cidadão. Na verdade, até mesmo

a concepção de cidadania que circulava na época diferia da que se tem hoje, para a qual a reflexão acima sobre educação e a inserção dos desenhos animados em seu processo de construção cabem, posto que os desenhos animados auxiliam na **ampliação das capacidades cognitivas** ou intelectuais das crianças, na medida em que trazem à tona temas inovadores e interessantes ao universo infantil, os quais influenciam diretamente a formação da personalidade, provocando mudanças subjetivas e comportamentos inesperados ou divergentes do usual, tais como: "estados de fascínio, expectativa, excitação, inibição, entorpecimento e às vezes medo, os quais se tornam modos quotidianos de reacção. Estes estados fazem parte da sua relação com o mundo, uma vez que a televisão constitui uma boa parte do seu universo existencial" (NORBERTO, 2005, p. 19). Este contato da criança com o universo televisivo, principalmente ante aos apelos feitos pelos desenhos animados, auxilia a sua percepção do mundo que a cerca e reflete diretamente "na formação da sua personalidade, uma personalidade despojada de capacidade de escolha e de iniciativa, tornando-se por isso pouco activa" (idem), mas nem por isso menos excitante. Isso porque normalmente não é dado à criança o direito de decidir o que quer assistir, sendo escolhido pelos programadores de TV ou pelos pais, mas nem por isso ela deixa de apreciar a programação oferecida e de se excitar ante ao fascínio exercido pelos desenhos que vê. Por exemplo, minha mãe dizia para eu e meus irmãos não ficarmos assistindo a desenhos violentos ou de lutas, mas os que podíamos ver suplantavam qualquer falta que os outros fizessem, não deixando lacunas ou vazios em nossos interesses de criança. Ao contrário, gostávamos e muito dos desenhos a que assistíamos. Sem contar que, tantas vezes, assistimos a desenhos violentos disfarçados de inocentes, como é o caso do Pica-Pau.

Portanto, os desenhos animados traziam **respostas** aos nossos mais intrigantes questionamentos de criança, numa linguagem a nós acessível, permitindo que os sentimentos mais íntimos aflorassem e tantas certezas se construíssem a cada novo episódio – o que nem sempre é obtido no cotidiano escolar, conforme declara Marcel Bluwal (1977, p. 47 apud NORBERTO, 2005, p. 6): "a escola não é a única entidade a dar respostas às questões que a vida levanta: o quadro familiar dá respostas, a rua dá respostas. E a televisão dá respostas." E ouso aqui dizer que, muitas vezes, essas respostas dadas pelos desenhos animados da televisão aos

questionamentos infantis são percebidas pelas crianças com maior clareza e perspicácia, uma vez que são imbuídas de criatividade, cor, som, graça e vocabulário acessível – elementos de sedução e fácil apreensão, enquanto que, na escola, não em poucas oportunidades, o excesso de linguagem técnica-científica do meio adulto frequentado pelo professor favorece uma distância tantas vezes intransponível pelos pequenos e, consequentemente, suas dúvidas permanecem, posto que não se alcançaram respostas.

2.3.2 Desenhos animados como comunicadores de imagens corporais

E não para por aí! Os desenhos animados também favorecem a **construção da imagem corporal** por parte das crianças. Retornamos ao ponto crucial deste estudo. Por imagem corporal, como disse anteriormente, entendo o processo de visibilidade de si mesmo, que não se dá apenas sobre os aspectos externos e estéticos, mas depende de questões internas, subjetivas, biológicas e cognitivas. Assim sendo, é um fenômeno "em constante autoconstrução e autodestruição, em constante mudança, crescimento e desenvolvimento. Fazem parte dessa construção processos conscientes e inconscientes (TURTELLI, TAVARES e DUARTE, 2002, p. 153), tais como as sensações, vivências, memórias, intenções, desejos, tendências, experiências e relações, sejam elas íntimas, isto é, pessoais, ou sociais e ambientais. Todos esses processos, conforme corroboram Vianna e Castilho (2002, p. 20), "alimentam a nossa auto-imagem, a imagem que temos de nós mesmos". E acrescentam que "quanto mais detalhada (e mais simpática) for a imagem que nosso cérebro forma a nosso respeito, maior a agilidade para tomar decisões, maior a auto-estima. Resultado: indivíduos mais livres e felizes" (idem). Portanto, a imagem corporal é um fenômeno cerebral, ou seja, interno, mas que se efetiva também por meio de interferências externas, posto que a construção da imagem corporal de uma pessoa também depende da forma como lida com "as atitudes dos outros com seus próprios corpos e com relação a nós" (TURTELLI, TAVARES e DUARTE, 2002, p. 153), ou seja, a veiculação midiática da estereotipia corporal, a formação de tribos com estéticas corpóreas diferenciadas e a aceitação na roda de amigos por razões estético-corporais, dentre outros fatores, também interferem sobremaneira na forma

como a pessoa vê a si mesma, ainda que com equívocos, pois “a imagem apresenta estereótipos empregados pela publicidade para dar a idéia da qualidade de vida ansiada por muitos: pessoas bem-sucedidas, exibindo corpos saudáveis, jovens e perfeitos” (p. 25), o que nem sempre condiz com a realidade.

A influência dos desenhos animados sobre a formação da minha imagem corporal, por exemplo, se deu efetivamente na visualização de mim mesma através das personagens (quantas vezes eu já quis ter o capuz da Sheila da Caverna do Dragão para poder sumir e aparecer de novo...); no reconhecimento de atitudes minhas que se inspiravam na conduta dos mocinhos e vilões (que vão desde a gentileza dos Ursinhos Carinhosos, passando pela inteligência da Welma, do Scooby-Doo, até a ironia do Esqueleto e a esperteza do Pica-Pau); na projeção em meu corpo dos modelos estereotipados que se veiculam nos desenhos (a Olívia Palito que queria ser She-Ra), dentre outras formas. Logicamente, nem sempre as contribuições são positivas, mas são relevantes para o entendimento de como se deu esse processo de construção, que é tão íntimo e pessoal, mas que, ao mesmo tempo, vem assumindo características bem genéricas em decorrência das influências externas atuais.

Enquanto atividade de entretenimento, os desenhos animados favorecem também que se externem os **sentimentos** mais puros das crianças em relação a si mesmas e aos outros com quem convivem – e, portanto, em relação à própria imagem corporal e as dos outros. Lembro bem que, ao assistir os desenhos, muitas vezes, demonstrava alegria, satisfação, prazer (a exemplo do Tom e Jerry, e dos Smurfs), como também medos e frustrações (a exemplo do Scooby-Doo), isso porque “nas histórias infantis, está implícito todo o conceito da cultura de massa contemporânea. O entretenimento, nesse sentido, promoveria a liberação de angústias e de contradições sociais” (SIQUEIRA, 2002, p. 114) e também favoreceria o processo de construção da imagem corporal através da ampliação ou diminuição da auto-estima.

Em suma, da mesma forma que o fazem as brincadeiras, brinquedos, músicas e roupas, “os desenhos animados são utilizados pelas crianças para brincarem, aprenderem, comunicarem-se e estabelecerem relações intra e interpessoais durante o processo de construção da própria identidade” (VAROTTO e SILVA, 2004,

p. 189). E essa construção se dá, também, através da mediação de programas multicoloridos, musicais e repletos de desenhos animados, como era o caso do Xou da Xuxa, que ali não estavam sendo exibidos por acaso nem tampouco para preenchimento do tempo da programação, mas porque se tratam de “objetos produzidos intencionalmente” (BAXANDALL, 2006).

Essa gama de intencionalidades de cunho educacional que permeia o processo de produção dos desenhos animados inclui outras intenções de caráter ideológico e comercial, principalmente no que se refere à concepção de corpo. Portanto, concordo com Peter Burke quando comenta sobre a não inocência do olhar dos artistas que os produzem, dizendo ser imprudente tentar reconhecer neles “um olhar que fosse totalmente objetivo, livre de expectativas ou preconceitos de qualquer tipo. Tanto literalmente quanto metaforicamente, (...) registram ‘um ponto de vista’.” (BURKE, 2004, p. 24). Fusari (1985, p. 33) acrescenta que “o animador de desenhos animados deve ter a habilidade do cartunista para criar seus personagens em movimento, a habilidade de expressão dramática e rítmica numa perfeita sincronização de imagens móveis e sons”, a fim de revelar fidedignamente suas reais intencionalidades. Por isso mesmo, Goldberg,Yunes e Freitas (2005, p.101) classificam os desenhos animados como sendo ***atividades molares***, isto é, um comportamento contínuo com um movimento ou tensão próprios, percebido pelo corpo do sujeito como tendo um significado ou intenção de ação sobre este mesmo corpo.

O desenho animado é, portanto, um importante **meio de comunicação** entre a criança e a sociedade e forte exemplo de representação simbólica da criança, pois a partir dele a mesma expressa e reflete suas idéias, sentimentos, percepções e descobertas corporais. Nesse sentido é que afirmo que os desenhos animados atuam como comunicadores de imagens corporais. Para mim, enquanto criança, o desenho animado foi muito importante, pois representava a minha forma de ver o mundo e de experimentar novas realidades, além de favorecer o desenvolvimento de uma visão de mim mesma. Nos desenhos estavam muitos de meus medos (Scooby-Doo), vontades (She-Ra), carências (Caverna do Dragão) e realizações (Pica-Pau). Comigo realmente acontecia aquilo que Goldberg, Yunes e Freitas (2005) ressaltam acerca da dificuldade de separar o que é real e o que é fantasia, fato este que

“proporciona uma confusão em seu imaginário, onde realidade e o que é visto na televisão ocupam um mesmo espaço separado por uma linha tênue.” Dessa forma, não é absurdo afirmar que a criança, no caso, eu, imite o comportamento das personagens dos desenhos animados ou deseje adotar em seu corpo os hábitos e modelos corporais das personagens, uma vez que, segundo os mesmos autores, “é próprio da criança imitar o que vê e a realidade que a cerca, se a fantasia exibida na TV faz parte daquilo que a criança conhece por realidade, logo ela passa a imitar também o que assiste” (idem). Esta imitação também é idealizada pela classe dominante, por isso a preocupação em substituí-los por novas tramas e personagens sempre que os antigos não estiverem mais atendendo aos objetivos traçados por ela ou não veicularem mais as mensagens que deseja. Isso ocorreu, por exemplo, na transição He-Man/She-Ra – Thundercats.

O desenvolvimento do potencial criativo na criança, seja qual for o tipo de atividade em que ela se expresse, é essencial ao ciclo inato de crescimento. É então fundamental preencher o imaginário das crianças com imagens cotidianas recheadas de significados poéticos, possibilitando um contato mais sensível com os ambientes em que elas vivem – natural ou construído – através dos sentidos, como a audição e a visão, partindo de um autoconhecimento para o conhecimento do outro e de si mesmas: “O desenho animado enquanto ‘fábrica de imagens’ conjuga elementos oriundos do domínio da observação sensível do real e da capacidade de imaginar e projetar, vontades de significar” (GOLDBERG,YUNES E FREITAS, 2005, p.102) em seu corpo aquilo a que assistiu. E mais, “o desenho configura um campo minado de possibilidades, confrontando o real, o percebido e o imaginário. A observação, a memória e a imaginação são as personagens que flagram essa zona de incerteza: o território entre o visível e o invisível” (idem).

Tendo tecido estas considerações, não acredito tratar-se de exagero a sugestão que ora faço de inserir os desenhos animados na escola, enquanto recurso pedagógico para o ensino-aprendizagem de diferentes conteúdos. Isso porque, para além de todas as contribuições sinalizadas até então, a utilização dos desenhos animados configuraria a valorização e o reconhecimento de um dos importantes saberes das crianças, e a permissão para a livre expressão das mesmas a partir daquilo que lhes é próprio, expressão tal que se dá em, com e por meio de seus

corpos. Assim sendo, todo o processo escolar se torna mais significativo e prazeroso, pois, conforme sugere Garcia (2002), as crianças começam a se interessar mais por aprender o que os professores tanto têm a lhes ensinar, tal como a leitura e a escrita. Nas palavras do autor, historicamente, o professor que resolveu inovar em sua prática docente fazendo adentrar no ambiente escolar aquilo que tanto interessa ao público infantil – como seria o caso dos desenhos animados – consequentemente "mudou o *clima* da sala de aula, o prazer teve permissão para entrar e as possibilidades de prazer se ampliaram. Valorizadas no que já sabiam, as crianças foram encorajadas a aprender o que ainda não sabiam" (GARCIA, 2002, p. 12). Quero dizer com isso, que não se trata de encarar os desenhos animados na escola apenas como estimuladores da aprendizagens de certos conteúdos, mas que eles são conteúdos em si mesmos a serem ensinados, seja no que se refere à mensagem (científica, histórica, narrativa, sociológica, antropológica, ideológica...), à técnica de animação, ao estilo gráfico, à sonoridade, enfim, há inúmeras possibilidades de aproveitamento dos desenhos enquanto conteúdos de ensino-aprendizagem.

E para além do processo de educação formal, dito escolar, acrescento que os desenhos animados devem permear o desenvolvimento da educação doméstica, familiar, já que é em casa que, geralmente, ocorre o encontro com o maior número e tipologia de desenhos animados. Assim, caberia aos pais a análise dos desenhos que permitem que seus filhos assistam, dialogando sobre e por meio deles, a fim de que se ensine a ler imagens ainda dentro de casa.

CAPÍTULO II
HISTÓRIA E MEMÓRIA DOS DESENHOS ANIMADOS DO MEU TEMPO

Agora, sim, passo a narrar minha vida, a compartilhar minhas memórias, desde a infância até a adolescência, recorte histórico desta pesquisa. Começo me reportando ao período da primeira infância, destacando o contexto sócio-político em que estava inserida e o processo de aproximação das narrativas infantis. A seguir, discrimino os programas infantis a que assistia, bem como os desenhos animados que os mesmos exibiam, interessando-me em analisar mais de perto alguns desses desenhos, principalmente no que se refere à concepção de imagem corporal que veiculavam.

2.1 Dos contos maravilhosos aos desenhos animados: uma trajetória de magia, sedução e... censura!

> *"a história de vida narrada é, assim, uma mediação de conhecimento de si em sua existencialidade, que oferece à reflexão de seu autor oportunidades de tomada de consciência sobre seus diferentes registros de expressão e de representações de si, assim como sobre as dinâmicas que orientam a formação."*
> (JOSSO, 2008, p. 27)

2.1.1 Começando pela censura

Até os cinco anos de idade, fase do "Jardim de Infância" (hoje, Educação Infantil), eu vivi a minha infância em um país, Brasil, no alvorecer dos anos 80, ainda cerceado pela Ditadura Militar, que acreditava na Educação Tecnicista – cuja concepção de aprendizagem fundamenta-se na tríade repetição-memorização-reprodução do conhecimento transmitido pelo professor, visando à neutralidade científica, à eficiência, e à racionalidade técnica (ALTOÉ, 2007). Há que se considerar que ainda hoje, esse ideário é considerado ideal por profissionais de algumas áreas do conhecimento, como é o caso da Educação Física, a que mais tarde escolheria como profissão: não são poucos os atores que enfatizam a aprendizagem dos conceitos da Educação Física a partir das metodologias de repetição e de treino do movimento pelo movimento, embora a literatura atual

concernente à área insista em apontar direções outras para sua prática pedagógica por perceber que o tecnicismo realmente já não responde mais aos interesses da Educação Física que ora se propõe crítica e inovadora, estando, portanto, obsoleto. Esta tendência pedagógica, na época, reproduzia bem a ideologia vigente: era preciso treinar homens passivos, que produzissem mais e questionassem menos.

Sou fruto, portanto, de uma infância vivida na década de 80 fora assinalada por um contexto político ainda fortemente marcado pelas pressões do pensamento proveniente da ditadura militar (extinta na primeira metade da década) que impunha regras e censuras à população brasileira, inclusive decidindo sobre aquilo a que ela teria direito a assistir, como acontecia com os desenhos, a que Miranda (1971, p. 40) já chamava de “boicote dos desenhos animados que decorre de uma íntima vocação conservadora, que vê na arte um instrumento a ser posto exclusivamente a serviço dos que dominam a sociedade”.

Neste período, inclusive, “a volta da classe militar aos quartéis (...) coincidiu com a conclusão da montagem de uma infra-estrutura de acumulação capitalista que (...) oferece a base para a (...) absorção de tecnologias” (SODRÉ, 2002, p. 63), o que parece um tanto contraditório, pois, na mesma medida com que as novidades em termos de recursos iam chegando, o controle e a censura sobre o que fazer com os mesmos irrompiam no simples desuso desses recursos em determinadas instâncias e instituições. Para os ditadores, educar significava adestrar, treinar, aceitar. Tal significado é bem distinto da atual compreensão de educação, segundo a qual, “educar é, sem dúvida, fazer ver mais, ver além das aparências que vestem as coisas e os discursos, o que se processa através da compreensão das relações produtoras de significação” (PILLAR, 2008, p. 6). Para que essa concepção de educação seja efetivamente possível, são necessárias reflexões sobre as próprias vivências e as dos outros com quem se convive socialmente, pois, “é através da reflexão sobre nossas experiências e as de outros que compreendemos, produzimos e apreendemos os sentidos do que experimentamos” (idem). É exatamente isso o que estou buscando neste estudo: refletir sobre minhas vivências que se tornaram experiências significativas, juntamente com os relatos de meus contemporâneos,

para tentar compreender os sentidos da educação que paulatinamente construí para mim.

Atrelada à concepção tecnicista de educação, aparecia a censura como forte meio de controle das massas: não era tudo o que se podia ouvir, falar ou ver, mas somente aquilo que os poderosos de então consideravam adequado, isto é, inocente. As escolhas vinham “de cima para baixo”, posto que, enquanto produtos da comunicação são diretamente condicionadas “por relações de força que as articulam a posições de poder” (PARENTE, 1993, p. 15), liberando dessa forma as representações das classes dominantes. Em minha casa, as escolhas eram feitas pelos pais, mais precisamente pela minha mãe, no sentido de determinar horários e conteúdos que ela julgava coerentes para minha faixa etária.

As mensagens comunicadas nas escolas, cinemas, música, televisão, etc., traduziam o referencial de sociedade que se desejava manter: acrítica, passiva e obediente, posto que a comunicação configura-se como instrumento não somente “da socialização, mas também da formação do indivíduo, na medida em que este adquire consciência de si (...) interiorizando os comportamentos na troca de mensagens significativas” (FUSARI, 1985, p. 21). Até porque, segundo Schmidt (2001, p. 63), “ao lermos um jornal, ao olharmos uma novela [ou assistirmos a um desenho animado], estamos aprendendo coisas, estamos sendo constantemente interpelados por discursos que nos conformam e nos subjetivam” (inclusão minha). Essas mensagens veiculadas pelas diferentes mídias disponíveis ao longo da história sempre impuseram os significados predeterminados pela classe dominante sobre a classe dominada, a fim de que esta, sem chances de questionamentos e reivindicações, assumisse as representações por aquela desejadas. Nesse sentido, a mídia sempre esteve a serviço dos ideais dominantes, “criando e multiplicando representações. Não precisamos sair de casa; a mídia invade nossa casa e nos leva para grandes viagens pelo mundo da novela, da natureza, do dinheiro, da guerra, do amor”, dos desenhos animados, das propagandas, etc., ainda que não queiramos. Em outras palavras, “não temos a opção de entrar ou não no mundo da mídia. Somos parte deste cenário e não meros espectadores ou observadores”. Indistintamente, todos “estão imersos e seduzidos por esta rede de ‘informações’

disseminadas pela mídia que cria expectativas em cada pessoa" (SCHMIDT, 2001, p. 63).

Entretanto, ainda assim, alguns intelectuais da época não se furtavam em serem precursores de um regime democrático que estava por nascer, vislumbrando uma "educação de espectadores críticos, cuidando da educação do olhar" (FUSARI, 1985, p. 22), isto é, não a censura nem a regulamentação do "que é oferecido ao olhar do espectador, mas a aprendizagem do espectador quanto ao que olhar, ao que escolher e como escolher" (idem). Em outras palavras, a educação do olhar foca sobre a aprendizagem das crianças sobre o "como ver TV e não só ficarem 'fascinadas' por ela" (idem, p. 151).

2.1.2 Contos realmente maravilhosos que não saem da memória

Dos primeiros anos, as minhas lembranças, que são, "em larga medida, uma reconstrução do passado com a ajuda de dados emprestados do presente" (HALBWACHS, 1990, p. 71), furtam-se em elucidar os registros por razões óbvias: "Se não nos recordamos de nossa primeira infância, é, com efeito, porque nossas impressões não se podem relacionar com esteio nenhum, enquanto não somos ainda um ente social" (idem, p.38). Mas sei, devido a relatos orais maternos, que desde esse momento meu contato com o lúdico e com o faz-de-conta – ou prazer e jogo simbólico, aspectos que caracterizam certos desenhos animados –, com "o dualismo Bem & Mal e com a base fabular (MIRANDA, 1971, p. 41) já era forte, pois os brinquedos e as histórias sempre contadas na hora de dormir acendiam a chama do desejo de penetrar em mundos imaginários ou fantásticos. Ademais, como bem afirma Halbwachs (1990, p. 61), a criança pequena, em suas reduzidas (mas não extintas) capacidades de percepção, guarda apenas frágeis e pouco duráveis lembranças, sendo a mim necessário, portanto, apoiar-me na memória histórica de que fala o autor, a qual não necessariamente estabelece relação com a memória pessoal, individual, posto que sobrecarregada de superficialidades. Nas palavras do autor, é através da memória histórica "que esse fato exterior a minha vida de criança

vem assim mesmo assinalar com sua impressão tal dia, tal hora, e que, a vista dessa impressão me lembrará a hora ou o dia; mas a impressão por si mesma é uma impressão superficial", feita de fora, sem relação com minha memória pessoal e minhas impressões de criança.

As formas, cores e ilustrações (imagens) dos contos maravilhosos[6] lidos/contados por minha mãe já atraíam minha curiosidade e interesse desde mui pequena. Simone Rhis (p. 5, s/d), acerca da importância das ilustrações dos textos infantis declara que inicialmente as ilustrações eram consideradas acessórias do texto verbal, uma espécie de "auxiliar visual didático"; mas agora elas são compreendidas como sendo um elemento que estabelece forte interação com o texto escrito, acrescentando-lhe dados, que vão muito além da idéia de enfeite ou decoração. É a ilustração, portanto, elemento de sedução, uma vez que, enquanto imagem, "vale tanto pelo que mostra quanto pelo que esconde: ela mostra se escondendo e esconde se mostrando. Fragmentária, a imagem é uma desmistificação do todo" (PARENTE, 1993, p. 28). Afirmo, portanto, que as imagens dos contos maravilhosos foram precursoras em minha vida da sedução que os desenhos animados logo, logo exerceriam. E certamente isso se deve ao fato de que meus pais se preocupavam em contar as histórias, o que me faz sentir privilegiada por ter recebido uma orientação cultural e literária desde cedo, o que é consonante, inclusive, com diferentes teorias pedagógicas que afirmam a importância da introdução dos contos maravilhosos desde a mais tenra idade, porque uma boa narrativa comove o leitor/ouvinte, dá asas aos sentimentos, ativa uma sã vontade e estimula a cognição. Através do conto maravilhoso, ativa-se e intensifica-se toda uma série de experiências e emoções na criança: "passam por sua alma, uma atrás da outra, compaixão, crítica, tensão, alívio, tristeza, alegria, medo, coragem, etc." (idem), o que é positivo, "se a narrativa se constitui claramente de causa e efeito e prevalecer no final o sentido de justiça tão almejado pela criança

[6] De origem oriental, essa terminologia refere-se a todos os contos infantis que transmitem mensagens de heroísmo e satisfação dos desejos. Não incluem fadas nas narrativas, sendo essa a principal diferença dos conhecidos Contos de Fadas, de origem celta (Fonte: www.recantodas letras.com.br). São extremamente semelhantes esses gêneros textuais, por isso se utilizam os dois termos como equivalentes quando o gênero é trabalhado na escola.

que quer ver o mal sendo castigado e o bem recompensado" (idem). E era isso mesmo que acontecia comigo ao ouvir as historinhas clássicas: "João e Maria" (Irmãos Grimm), "Chapeuzinho Vermelho" (Handersen), "Cinderela" (Charles Perraut), Pinóquio (Carlo Collodi) e "Festa no Céu" (Câmara Cascudo) eram os contos maravilhosos de que mais gostava. O último, inclusive, por ser de origem brasileira, trazia elementos bem próximos da realidade em que vivia: não tratava de castelos e realezas, mas de sapo, urubu, violão, festa junina, dentre outros aspectos comuns a nossa cultura.

Tabela 01: A ideologia presente nos contos de fadas

CONTO MARAVILHOSO	SINOPSE	MORAL DA HISTÓRIA
Pinóquio	O artesão Gepeto confecciona um boneco de madeira, o Pinóquio, que ganha vida sob a ação da Fada Azul. Devido a más influências, ele aprende a mentir, o que faz seu nariz crescer. Uma série de acontecimentos e a constante ajuda do Grilo Falante fazem com que se arrependa e mude. Como prêmio, ele se transforma num menino de verdade.	A criança que mente e desobedece aos seus pais sofre muito na vida.
João e Maria	Dois irmãos muito pobres são deixados pelos pais numa floresta por não terem como criá-los. Eles encontram uma casa de doces onde mora uma bruxa horrenda. Mas são muito espertos: livram-se da bruxa e ainda conseguem retornar para casa, deixando os pais bem felizes.	Deve-se perdoar sempre e não se deixar enganar pelas aparências.
Chapeuzinho Vermelho	Uma menina que usa uma capa vermelha com capuz vai levar doces à vovó que está doente a pedido da mãe. Como a avó mora longe, a menina é instruída sobre como proceder no caminho. Entretanto, ela se encontra com o Lobo Mau e se envolve em perigos e desventuras.	Deve-se sempre obedecer aos pais.
Cinderela	Uma mocinha muito boazinha sofria horrores provocados pela madrasta e suas filhas. Uma fada resolve ajudá-la e a transforma numa belíssima jovem que encanta o príncipe num baile. Mas como o encanto acabaria à meia-noite, ela foge da festa, deixando para trás apenas um sapatinho de cristal. Através do sapato, o príncipe dá um jeito de encontrá-la e a pede em casamento.	Após a tempestade vem a bonança, quando se é bom.
Festa no Céu	Um sapo fica sabendo que vai acontecer uma festa no céu na noite de S. João apenas para bichos que voam, e resolve ir ao baile dentro do violão do urubu. Muito cansado, pega no sono. Na hora de voltar para casa, percebe que o urubu e todos os outros convidados já foram ido embora. Ele acaba despencando lá de cima e se esborrachando numa pedra.	Ir a festas sem ser convidado está errado.

Tabela construído pela autora com a finalidade didática de sintetizar e facilitar o entendimento dos contos abordados.

Figura 01: Contos Maravilhosos

Fontes: http://www.qdivertido.com.br/verconto.php?codigo=19;/www.gpdesenhos.com.br; cantinhodapipoka.blogs.sapo.pt/arquivo/cinder...;http://leonorcordeiro6.blogspot.com/2006/07/blog-post_29.html**;** www.educacional.com.br/projetos/ef1a4/contosdefadas/joaoemaria

A Tabela 01 apresenta a sinopse desses contos, a lição de moral que veiculavam e a imagem dos seus protagonistas. Interessante perceber a analogia ideológica que permeava essas narrativas: obediência aos pais ou às regras sociais, perigos (punições, castigos) para quem transgredisse os padrões, finais felizes para os bonzinhos – leia-se não questionadores, passivos. Não é difícil estabelecer relação entre este tipo de mensagem e o ideal do regime militar ainda influente na época. Deve-se ressaltar que, durante aquele período, a educação do país vislumbrava desmobilizar as forças políticas oposicionistas e garantir um nacionalismo exacerbado em todos os cidadãos. Para tanto, era necessário adestrar os corpos dos indivíduos através da repetição de movimentos e mensagens que eram consonantes com o ideário militar, conforme pregava a Pedagogia Tecnicista

(PCN – Educação Física) que influenciava diretamente as questões educacionais de então. Essa ideologia era repetida e reafirmada em todas aquelas histórias, pois, de um modo geral, suas personagens apresentavam certa estereotipia corporal, como que relacionando o biótipo físico à personalidade, isto é, pessoas magrinhas, belas, frágeis, ingênuas e brancas eram sempre boazinhas e obedientes (tais como as princesas e rainhas); enquanto que outras personagens geralmente consideradas feias – incluindo-se aí aquelas de tez ou pelagem mais escura – ou as que demonstravam maior esperteza em decorrência do inconformismo com a própria condição deveriam ser entendidas pelas crianças leitoras como sendo modelos de pessoas ruins, que deveriam, portanto, ser desprezadas, tais como as bruxas que, até mesmo, demonstravam revolta quando ameaçadas em sua beleza corporal.

Lembro, ainda, que não só ouvia alguns desses contos, mas também os assistia em projeção de slides em que, mais uma vez, as mensagens idealizadas de criança boazinha, obediente e de belos corpos eram registradas em minha memória: a associação som-imagem era algo que me seduzia. Nossa! Eu me deliciava com aquelas imagens e canções (anexos aos slides vinham discos compactos com a narração e trilha sonora das historinhas), que posso identificar como prenúncios dos desenhos animados a que assistiria mais adiante, já que era ainda bem pequena e minha mãe me colocava sempre perto dela, em seus afazeres, o que normalmente não era perto da TV que ficava na sala. Os desenhos animados dos quais tenho consciência me chegam um tempinho depois, a partir dos quatro anos de idade, conforme tratarei mais adiante.

Essas imagens estáticas dos slides (da mesma forma que as ilustrações dos contos) já representavam uma introdução daquela sedução que os desenhos animados exerceriam sobre mim, mais tarde. Até porque, segundo Ana Lúcia Boynard (2002, p. 283), assim como os contos de fada de antigamente, os desenhos animados da TV devem ser considerados como instrumentos de enorme importância na formação moral, por “facilitar o desenvolvimento da personalidade e estimular um canal sadio na resolução dos problemas cotidianos.” Isto se dá a partir da “avaliação e análise dos conteúdos que transmitem”, além “da identificação com personagens de desenhos, seus comportamentos, características emblemáticas, mesmo que simplistas de bom e mau, certo e errado, mal e bem” (idem).

É justamente esta mensagem dicotomizada e insistentemente repetida, a cada texto ou desenho animado, e que “não é enfadonha para crianças de faixa de 04 a 08 anos” (idem), mas ao mesmo tempo reconfortante e prazerosa, que reflete a ideologia a que tenho aqui me reportado. Isto mostra que desde sempre existe uma intencionalidade subentendida nas mensagens difundidas para as crianças “tornando evidente o esquema ideológico sustentado pela sua estrutura narrativa” (MIRANDA, 1971, p. 41).

Assim, “os artefatos da cultura (...) praticam pedagogias, nos ensinam coisas, nos contam histórias, nos dizem como as coisas são, como as coisas não são, como as coisas devem ser” (Schmidt, 2001, p. 64) e, desse modo, influenciam a formação da personalidade e do entendimento de corpo por parte dos indivíduos para aquela concepção de sociedade que se deseja manter, educando as crianças nos padrões que uns poucos decidem que são os certos, segundo os quais o corpo é uma máquina a ser trabalhada para produzir, e adestrada para obedecer e repetir, sem concebê-lo como sendo em si mesmo a maior expressão da subjetividade humana, tal como salienta Santos (2001, p. 79): “nós temos um corpo e somos um corpo. Os nossos corpos são os nossos Eus; eles são mapas de poder e identidade. O corpo é, por assim dizer, aquilo que reconhecemos “naturalmente” como nossa identidade”.

No entanto, o mesmo autor destaca que a nossa identidade não é estática, estanque, recebida de presente da natureza. Ao contrário, “ela é mutável, polimórfica, caleidoscópica. Em outras palavras, isto significa que o corpo, mais do que materialidade biológica, conjunto diferenciado de células, codificação de genes, é uma construção cultural”.

Concordo, portanto, que o corpo é meu espaço “mais pessoal e mais íntimo (...) constitutivo da experiência, em que ele é um lugar de construção de representações individuais e coletivas” (DELORY-MOMBERGER, 2008, p. 94). Assim sendo, trago em mim as marcas do meu tempo, as linguagens apreendidas e as significações pessoais e coletivas que meu corpo tem. Neste sentido, Jeanne-Marie Rugira (2008, p. 73) defende que “a relação com o corpo constitui-se um pilar incontestável dos processos de formação e de criação coletiva do sentido, do conhecimento e da

saúde" e que "a ação é uma experiência corporal que se desenvolve sempre na primeira pessoa. 'Eu' é o sujeito de minha ação. (...) Se coloco o corpo no centro da minha procura de sentido e conhecimento, é porque ele está sempre no coração do meu agir no mundo (idem, p.85)." Entretanto, os apelos da sociedade capitalista difundidos pela indústria midiática não atribuem ao corpo este status de sujeito que exerce centralidade por ser único, mas impõe uma série de mutações – as quais são veiculadas sob diferentes formas e em diversos meios, como também nos desenhos animados – que suprimem do homem o humano e lhe revestem de formas outras, conforme julgar conveniente. Assim, "o corpo vive sua ininterrupta mutação. Isso quer dizer que ele vem sendo, há muito tempo, entregue a uma espécie de destino camaleônico que é acelerado no culto contemporâneo (COUTO, 2000, p. 21). Deste modo, estamos o tempo todo construindo ou destruindo a nossa imagem corporal, conforme revela Daniela Barros (2005, p. 551), numa "sucessão de tentativas para buscar uma imagem e corpos ideais. E esse mundo de imagens corporais que permeia nossas vidas está pleno de emoções". Assim sendo, o corpo-eu assume o perfil de corpo-nós na medida que transfere para si as determinações coletivas impregnadas pela pressão midiática, transformando-se num "palco de imagens corporais construídas. E as descobertas que temos de nós mesmos vão se revelando a partir do instante em que nos reconhecemos como um 'ser' que reage às diversas inter-relações estabelecidas pelos mesmos corpos que tentam realizar a busca pela compreensão da existência de imagens – a busca por sua própria existência (BARROS, 2005, p. 553). É neste sentido que os desenhos animados podem servir à ideologia dominante, como já fora dito, instituindo figuras estereotipadas, como sendo padrões de beleza referenciais, que devem ser adotados e/ou ao menos valorizados como elementos constitutivos de sua inserção na sociedade de consumo.

O que não se pode admitir, portanto, é que o corpo se torne mudo objeto ante as estereotipias que lhe são apresentadas como sendo belas ou mais bem aceitas socialmente, posto que, na verdade, tratam-se de "uma beleza enquadrada, "um elemento calculável da existência" ou de um elemento apropriável na esfera do consumo, o que resulta num "corpo desencantado", pois igualado a qualquer outro

objeto (SILVA, 2001, p. 103). E o que aqui defendo é que corpo é sujeito, não um objeto.

2.2 Encontro com os Programas Televisivos Infantis e seus Desenhos Animados

Os primeiros cinco anos dos anos 80 foram marcados por diferentes e sedutores programas infantis de televisão: “é através do contato com a televisão que as crianças começam a percepcionar o mundo que as rodeia” (CARVALHO, 2003).

Lembro-me bem de como gostava de assisti-los, uns mais outros menos, dentre os quais destaco na Tabela 02, juntamente com o elenco dos desenhos que exibiam, o horário em que eram transmitidos e a emissora que os veiculavam: Bozo, Balão Mágico, Clube da Criança, Fofão, Show Maravilha, Xou da Xuxa, Oradukapeta e TV Colosso. Esses programas incluíam em suas grades de atrações diferentes desenhos animados. Na verdade, estes eram os programas a que poderia assistir, porque os horários eram compatíveis com os pequenos afazeres escolares e domésticos que tinha de cumprir. Além disso, eram os programas a que meus pais me permitiam assistir naquela fase da vida, por terem um caráter mais inocente, mais infantil e, certamente, mais conservador (MIRANDA, 1971), no que se refere à manutenção de certos valores, tais como: obediência dos filhos aos pais, respeito pelos mais velhos, amor à Pátria, higiene corporal, etc., já que estas sempre foram características peculiares aos meus progenitores, e da sociedade da época, como um todo, devido à ideologia militarista.

Tabela 02: Programas infantis dos anos 80-90 e seus desenhos animados

PROGRAMA	QUANDO?	ONDE?	QUEM?	DESENHOS
Bozo	1979 a 1991 Das 08 às 12h, de segunda a sexta-feira.	TVS (antiga denominação do SBT)	Foram muitos os artistas que deram vida ao Bozo, mas o mais famoso e que o fez por mais tempo foi o Luís	Pica-pau; Popeye; Tom & Jerry; Snoopy; Manda-Chuva; Pantera Cor-de-rosa; Formiga Atômica; Família Buscapé; Gato Félix; Papa-léguas**;** Pepe Legal.

			Ricardo.	
Balão Mágico	1983 a 1996 Cerca de uma hora/dia, de segunda a sexta-feira, pela manhã.	Rede Globo	Simony Benelli Galasso, Orival Pessini (Fofão), Castrinho (Cascatinha), Vimerson Cavanillas (Tob), Michael Biggs (Mike), Ferrugem (Halleyfante), Jair Oliveira (Jairzinho), Luciana Benelli, Ricardo.	Zé Colméia; Perna-longa; Os Flinstones; Scooby-Doo; Super Amigos; Super Mouse; Tutubarão.
Clube da Criança	1983 a 1997, em diferentes fases. Cerca de uma hora/dia, de segunda a sexta-feira, pela tarde.	Rede Manchete	Na primeira fase, Mª da Graça Meneghel, a Xuxa. Depois, vieram Angélica Ksyvickis, Milla Christie, Patrícia Nogueira, Debby Lagranha.	Dartagnan e os Três Mosqueteiros; A Turma do Pelezinho ; Piratas do Espaço.
Fofão	De 1983 a 1986 participou do Balão Mágico. Depois, de 1987 a 1989 comandou a TV Fofão. Cerca de duas horas/dia, de segunda a sexta-feira, pela tarde.	TV Bandeirantes	Orival Pessini	Penélope Charmosa; A Corrida Maluca; Os Jetsons; Capitão Caverna; Bibo Pai e Bob Filho; Fantasminha Legal; Os Herculóides; A Cobrinha Azul; Dom Pixote.
Show Maravilha	De 1987 a 1993 Cerca de uma hora/dia, de segunda a sexta-feira, a tarde.	SBT	Mara Maravilha	Cavalo de Fogo; Ursinhos Carinhosos
Xou da Xuxa	De 1986 a 1992 Das 08 às 12h, de segunda a sábado.	Rede Globo	Mª da Graça Meneghel, a Xuxa.	Popeye; Os Flinstones; Pernalonga e sua turma; Scooby-Doo; Meu Querido Pônei; Smurfs; He-Man; She-ra; Caverna do Dragão; Ursinhos Gummy; Thundercats; Mickey e Donald; Caça-Fantasmas; Snorks; Piu-Piu e Frajola.
Oradukapeta	De 1987 a 1990 De segunda a sexta-feira, sempre pela manhã.	SBT	Serginho Mallandro	Dennis, o Pimentinha; a Formiga Atômica; Hong Kong Fu; Super Mouse; Pinóquio; e Samurai Pizza Cats.
TV Colosso	De 1993 a 1997 De segunda a	Rede Globo	Bonecos de cães	Animaniacs; As Aventuras dos Ursinhos Gummi; As Aventuras de Mickey e Donald; Capitão Planeta; Caverna do Dragão; Darkwing Duck; De Volta Para

	sábado, das 08 às 12h da manhã.			o Futuro; Eek! The Cat; Esquadrão Marte; He-Man; Grump, o Feiticeiro Trapalhão; Homem-Aranha; Pinóquio; Meu Querido Pônei; Moranguinho; Mr. Bogus; Nick & Neck; Desenhos Incríveis - O Show; Os Simpsons; Os Smurfs; Ren & Stimpy; Samurai Pizza Cats; She-Ra; Snorks; Super Mario Bros.;Superted; Swat Kats - O Esquadrão Radical; Taz-Mania; The Chipmunks - Os esquilos da pesada; Thundercats; Tico e Teco e os Defensores da Lei; Três é Demais; Troopers; Tiny Toon;Turma da Mônica; A Vida Moderna de Rocko;X-Men: Animated Series.

Figura 02: Programas Infantis de Televisão

Fontes: www.toperas.com.br/bozo/bozo.htm**;** entretenimento.Globo.com; www.infancia80.com.br **;**http://www.tvfofao.com.br/images/outras/fofao.jpg**;** http://cantoencanto.blogspot.com/2007/07/mara-1992-show-maravilha.html**;** www.abril.com.br/album/xuxa_20_anos_globo.shtml

Além desses programas, ainda existiam outras atrações infantis a que assistia por reproduzirem a ideologia descrita acima, mas que não veiculavam desenhos animados, como era o caso dos seriados Chaves e Chapolim. Em seus episódios, o seriado abordava temáticas diversas, tais como: honestidade/esperteza, lealdade/preconceitos (principalmente relacionados às questões de estética corporal,

como a questão do menino gordo e bobo e da menina pobre e feia), solidariedade, diversidades culturais e sociais (incluindo humilhações aos mais pobres e aos idosos), e educação. Este último ponto mereceria por si só um estudo mais aprofundado, uma vez que reúne todas as questões apontadas, bem como inclui as cenas em que eram demonstradas situações de pirraça (birra) das personagens-crianças ante aos pais ou mais velhos e até certa agressividade em relação aos seus iguais. Isto confirma que não só os desenhos animados, mas toda e qualquer produção televisiva voltada para o público infantil também faz "parte de toda uma cultura e não pode ser compreendida sem um conhecimento daquela cultura" (BURKE, 2004, p. 46) ou daquela ideologia. Entretanto, focarei minha análise somente nos programas que incluíam os desenhos animados, por serem o meu objeto de investigação, e tratarei de caracterizar cada um desses programas e analisar conforme possível alguns dos desenhos que veiculavam.

2.2.1 Bozo Bozoca Nariz de Pipoca

Este é o primeiro programa infantil de que me lembro, ou melhor, aquele programa que primeiro me seduziu. Todas as manhãs, divertia-me assistindo às atrações e desenhos animados comandados pelo **Bozo**, o palhaço da TVS. Diferentes artistas assumiram este papel, tais como: *Wandeco Pipoka, Luís Ricardo, Arlindo Barreto, Décio Roberto e Marcos Pajé*. Mas aquele de que mais me recordo é o Luís Ricardo, seu último intérprete, justamente pelo fato de ser mais recente, e por ele ser, por longo período, garoto-propaganda do Baú da Felicidade, produto mais vendido pela emissora. Sua imagem, portanto, está muito bem guardada em minha memória.

O Bozo era uma figura tão popular que acabou por originar um desenho animado homônimo. Tratava-se das aventuras do próprio palhaço numa modesta cidade sempre acompanhado de seu "amiguinho", um menininho loiro, geralmente a bordo de seu carro branco e vermelho. Não posso dizer que fora um dos desenhos

mais sedutores, não. E aqui não falo só por mim, mas parece que, de um modo geral, este desenho não era dos mais interessantes, até porque, nem na internet, onde se encontram tantas informações acerca dos desenhos animados antigos, é possível achar registros bastantes para que se teça uma análise mais precisa. No entanto, ainda me lembro de alguns trejeitos das personagens desse desenho. Além disso, era um apelo à calmaria, posto que predominava o uso de cores frias (azul, branco, bege) em detrimento do vermelho que fazia pequenos pontos de contraposição, e do timbre de voz das personagens, sempre baixo, sóbrio, tranquilo, ainda que em momentos de conflito.

Figura 03: Desenho Animado do Bozo

Fonte: www.arcadovelho.com.br/Desenhos_Antigos/listagem.htm

Acrescento ainda o fato de os episódios sempre tratarem de temas mais comuns ao público masculino, ratificando certas concepções machistas da sociedade, tais como: menina é chorona; menino é forte e aventureiro; mulher é frágil e não serve para dirigir; mulher tem de ser bonita e homem é inteligente... Esta questão de gênero nada mais é do que “uma construção cultural e social que define categorias do masculino e do feminino e que distribui entre eles atributos, qualidades, papéis, espaços (...). Essas categorias de gênero são investidas biograficamente pelos indivíduos na relação física, social, simbólica, imaginária que eles têm com seu próprio corpo sexuado e com o corpo sexuado dos outros”

(DELORY-MOMBERGER, 2001, p. 101). Acerca disso, Ruth Sabat (2001, p. 65) acrescenta que tal qual os adultos, as crianças estabelecem diariamente contato com os espaços e mensagens midiáticos e, por isso, “precisamos estar atentas/os para as formas como as relações de gênero têm sido representadas na mídia (...) pois essas formas de representação constituem identidades culturais e, particularmente, identidades de gênero e sexuais”.

Na programação havia outros desenhos, dentre os quais destaco: Pica-pau – atualmente exibido pela Rede Record, incluindo episódios antigos dos quais me recordo bem, e outros mais recentes, decorrentes de uma nova versão; Popeye; Tom & Jerry; Snoopy; Manda-Chuva; Pantera Cor-de-rosa; Formiga Atômica; Família Buscapé; Gato Félix; Papa-léguas e Pepe Legal. A Tabela 03 apresenta informações relevantes sobre os desenhos animados do Programa do Bozo, tais como: a autoria, os conteúdos ou temas fomentados em seus episódios (de um modo geral e não cada episódio especificamente), e a concepção de corpo que era veiculada como elemento influenciador na formação da imagem corporal das crianças telespectadoras. Conforme se pode verificar na tabela 03, são vários (quatro) os desenhos dos estúdios Hanna-Barbera. Suas tramas ou enredos trazem geralmente as intermináveis lutas entre o bem e o mal, entre fraco e forte, entre esperto e ingênuo. Já os desenhos de Chuck Jones (02) enfatizam qualidades físicas, tais como força, agilidade e resistência.

Tabela 03: Desenhos Animados do Programa do Bozo

DESENHO ANIMADO	AUTOR	CONTEÚDOS/TEMAS	IMAGEM CORPORAL VEICULADA
Bozo	Larry Harmon	Coragem, ousadia, espírito de aventura, parceria, amizade, lealdade, consumismo[7], perigo.	Corpos magros, brancos, masculinos.
Pica-Pau	Walter Lantz	Inteligência, agilidade, perspicácia, trabalho, autonomia, graça, violência, dissimulação, esperteza, ironia, descumprimento de leis, deboche, maldade.	Personagens humanas exageradamente caricaturadas: magras demais ou mui obesas; desajeitadas; tendendo à feiúra e à ignorância.

[7] Verifique-se a semelhança do arco dos olhos do Bozo com a logomarca de uma lanchonete mundialmente conhecida.

Papa-léguas	Chuck Jones	Inteligência, dinamismo, força de vontade, persistência, perspicácia, sarcasmo, consumismo, violência, fome	Corpos magros, ágeis, resistentes. A personagem antagonista – que sempre sai perdendo –, o Coiote tem pelagem escura e descuidada, e seu corpo é muito magro.
Família Buscapé	Hanna-Barbera	Liderança feminina, família, inocência, inversão de papéis, preguiça, comodismo, tabagismo, sedentarismo, vaidade, desleixo.	A personagem considerada bela é branca, magra, esguia. As demais são ou muito altas (pai) ou muito baixas (mãe e filho), todos com pelagem de cor escura, mostrando certo excesso de peso.
A Formiga Atômica	Chuck Jones	Força, presteza, solidariedade, amizade, desprendimento, lealdade, perigo, agressividade.	Corpo forte, masculino, atlético, com cabeça proporcionalmente maior que o restante do corpo.
Pepe-legal	Guick Draw McGraw	Parceria, legalidade, amizade, cumplicidade, astúcia, trapaças, descumprimento de leis, ironia.	Protagonista magro, forte, branco, masculino.
Gato Félix	Patrick Sullivan	Criatividade, raciocínio lógico, inteligência, gentileza, alegria, magia, esperteza, sarcasmo, enganação.	Corpo magro, negro, masculino.
Manda-Chuva	Hanna-Barbera	Amizade, parceria, criatividade, transgressão a regras, bagunça, pobreza.	Corpos magros em sua maioria, de pelagem clara, masculinoas.
Popeye	Hanna-Barbera	Força, prática desportiva, amor, sinceridade, honestidade, família, uso de drogas, violência, gula, artimanhas.	Personagens muito magras (mocinhos e vilã), gordas (vilão) ou obesas (ingênuas).
Pantera Cor-de-rosa	Friz Freleng e David DePatie	Trabalho, simplicidade, inteligência, honestidade, solidão, trapaças.	Personagens de cores claras, masculinas, magras, esguias e espertas, ou baixas, gordas e atrapalhadas.
Snoopy	Charles Schulz	Fidelidade, cumplicidade, lealdade, respeito, amizade, inocência, medo, estética, solidão, indiferença, confusão.	Personagens brancas, baixas, magras.
Tom & Jerry	Hanna-Barbera	Dinamismo, agilidade, criatividade, coragem, esperteza, violência, fome, competitividade, preconceito, artimanhas.	Corpos masculinos, magros, esguios, ágeis, resistentes.

Figura 04: Desenhos Animados do Programa do Bozo

Fontes: www.arcadovelho.com.br/Desenhos_Antigos/listagem.htm**;** www.gpdesenhos.com.br**;** www.geocities.com**;** www.wallpaperbase.com

Outro fato que merece destaque é o da predominância quase que maciça de personagens masculinas – Bozo, Pica-Pau, Papa-Léguas, Popeye, Formiga Atômica, Pepe-Legal, Gato Félix, Manda-Chuva, Snoopy, Tom e Jerry – o que significa um interesse em se mostrar a supremacia do homem no que se refere à força, ao destemor e à inteligência em relação às mulheres, reforçando-se assim a ideologia de gênero. Seus corpos são essencialmente magros – ratificando o ideal de beleza vendido midiaticamente – e brancos. As raras personagens negras que neles aparecem são caricatas, subservientes e tendem à feiúra.Tanto um aspecto (o do gênero) quanto o outro (o da etnia) reforçam o ideal de sociedade machista e branca que se pretendia manter.

A título de ilustração, no desenho “Papa-léguas” há o Coiote, personagem de cor negra, que é sempre o perdedor, o ignorante, o feio, o sujo. Isso repetido tantas vezes, e ainda associado a uma gama de cores e sons, ao ser assistido pelas crianças, principalmente as mais jovens, acaba por formar um ideal de corpo, de beleza, de comportamento e de discriminação consonante com a ideologia da sociedade dominante.

Enfatizando mais um pouquinho esses elementos de sedução utilizados pelos desenhos animados, Norberto (2005, p. 21) declara que “as crianças mais novas vêem os desenhos animados porque eles são como que ‘codificados’, ou seja, cada acção é feita por efeitos sonoros únicos, chamando a sua atenção. E como a atenção das crianças tem dificuldade em fixar-se, estes sons vêm ajudá-las a estar atentas”. Ou seja, além de atrair a atenção dos pequenos, os sons e imagens seguram esta atenção, retendo-as ante a TV, a fim de fixar-lhes as mensagens pretendidas. Entretanto, a autora também considera que nem sempre as crianças conseguem compreender tais mensagens, o que acontece em decorrência de desmotivação dos programas ou do alto grau de dificuldade que têm de enfrentar para entenderem e apreenderem a mensagem por completo, por vezes apropriando-se somente de uma parte dela. E conclui: “assim, elas entendem apenas parte daquilo que observam, não conseguindo compreender toda a sequência lógica do programa televisivo”. Um bom exemplo disso é quando as crianças assistem a desenhos com elevado teor de violência em seu conteúdo. Nesse caso, segundo a autora, “é perfeitamente natural que induzam para si mesmas que ‘o mais forte é o que tem razão’, quer seja ‘bom’ ou ‘mau’. Elas têm mais dificuldades em perceber as mensagens dadas pelas personagens, por mais simples que sejam, do que quando uma obtém e detém o poder, ganhando” (idem).

Como toda e qualquer pesquisa não tem a pretensão de esgotar um tema, este estudo sobre programação infantil da época seleciona dois desenhos deste programa para uma discussão mais abrangente, por apresentarem características corporais bem peculiares, através da qual revele minhas impressões, sentimentos e reflexões, a saber: os desenhos do Pica-Pau e do Popeye, cujas imagens corporais geram boas análises.

Figura 05: O Pica-Pau

Fonte:http://4.bp.blogspot.com

O Pica-pau era o desenho animado de que mais gostava, por seu caráter cômico, mauzinho e espertalhão. Entretanto, nem sempre o pássaro de cabeça vermelha lograva êxito no final dos episódios, o que me fez aprender que quem assume um perfil de esperto o tempo todo, nem sempre se dá bem.

O Pica-pau, para mim, era a personificação do destemido, do corajoso, do aventureiro, mas ao mesmo tempo ele configurava o papel do inteligente, bem-humorado, feliz. Na mesma medida em que o considerava uma personagem doce, também vislumbrava nele um forte tom de sarcasmo no trato com os demais. Além disso, o Pica-pau é um solitário: vive se metendo em atrito com as outras personagens; muitos querem caçá-lo ou se livrarem dele; mora sozinho, embora em alguns episódios receba a visita de dois sobrinhos e, em outros poucos, apareça a figura da sua avó. Esta sua individualidade não só reforçava aquele ditado popular que tantas vezes minha mãe repetira: “antes só, do que mal acompanhado”, como me fazia perceber que era ele mesmo uma má companhia, já que quase ninguém gostava dele (Zeca Urubu, Leôncio, Zé Jacaré, Minnie Ranheta, enfermeira, rei, cientista e outros coadjuvantes).

Estudos realizados acerca do desenho Pica-pau, como o de Fusari (1985, p. 65) concluíram que esta personagem é “extremamente ativo e rápido, quase extremamente feliz e forte; excitante, inteligente, simpático, quase bonito; tendendo a ligeiramente mau, desagradável, desonesto e agressor verbal; quase perigoso e

grosseiro; agressivo e agressor físico.” No que se refere a esta agressividade, a autora acrescenta que era “o próprio corpo a arma de maior agressão por parte do Pica-pau (...) o Pica-pau quando agride, fá-lo com o próprio corpo” (p. 123), isto é, sua agilidade, flexibilidade, resistência e leveza são as armas de que dispõe e se utiliza para atingir os seus oponentes.

Além da análise do perfil dessa personagem, Fusari também analisou o conteúdo dos episódios e a atuação das demais personagens secundárias deste desenho animado, e declarou que a mensagem é de alto teor adultizado, isto é, são “narrativas provenientes do mundo adulto” (FUSARI, 1985, p. 132) e que, portanto, deveriam ser destinadas aos adultos. Esse posicionamento é ratificado por Miranda (1971), que destaca a temática adulta dos desenhos animados.

Entretanto, o horário em que os episódios são veiculados, geralmente dentro da programação infantil, sugere que este desenho animado deva ser assistido por crianças, ao que a autora critica apontando a existência de uma “falta de consciência coletiva, que selecione criticamente os desenhos animados para a telerrecepção infantil” (idem). Segundo a autora, esta seleção seria uma atividade dos pais, mas ela afirma que eles não a fazem ao dizer que os desenhos são assistidos pelas crianças “sem qualquer controle e participação efetiva dos pais” (idem, p. 131). E justificam esse não fazer na confiança que têm na programação televisiva infantil, ou seja, se este ou outro desenho animado é veiculado em horários próprios para crianças, é porque eles são adequados ao público infantil. “Essa prática simplesmente demonstra um consumidor televisivo ao mesmo tempo desinformado e deseducado” (idem), que acredita que ao se falar em desenho animado, já se faz associação direta com a infância. Este tipo de associação também pode indicar “preconceito em relação a esse gênero televisivo no sentido de não ser considerado um gênero para adultos – apesar de se saber que há telespectadores adultos que gostam de desenhos animados” (idem). Entretanto, há que se considerar, também, que muitos pais nem sempre “têm oportunidade de conhecer mais de perto os programas televisivos dirigidos às crianças e por elas preferidos” (idem, p. 88), devido ao horário em que são transmitidos.

Como já fora dito, o Pica-Pau foi e é, sem dúvida alguma, o meu desenho preferido! As asneiras e trapalhadas cometidas pela pequena ave de cabeça vermelha, por mais repetitivas e previsíveis que fossem – e ainda são, pois atualmente a Rede Record exibe esse desenho diariamente ao fim da tarde – sempre conseguem exercer seu poder de sedução.

O Pica-Pau é um desenho cujo protagonista passou por modificações corporais ao longo dos anos. Inicialmente, mais caricato, seu corpo apresentava formas desproporcionais, com grandes pés, barriga flácida e olhos desalinhados. Predominava o uso das cores primárias: amarelo (pés e bico), vermelho (cabelo e corpo) e azul (pescoço, braços e cauda) que, em alguns episódios, aparece no tom marinho. Era a personificação do menino travesso ou sem-juízo, que sempre procurava "se dar bem" em alguma empreitada. Entretanto, suas confusões não se restringiam ao público masculino: tudo o que o Pica-Pau fazia podia ser imaginado por qualquer pessoa (adulta, posto que este desenho não fora originalmente pensado para o público infantil).

Figura 06: Primeira versão do desenho do Pica-pau

Fonte: www.gpdesenhos.com.br

A seguir, a figura corporal do Pica-Pau aparece bem modificada: seu corpo magro e retilíneo já demonstrava uma preocupação estética consonante com os modelos corporais estereotipados pela mídia da época. Seu cabelo aparece mais penteado (agora pra a frente) adquirindo movimento.

Figura 07: Segunda versão do desenho do Pica-Pau

Fonte: www.geocities.com

Os olhos acomodam-se de maneira linear; os pés têm estrutura mais suave, inclusive apresentando dedos, e destacados das pernas – mostrando-se mais humanizado, e ele passa a usar luvas. Insere-se o branco, e a distribuição das cores fica mais harmoniosa. Ainda esperto e cheio de traquinagens e artimanhas, o Pica-Pau desta fase começa a sinalizar comportamentos infantis, uma vez que sua exibição passa a se concentrar em programas para crianças. Ainda assim, a sátira ao comportamento adulto permanece: ele namora, dirige (em alta velocidade), infringe leis, trabalha, tem sobrinhos...

Figura 08: Atual versão do desenho do Pica-Pau

Fonte: www.wallpaperbase.com

A versão mais recente desse desenho apresenta a personagem com contornos mais definidos, um ar mais agressivo e heróico, com musculatura melhor desenhada e chamativos olhos verdes.

Também já não são mais tão comuns os episódios em que ele brilha sozinho contra seus antagonistas: o trabalho agora é em equipe, seus sobrinhos e namorada atuando muito mais veementemente nas histórias. Logicamente, todas essas são exigências do atual mercado midiático destinado ao público jovem. Portanto, o Pica-Pau é uma personagem que acompanha o seu tempo a fim de se manter sempre em evidência.

Figura 09: Popeye

Fonte: www.arcadovelho.com.br/Desenhos_Antigos/listagem.htm

O outro desenho animado desse programa selecionado para discussão aqui é o do Popeye e sua turma, porque considero o que melhor tratava das questões corporais relacionadas à alimentação como fonte de energia, força e beleza, na medida em que era o espinafre o meio de se alcançar o “corpo perfeito”.

Um fator a ser considerado é que todas as personagens envolvidas na trama são de tez branca, bem como é desta cor a maior parte dos figurinos, ficando apenas uma personagem (a Bruxa do Mar) com a pele mais morena, como que para reforçar a errônea e preconceituosa idéia de que a cor da pele faz uma pessoa melhor que a outra; neste caso, logicamente, coube à vilã a maior pigmentação cutânea. Afora isso,

seus episódios sempre terminavam com uma lição de moral cantarolada pelo próprio Popeye, enfatizando que o bem sempre vence o mal. Assim, a criança espectadora, ao se deparar com elementos tão abstratos como o bem e o mal, reduz os conflitos "ao nível individual, psicológico, como se tudo fosse resultante de problemas morais, e não políticos e sociais" (CARVALHO, 2003). Com isso, enfatizam-se as questões morais, o que neutraliza o conflito social, sob o pretexto de que ao ordem seja restabelecida. Nesse contexto, "quando é 'restabelecida a ordem', ninguém questiona esta 'ordem', que, na verdade, nada tem de natural, já que construída pelo homem, nem este 'bem', que representa os interesses de determinada classe" (idem).

No entanto, é enfatizado exaustivamente que vale tudo para que o bem saia vencedor, isto é, são aceitas lutas corporais violentas e pancadarias "em favor do bem". O Popeye está sempre envolvido em discussões brutais com seu rival, o Brutus. Norberto (2005, p. 24) alerta para o perigo desse tipo de mensagem, principalmente quando é transmitida pelos heróis, dizendo que "os heróis violentos prejudicam mais o desenvolvimento das crianças comparativamente com os vilões violentos. Isto porque, a partir dos primeiros, as crianças competirão e imitarão alguém que se julgam parecidos a si mesmos, pelas suas atitudes de herói". Não há dúvidas de que os heróis ou mocinhos são os modelos preferidos para as crianças, sendo-lhes mais atraentes e, consequentemente, aqueles que mais exercem influências sobre elas.

No desenho do Popeye ainda há forte estímulo ao consumo de "fontes energéticas" alimentares, no caso o espinafre, que ampliam sua força. Lembro bem que minha mãe se aproveitava disso para fazer a mim e a meus irmãos comermos espinafre, dizendo que era para ficarmos fortes como o Popeye. Entretanto, a "força" proveniente da ingesta de espinafre – vegetal rico em ferro, bom para o combate à anemia –, não acontece instantaneamente como ocorre com o Popeye, que tão logo o engole, seus músculos saltam aos olhos.

Ressalto a valorização da família e da amizade que é feita no desenho do Popeye. Sempre admirei o respeito que o Marinheiro mantinha em relação ao Vovô Popeye, e também aos seus amigos, como o Dudu e a Olívia – esta, não só amiga!, aos quais era fiel e bom companheiro. Popeye exorta os amigos quando erram,

repreendendo-os, e nunca compartilhando do erro, o que reforça o seu bom caráter. Além disso, sempre gostei muito dos ensinamentos de boa conduta que ele dava aos seus sobrinhos, os quais eram crianças bem traquinas.

Popeye é também um romântico, doce, gentil, pobre e apaixonado. Mas, enfim, ele faz de tudo para agradar e proteger a sua amada Olívia, a quem sempre oferece uma delicada flor. No entanto, a mocinha mostra-se bastante confusa entre a delicadeza e o amor do Marinheiro e as comodidades oferecidas pelo seu outro pretendente, o Brutus, que sempre mantendo seu corpo forte e comportamento rude seduz a Olivia fazendo-a até "trair" seu eterno pretendente e protetor. Logicamente, essa dúvida incita que amor e dinheiro teriam o mesmo peso e importância para a Olívia. É claro que torcíamos para que ela escolhesse o Popeye, e isso sempre acabava acontecendo. Mas o fato é que, de forma injusta e grosseira, muitas vezes a Olívia dava as costas ao Popeye, preferindo o luxo dos carros e jantares oferecidos pelo Brutus que, mesmo sendo marinheiro tal qual o Popeye, aparentava melhor condição financeira. Ainda sobre a Olívia Palito, Miranda (1971, p. 41-2) em nota atesta que sua "fragilidade e donzelice constituem uma sátira ao puritanismo da época".

Neste desenho animado aparecem gordinhos (Brutus e Dudu), personagens esqueléticas, magricelas em excesso (Olívia e Bruxa do Mar), idosos (Vovô Popeye e Bruxa do Mar), além do próprio Popeye, um marinheiro desajeitado, desengonçado, careca, fumante, despojado, que em nada se assemelha com as figuras masculinas protagonistas (heróicas) de outros desenhos que discutirei mais adiante. Entretanto, ao consumir seu famoso espinafre – uma sutil incitação ao consumo de artifícios (esteróides anabolizantes, estimulantes, entorpecentes), muito mais que ao consumo de vegetais, o Popeye se transforma numa figura forte, musculosa e até de maior estatura do que costumeiramente. Portanto, também nessa atração uma estereotipia de corpos acontece.

E da mesma forma que nas demais, a mensagem veiculada é assimilada pelas crianças que as assistem e imitada em sua vida cotidiana. Renata Russo (2005, p. 82), acerca disso, atesta que "o desejo de obter uma tensão máxima da pele, tendo amor ao liso, ao esbelto, ao jovem, induz os indivíduos a não aceitarem sua própria

imagem, querendo modificá-la, conforme os padrões exigidos". Além de cara e muitas vezes perigosa à saúde (como é o caso dos esteróides anabolizantes) principalmente dos mais jovens, essa constância de querer manter ou transformar o próprio corpo para se inserir nos padrões midiáticos, coloca "o indivíduo frente a infinitos apelos, como cremes, massagens, choques, bandagens, fornos, plásticas, puxando aqui, tirando ali, modificando, moldando, modelando o corpo por um cirurgião ou outro profissional de beleza".

Por conta disso, acredito que a geração adulta de hoje, que vivera sua infância durante os anos 80-90 sob a influência direta e constante desses e outros desenhos animados, valorize tanto o ideal de beleza das passarelas de moda e do mundo fantástico das celebridades da TV, e queira imitá-las em procedimentos estéticos que nem sempre têm a ver com seu biótipo físico, prejudicando a própria saúde, nem tampouco com sua realidade sócio-econômica, iludindo-se, através de disfarces que negam seu verdadeiro eu em detrimento de alguns "quinze minutos de fama".

2.2.2 "Voltar pra casa, nosso lindo balão azul."[8]

Outro programa a que eu freqüentemente assistia era o "Balão Mágico", da Rede Globo. A atração reunia quadros musicais, sorteios e desenhos animados. Era um programa verdadeiramente infantil, já que até seus apresentadores eram crianças. O Balão Mágico ia ao ar todas as manhãs, apresentado por Simony, Castrinho, Fofão, Toby, Mike, Jairzinho e Luciana.

Na época da passagem do Cometa Halley, o Balão recebeu a visita de um personagem chamado Halleyfante - uma espécie de elefante-robô extraterrestre. O Halleyfante era interpretado pelo ator Ferrugem. Como se vê, existia em seu roteiro uma preocupação com a contextualização, isto é, com o que acontecia no país e no mundo, numa tentativa de manter as crianças informadas e atualizadas de uma

[8] Fragmento da música: **Lindo Balão Azul**, de Guilherme Arantes. Fonte: botecoliterario.wordpress.com

maneira simples e atraente. A isto também chamo “educar”, posto que “educar é, sem dúvida, fazer ver mais, ver além das aparências que vestem as coisas e os discursos, o que se processa através da compreensão das relações produtoras de significação” (PILLAR, 2008, p. 6). Para que essa concepção de educação seja efetivamente possível, são necessárias reflexões sobre as próprias vivências e as dos outros com quem se convive socialmente, pois, “é através da reflexão sobre nossas experiências e as de outros que compreendemos, produzimos e apreendemos os sentidos do que experimentamos” (idem).

O Balão Mágico era mesmo um programa bastante sedutor, principalmente, no que se refere aos desenhos animados que compunham a sua grade de apresentação (os quais me agradavam bastante), dentre os quais recordo: Zé Colméia, Perna-longa, Os Flinstones, Scooby-Doo, Super Amigos, Super Mouse e Tutubarão, conforme Tabela 04.

Tabela 04: Desenhos Animados do Balão Mágico

DESENHO ANIMADO	AUTOR	CONTEÚDOS/TEMAS	IMAGEM CORPORAL VEICULADA
Superamigos	Hanna-Barbera	Lealdade, parceria, cooperação, trabalho em grupo, honestidade, força, violência, uso de armas, excesso de velocidade em veículos.	Corpos brancos, magros, altos, musculosos, fortes, resistentes.
Super Mouse	Paul Terry	Amor, força, honestidade, generosidade, justiça, prontidão, pancadaria.	Corpos magros, musculosos.
Tutubarão	Hanna-Barbera	Amizade, alegria, companheirismo, inocência, paciência, falta de respeito ao outro.	Corpos magros, altos, curvilíneos, brancos e jovens.
Scooby-Doo	Hanna-Barbera	Inteligência, astúcia, estratégia, cooperação, trabalho em equipe, crendices populares, medo, covardia, terror.	Corpos magros, brancos.
Pernalonga	Warner Bros	Amizade, humor, preconceito, esperteza, ironia, preguiça, gula, violência, pouco senso ecológico.	Corpos magros, de cor clara.
Zé Colméia	Hanna-Barbera	Parceria, diversão, educação, humor, gula, esperteza, transgressão a regras.	Corpos mais redondos e pesados, pelagem mais escura (animais); ou magros e brancos

			(pessoas)
Os Flinstones	Hanna-Barbera	Amor, fidelidade, família, parceria, trabalho, lazer, consumismo, machismo.	Homens e animais com sobrepeso, baixa estatura e retilíneos; mulheres magras, altas, esguias e curvilíneas.

Figura 10: Desenhos Animados do Balão Mágico

Fontes: www.arcadovelho.com.br/Desenhos_Antigos; retrotv.uol.com.br/ scoobydoo/fotos; pt.wikipedia.org/wiki/Bugs_Bunny; www.gpdesenhos.com.br/paginas/outros/hanna/zecolmeia*;* www.ludicer.it/flinstones/Flinstones.jpg

É interessante ressalvar que nos dois programas citados até agora, os desenhos animados veiculados são unanimemente de origem estrangeira, o que corresponde bem à ideologia dominante na época, que era a de fazer com que o país se assemelhasse às grandes potências de alguma forma, e a importação de certos

aspectos de sua cultura, principalmente da americana, era uma importante estratégia. Tudo isso me leva a perguntar: não existiam desenhos animados brasileiros? Ou os que existiam não eram bons o suficiente para serem transmitidos pela televisão, no sentido de não compactuarem com a ideologia dominante? Ou será que os existentes não eram considerados adequados ao público infantil? Ou ainda, essa seria mais uma possibilidade de reafirmação da importação cultural que na época já ocorria fortemente em diferentes setores, modificando comportamentos, estabelecendo estereótipos e paradigmas, inclusive corporais?

A tabela 04 mostra, ainda, a chegada dos super-heróis – quer humanos ou não–, além das aventuras de grupos adolescentes e fábulas envolvendo personagens não tão politicamente corretos assim... Faço agora breve análise sobre essas categorias de desenhos animados.

No grupo formado pelos desenhos de super-heróis, um que merece especial menção é o Super-Amigos (ou “Liga da Justiça”, como é também conhecido). Com inúmeras e bem diferentes personagens, este desenho mantém características bem comuns: todas são poderosas; possuem habilidades físicas e mágicas; são do bem, mesmo quando para isso precisam agir de forma bruta; e, claro, são sempre magras, altas, fortes, musculosas, inteligentes e brancas. Nesse desenho também se evidenciava uma ideologia machista, pois apenas uma mulher apresentava poderes especiais: a Mulher Maravilha; todas as demais figuras eram masculinas.

Figura 11: Super-Amigos

Fonte: www.geocities.com

Deve-se ressaltar que, assim como em tantos exemplos de produções cinematográficas, este desenho animado apresenta os Estados Unidos como os salvadores do planeta, conforme bem destaca Siqueira (2002, p. 118): "os *super-amigos*, desenho que reúne vários heróis, também mostra a ciência ao lado do bem, sendo utilizada para salvar o planeta de malfeitores terráqueos e alienígenas, como instrumento de apoio dos heróis americanos." No entanto, mesmo com essa preocupação equivocada de exaltar a "bravura americana", por assim dizer, há que se considerar um aspecto positivo ali demonstrado: o trabalho em grupo: "nesse desenho, os heróis se reúnem e dividem tarefas na Sala de Justiça, um palácio onde estão concentrados computadores e equipamentos de telecomunicações que dão informações necessárias para as primeiras ações" (idem). Ou seja, num esquema de total organização, divisão de tarefas e de equipamentos tecnológicos, todos os heróis contribuem, cada um a seu modo, para o restabelecimento do bem comum.

Como já fora dito, nesse desenho fica clara a valorização de corpos magros e musculosos como sendo os mais bonitos e fortes, impondo uma certa "ditadura do

corpo, na forma de ‘imagens idealizadas de corpo’” (SILVA, 2001, p. 86). A quase totalidade dos heróis tem pele branca, cabelos lisos e olhos claros, tal qual o padrão de beleza imposto pelas celebridades do cinema americano. Seus corpos são bem torneados e definidos: no geral, tanto os heróis quanto os vilões apresentam-se fortes, com musculatura bem definida, altos, magros, brancos, bem vestidos e ornados. Em sua maioria, possuem cabelos lisos e longos e são dotados de inteligência acima da normalidade e superpoderes direcionados à defesa do bem, numa tentativa de apresentar modelos que devem ser ansiados por todos os que os assistem: “pessoas bem-sucedidas, exibindo corpos saudáveis, jovens e perfeitos” (COUTO, 2000, p. 25), o que, logicamente, nem sempre é possível. Com isso, “a mídia cria diferentes imagens a partir dessa expectativa de corpo, de maneira que seja constituída e reforçada essa nova utopia que parece estar sendo gestada” (SILVA, 2001, p. 87). Acontece, entretanto, que essas imagens (que são iconográficas) tentam substituir o real, impondo um ideal de verdade sustentado pelo desejo e pela fantasia de felicidade. Mas “não se pode ter qualquer corpo desejado, não se pode operar um cancelamento das diferenças individuais e culturais, ainda que os meios de comunicação de massa preguem a necessidade de fazer dessas diferenças mais um desafio a ser superado para concretizar esse desejo”, isto é, mesmo que se tente burlar o real, jamais se terá um corpo idealizado, posto que este sim, não tem nada de realidade, já que é constituído de artificialidades.

Geralmente, os super-heróis trabalham em grupo, mesmo destacando-se a personagem mais forte. Em se tratando das figuras femininas heróicas, aparecem sempre em número reduzido, cercadas de cor-de-rosa ou de vermelho, e com influência e poder menores que as personagens masculinas. São sempre muito graciosas e femininas, e seus corpos têm o desenho valorizado atualmente pelos padrões estéticos vigentes. Usam-se cores fortes e vibrantes, com tons predominantemente quentes, o que intensifica o caráter dramático das narrativas e fascina, seduz ainda mais o público infantil. De acordo com Carvalho (2003), “o público infantil fica fascinado pelas imagens da televisão sem conseguir, de início, separar o real do que é apresentado na televisão.” Em outras palavras, para as crianças, não existe delimitação entre real e fantasia. Elas são seduzidas “pelas

imagens que fazem parte de seu imaginário, impregnando sua forma de ver o mundo (a leitura que a criança faz das imagens é a busca de significações)" (idem).

Já em se tratando das fábulas animadas – aqueles desenhos cujas personagens são animais humanizados –, destacam-se o Pernalonga e o Zé Colméia: ambos são bons modelos de comportamentos sociais questionáveis. O Pernalonga, com seu corpo extremamente magro e elegante, sempre se dá bem, pois tem alto grau de esperteza e inteligência. Ele se utiliza dessas características para se sobressair em relação aos outros, muitas vezes à custa de trapaças e com boa dose de sarcasmo. Sua pelagem é clara, lisa e bem desenhada – note-se especialmente sua cauda, um verdadeiro pom-pom, como se vivesse em salão de beleza. Passa boa parte do tempo de seus episódios comendo cenoura, o que é positivo no que se refere à preferência pelo consumo de vegetais, podendo influenciar diretamente o gosto das crianças telespectadoras; mas também revela uma comilança desenfreada, exagerada, quase compulsiva que não é tão positiva assim, principalmente porque, na realidade, quem come tanto assim o tempo todo não consegue se manter esbelto como a personagem.

Figura 12: Pernalonga

Fonte: http://images.google.com

As cores utilizadas em seus desenhos são predominantemente claras – cinza, branco, azul, verde, amarelo, rosa – com discretas interferências de nuances mais vibrantes, como o laranja e o vermelho. Isso confere ao desenho ainda mais

características de fábulas, que têm sempre imagens limpas, iluminadas e nada cansativas visualmente. Essa leveza provocada pela escolha dos tons se revela ainda mais nos desenhos em que aparece o seu companheiro de trapalhadas, Patolino, um pato negro que sempre “se dá mal”, porque não é esperto como o Pernalonga – novamente a questão racial se torna evidente.

Em oposição a essa personagem, mas também representando o grupo das fábulas, aparece o Zé Colméia, um urso marrom, grande, gordo, desajeitado, pouso inteligente e atrapalhado que mora num parque vigiado por um guarda florestal, e que tem como fiel companheiro o urso Catatau. Os dois vivem se envolvendo em confusões porque o Zé Colméia insiste em obter (às vezes roubar mesmo) cestas de piquenique dos visitantes do parque, a fim de se deliciar com as guloseimas trazidas. Além de algumas considerações ecológicas positivas e da fiel relação de amizade entre os protagonistas, o desenho revela grande discriminação pelos gordinhos e baixinhos (representados pelo Catatau), como sendo seres desajuizados ou pouco capazes, isto é, não seriam o modelo corporal a ser seguido ou mantido porque este biótipo estaria atrelado a questões pouco aceitáveis socialmente.

Figura 13: Zé Colméia e Catatau

Fonte: http://images.google.com/images

Conforme fora dito, eram veiculados na época também os desenhos de grupos adolescentes, sendo o mais famoso deles o do Scooby-Doo. Este desenho animado apresentava um grupo de quatro jovens e um cachorrão que se aventurava em histórias mal-assombradas, o que se contrapunha à idéia do tamanho do cachorro que, mesmo grande, era o mais medroso de todos.

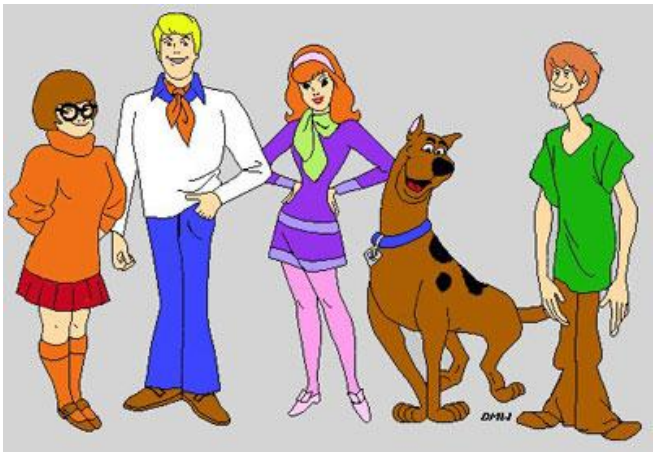

Figura 14: Scooby-Doo

Fonte: http://images.google.com/images

Em alguns episódios, aparecia a figura do Scooby-Loo, um filhote esperto e corajoso que admirava o tio medroso. Como se pode verificar, as personagens eram magras (à exceção da Welma, mais baixa e rechonchuda de todas), altas, tinham pele branca, olhos e cabelos claros, inclusive parodiando o estilo “Barbie e Ken” que estava em alta na época, em duas de suas personagens, na preferência infantil. As meninas já usavam saias curtas, enquanto os meninos apostavam em figurinos mais largos: tudo isso fazia parte da concepção de corpo veiculada e, portanto, era intencional. Acerca disso, Norberto (2005, p. 20) declara que “na moldagem do psiquismo infantil, existem modelos de adultos, pais, educadores, professores e outros heróis, com os quais a criança se identifica e que, por isso, influencia o seu comportamento. Estas atitudes e comportamentos farão parte do seu desenvolvimento, sendo refletidas na sua vida futura”, ou seja, aquele padrão corporal verificado pelas crianças, divulgado nos brinquedos e reforçado nas personagens dos

desenhos animados, interferem sim na composição da imagem corporal das mesmas quando pessoas adultas.

2.2.3 "Uni-duni-duni-tê, ôôôôôô salamê mingüê, ôôôôôô sorvete colorê, sonho encantado onde está você?"[9]

Ah! Mas havia um programa a que assistia todas as tardes, do qual gostava muito! Era o "Clube da Criança", da extinta Rede Manchete, comandado pela Xuxa (Maria da Graça Meneguel), mas contando sempre com a participação do saudoso palhaço Carequinha e da dupla de cantores mirins Patrícia (Marx) e Luciano (Nassyn). O programa tinha um cenário bem colorido, atrações musicais, brincadeiras de palco e, é claro, maravilhosos desenhos animados. Este formato de programação infantil, inclusive, continua sendo bastante copiado atualmente.

O programa era tão sedutor aos nossos pequeninos olhos de criança porque nos colocava exatamente onde deveríamos ficar: no mundo da imaginação. Através do colorido, da musicalidade, da literatura e da animação tínhamos a oportunidade de sermos apenas crianças, nada mais do que isso. Era este o ponto que faltava em outros atrativos infantis da TV brasileira. Por mais que se tentasse fazer algo que agradasse aos pequeninos, sempre se agradava mais aos pais, aos adultos. Com o Clube da Criança a história se inverteu: era a nossa vez! Podíamos viajar no nosso imaginário sem que, para isso, tivéssemos de pensar no mundo que nos cercava. O que importava era o nosso mundo, não o interior, mas o mundo infantil, que não tem que se ocupar das coisas e preocupações dos adultos, mas tão-somente com o que é próprio da criança. Este programa priorizava a cultura da criança (MARCELINO, 2000, pág. 36), que é construída a partir do lúdico – jogos, brinquedos, brincadeiras... – e se fundamenta essencialmente no jogo simbólico ou faz-de-conta, que resulta do próprio imaginário infantil e que tem na inventividade sua principal característica. A isso também compreendo como elemento componente do processo

[9] Fragmento da música: **Uni Duni Tê**, *in:* Trem da Alegria (1985).

"educar", que deve extrapolar a pura e simples transmissão de informações, e priorizar a compreensão das representações e seus significados. Esclareço que, aqui, compreendo representação como sendo "a produção de significados sociais através da linguagem. Em outras palavras, isso significa que o modo como falamos das coisas não simplesmente fala sobre elas, mas, antes, as constitui, as produz" (SANTOS, 2001, p. 81). O Clube da Criança, enquanto programa de televisão, portanto, soube se aproveitar bem dessa idéia para veicular os conceitos e mensagens que defendia, de forma lenta e suave e, por isso mesmo, eficaz, chegando mesmo a "fazer parte daqueles que a assistem, na medida em que representa um prolongamento não só de seus olhos e ouvidos, mas uma excitação dos seus nervos, do seu apetite, dos seus desejos", conforme afirma Silva (2001, p. 80). Assim, a TV acaba por modelar "seus princípios éticos e estéticos e sobrepõe-se ao sistema de educação formal, que sucumbe ante seus encantos" (idem), como era o caso do referido programa.

Do "Clube da Criança", eu possuía até o LP com a trilha sonora do programa e de alguns de seus desenhos animados. Vale à pena citar a música-tema do desenho Dartagnan e os Três Mosqueteiros, em que se demonstra claramente a ideologia defendida pelo desenho: existem indivíduos fracos e fortes, sendo que a estes cabe a proteção, a defesa e o auxílio àqueles. Assim, atesta-se que o importante é a força, a valentia e o poder, características que todos aqueles que querem ser vencedores devem possuir. Não há espaço aí para o medo e a insegurança, aspectos comuns à fase da infância, que é permeada de incertezas ante as descobertas:

> *"Dartagnan, Dartagnan é um valente e forte!*
> *Dartagnan, Dartagnan, a enfrentar a morte!*
> *Dartagnan, Dartagnan, sempre em defesa do mais fraco e oprimido.*
> *Dartagnan, Dartagnan, de todos é amigo!*
> *Dartagnan, Dartagnan, aos fracos dá abrigo!*
> *Dartagnan, Dartagnan, a todos quer sempre ajudar!"*

Além dessa canção, a trilha ainda incluía o tema do desenho "A turma do Pelezinho", que era cantado pelo próprio "Rei Pelé", e hits infantis imortalizados, tais como: "É de chocolate" e "O ursinho Blau-blau".

Figura 15: Capa e Contra-capa do LP Clube da Criança.

Á direita, detalhe da capa: Carequinha, Xuxa, Patrícia e Luciano.

Fonte: www.infancia80.com.br/musica/bandas_trem.htm

Voltando a me reportar aos desenhos animados, objeto de estudo desta pesquisa, além dos já citados desenhos “Dartagnan e os três Mosqueteiros”, e “A Turma do Pelezinho”, o programa também exibia o “Piratas do Espaço”, uma verdadeira “febre” na época, prenúncio da “invasão” dos desenhos japoneses na TV, conforme demonstrado na Tabela 05. Merece menção aqui a introdução de desenhos nacionais e japoneses nas programações infantis. A Turma do Pelezinho, inicialmente um gibi produzido por Maurício de Souza, transforma-se em desenho animado e alcança um número muito maior de crianças.

Tabela 05: Desenhos Animados do Clube da Criança

DESENHO ANIMADO	AUTOR	CONTEÚDOS / TEMAS	IMAGEM CORPORAL VEICULADA
Dartagnan e os Três Mosqueteiros	Alexander Dumas	Amor, coragem, lealdade, cumplicidade, amizade, fidelidade, parceria, honra, dignidade, determinação, cooperação, companheirismo, discriminação, fome.	Mulheres frágeis, magras, delicadas e bem enfeitadas. Figuras masculinas destemidas, magras, fortes.
Piratas do	Go Nagai e Gosaku	Coragem, patriotismo, amizade, parceria, justiça, amizade, honestidade, tecnologia,	Corpos magros, fortes, brancos,

Espaço	Sakurada	determinação, adolescência, juventude, violência, guerra, armamento.	ágeis, cabelos lisos.
A turma do Pelezinho	Maurício de Souza	Patriotismo, valorização do negro e dos esportes, saúde, infância, o negro bem sucedido é uma exceção	Crianças magras, bem nutridas, saudáveis.

Figura 16: Desenhos Animados do Clube da Criança

Fontes: www.infancia80.com.br/cinetv/desenhos**;** www.gpdesenhos.com.br**;** www.arcadovelho.com.br

Destaco aqui que, através da inserção do personagem “Pelezinho”, a esportivização – que na época ainda estava bastante inserida nos ambientes escolares como conseqüência da Pedagogia Tecnicista, embora já perdendo sua força devido ao “Brasil não ter se tornado uma nação olímpica” (PCN Educação Física, p. 23) – começa a ser hiper-valorizada pela mídia, ainda que numa mídia voltada para as crianças, a fim de perpetuar os valores, ideais e condutas fomentados pela classe dominante: patriotismo, obediência, progresso. Acreditava-se que a prática esportiva era condição de saúde e de ascensão social. Entretanto, há que se considerar que nem uma coisa nem outra podem ser tomadas como regra: nem todo aquele que pratica esporte tem saúde – outra ideologia forjada pela classe dominante – muito menos obtém reconhecimento popular e ascensão financeira. O Pelezinho é mostrado no desenho como um menino negro talentoso no trato com a bola, saudável, e que tem bastante tempo disponível para “bater uma pelada” (termo popularmente usado para designar o jogo de futebol não profissional). A maior parte de seus companheiros, porém, é formada por crianças brancas, demonstrando que ele é uma exceção, pois não aparenta ter baixo grau de

instrução nem condição econômica desfavorável, o que não condiz com a história real do atleta que lhe deu origem: um negro pobre, de pouca instrução, que provou ao mundo o seu talento. O desenho também demonstra crianças com corpos fortes, esbeltos, aparentando boa nutrição, e bem limpinhas – padrão verificado nas camadas mais abastadas da população e imposto na época às milhares de crianças brasileiras pobres, que estavam longe de exemplificarem este paradigma, uma vez que a desnutrição e as péssimas condições de higiene ainda eram comuns à época.

Logicamente, embora não representasse muito bem o povo brasileiro, o fato de ser uma produção nacional já atribuía pontos positivos a esse desenho, até porque, nessa mesma época, começavam a ganhar força os desenhos animados japoneses, como foi o caso do "Piratas do Espaço", com suas personagens caricatas (cujo padrão é mantido até hoje nesse tipo de desenho, denominado "Anime"), de corpos bem delineados, olhos grandes e sedutores e grande apelo visual decorrente do abuso das cores e formas, aos quais me reporto mais adiante.

2.2.4 "Super fantástico amigo, que bom estar contigo no nosso balão..."[10]

Outro nome que marcou época durante da década de 80 do século passado foi o do personagem FOFÃO. Era uma espécie de cachorro alienígena, que tinha como grande marca as enormes bochechas. Inicialmente, participava do programa do Balão Mágico. Depois, o personagem vivido por Orival Pessini acabou por ganhar um programa só para ele, a TV Fofão, exibida pela TV Bandeirantes, que não tinha seu foco voltado às questões educativas, mas ao entretenimento. Entretanto, não havia criança brasileira que não quisesse apertar aquelas bochechonas rechonchudas, o que significa dizer que, muito mais do que o programa em si, era a personagem quem seduzia, quem exercia fascínio sobre o público mirim, mesmo com aquela apresentação corpórea desproporcional – uma cabeça de cachorro para

[10] Fragmento da música: Balão Mágico, de Ignácio Ballestero Difelisati / Versão: Edgard Poças, interpretada por Balão Mágico e Djavan.

aquele resto de corpo humano. Com isso, seu boneco (imediatamente lançado no mercado!) fez o maior sucesso comercial...

Seu programa era exibido à tarde e seguia o mesmo formato dos demais infantis: incluía musicais, pequenas encenações de humor e, claro, muitos desenhos – dos quais, alguns, ainda hoje aparecem em programas infantis – tais como: Penélope Charmosa (e/ou A Corrida Maluca); Os Jetsons; Capitão Caverna; Bibo Pai e Bob Filho; Fantasminha Legal; Os Herculóides, A Cobrinha Azul; Dom Pixote.

Tabela 06: Desenhos Animados do Programa do Fofão

DESENHO ANIMADO	AUTOR	CONTEÚDOS/TEMAS	IMAGEM CORPORAL VEICULADA
Os Herculóides	Alex Toth	Família, determinação, cooperação, companheirismo, patriotismo, ficção científica, guerra, violência.	Corpos magros, fortes e loiros.
A Cobrinha Azul	DePatie-Freleng	Otimismo, bom humor, coragem, inocência, valorização das diferenças, fome.	Corpos diferentes, não estereotipados.
Dom Pixote	Hanna-Barbera	Criatividade, motivação, bom humor, regionalismo, conformismo.	Corpo magro, reto, alto.
Capitão Caverna	Hanna-Barbera	Bom-humor, força, coragem, ingenuidade, gula.	Corpo baixo, robusto, descabelado, narigudo.
Bibo Pai e Bob Filho	Hanna-Barbera	Família, respeito aos mais velhos, educação, machismo.	Corpos magros e nus (animais adultos).
Fantasminha Legal	Hanna-Barbera	Inocência, parceria, amizade, medo.	Corpos magros, esguios, loiros.
Os Jetsons	Hanna-Barbera	Família, tecnologia, divisão de classes, consumismo.	Corpos magros, bem curvilíneos, tez branca.
Penélope Charmosa	Hanna-Barbera	Feminilidade, delicadeza, coragem, divisão de classes, consumismo.	Corpos magros, loiros, cabelos longos e lisos.

Figura 17: Desenhos Animados do Programa do Fofão

Fontes: http://retrotv.uol.com.br/herculoides; www.arcadovelho.com.br; http://www.google.com.br; www.hannabarbera.com.br

Conforme visto na Tabela 06, é marcante a presença de personagens magras e loiras, principalmente entre as figuras femininas, que já usam roupas mais ousadas, exaltando suas curvas e mostrando mais o corpo. Segundo Couto (2000, p. 135), essa é uma estratégia de massificar consciências, pois exalta a vitalidade e a jovialidade ao passo que anuncia técnicas e métodos de remodelagem anatômica

e “mobiliza multidões com promessas extraordinárias e exemplos de sucesso, muitos deles baseados no prolongamento da juventude, no revigoramento físico e em uma vida de prazeres imediatos” – o que também, nem sempre é uma possibilidade real.

Vale à pena destacar que as personagens femininas dos Jetsons, mesmo vivendo na era tecnológica, apresentam a mesma imagem corporal das senhorinhas dos Flinstones, que viviam na Idade da Pedra, como que se esse estereótipo corpóreo marcasse diferentes e longínquas gerações.

Figura 18: Comparação da Imagem Corporal dos Flinstones e dos Jetsons

Fontes: http://images.google.com.br/images; http://www.gpdesenhos.com.br

Além disso, destaca-se também a Penélope Charmosa, que já preconizava na época o comportamento arquetípico das atuais “patricinhas”, com seus assessórios cor-de-rosa que lhe conferiam feminilidade e o referido charme que levava no nome.

Figura 19: Penélope Charmosa

Fonte: http://jornaluno.files.wordpress.com/2008/03/penelopecharmosa.jpg

Interessante ainda pensar que, a partir de então, adentra na “telinha” uma sequência de apresentadoras magras e loiras, com seus figurinos futuristas, que mais lembravam as super-heroínas desses desenhos, além do exagero de tons rosados e botas bem compridas como a da Penélope Charmosa. Desse modo, universalizava-se uma “imagem iconográfica do corpo, o que permanece é uma expectativa imaginária do corpo, apenas desejada e não existente, como todo universo da mídia” (SILVA, 2001, p. 61).

Seria demais associar uma coisa à outra? Isto é, supor que a entrada das “loirinhas” na programação televisiva infantil (que se dá efetivamente a partir daí) tenha sido uma tentativa de humanizar as personagens dos desenhos animados que haviam emplacado na época?

CAPÍTULO III:
MUDANÇAS... NO PAÍS,
NA TV, NA MINHA FAMÍLIA,
NOS DESENHOS ANIMADOS...

Em pleno esplendor da democracia, com a queda do regime militar a partir da eleição de Tancredo Neves para presidente da República, já em meados da Década de 80, o país encontra-se em total efervescência. O novo sistema requer também novo comportamento, novas políticas e concepções, novas gerações de brasileiros. E essas exigências começam a ser atendidas mesmo antes de o regime ser efetivamente implementado, através da campanha conhecida como “Diretas Já!”, que defendia a realização de eleições presidenciais diretas. Parecia que uma grande crise estava emergindo, pois, dali para a frente, tudo seria bem diferente (parafraseando o cantor Roberto Carlos, que se mantinha como ícone da MPB); não haveria setor do país que não viesse a sofrer alterações em decorrência daquele novo paradigma. E como já fora dito, se se queria ter uma nova geração de brasileiros, com ideais mais igualitários e abrangentes, não havia alternativa senão interferir na formação das crianças – ditas “futuro da nação”!

Em termos educacionais, o período denotava atraso, pois os professores que atuavam nas escolas eram provenientes de um histórico de formação tradicional, que incluía punições e obediência cega por parte dos alunos, e que se contrapunha, portanto, às novas diretrizes políticas e ao cenário histórico do país. Inclusive, há que se destacar que, mesmo com a promulgação da Constituição de 1988, que já acenava a necessidade de mudanças nas propostas educacionais, somente oito anos mais tarde é implementada a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei nº 9394/96 – ratificando o caráter de atraso com que as questões educacionais são tratadas no Brasil – e, diga-se, ainda hoje (catorze anos depois) a referida Lei não fora cumprida em sua totalidade na prática, até mesmo por falta de entendimento da mesma por parte do corpo docente atuante nas escolas.

Então, naquela época, ganha força como meio de “sedução” da população infantil a televisão, com seus programas a ela destinados, os quais já se mostravam bastante fortes em termos de audiência e aceitação dos pais. Norberto (2005, p. 18) corrobora com este pensamento, afirmando que a televisão modificou “a forma como vivemos hoje em dia e ainda a forma de como as crianças aprendem a passar o tempo. A televisão representa o mais extraordinário meio de comunicação de um século marcado pela tecnologia”.

É neste contexto, inclusive, que começam a circular rumores de que a Xuxa teria sido contratada pela Rede Globo para substituir o Balão Mágico, que atendia muito bem aos ideais do antigo regime governamental e que, portanto, não caberia mais na nova proposta nacional. Seu programa na Manchete, o “Clube da Criança”, seria comandado por outras personalidades, dentre as quais, a então adolescente Angélica, no qual se consagrou com o *hit* ***“Vou de Táxi”.***

Figura 20: Angélica

Fonte: ***casadaangelica1.blogspot.com/2008/08/do-fundo-do-baanglica-no-clube-da.html***

Nesse mesmo período, em fevereiro de 1986, venho morar com minha família em Feira de Santana – BA, após seqüência de falecimentos de parentes mui próximos (avô e avó paternos, além de dois tios queridos), para ficarmos mais perto da avó materna aqui residente (convívio este que também só perdurou por quase dois anos). Nessa fase, todos os programas infantis supracitados foram sendo extintos e/ou sofrendo alterações em seus formatos. A Xuxa veio mesmo para a Rede Globo substituir o Balão Mágico com o seu “Xou da Xuxa” – do qual tratarei mais especificamente adiante.

Outros nomes foram surgindo nas demais emissoras: a Angélica, na Manchete, como já fora dito, e a Eliana (SBT/RECORD) eram as mais representativas das loirinhas que povoavam a TV voltada para o público infantil; entretanto, nenhuma delas sequer conseguia comparar-se ao sucesso e carisma da Xuxa, que acabou

sendo coroada pelo público mirim como “Rainha”; nem seus desenhos eram tão sedutores como os do “Xou da Xuxa”.

Figura 21: Eliana

Fonte: http://letras.terra.com.br/eliana/fotos/foto_8712.html

No entanto, em meio a tantas loiras, despontou com grande força uma morena baiana no SBT, a Mara Maravilha. Em seu programa vespertino diário, o **“Show Maravilha”,** eram exibidos desenhos com apelos visuais belíssimos, como o “Cavalo de Fogo” e os “Ursinhos Carinhosos” – os únicos pelos quais me sentia seduzida –, os quais denotavam uma preocupação com a inocência do imaginário infantil e com a não exploração da sensualidade e do corpo.

Não se deve deixar de lembrar que, historicamente, o Brasil já vinha importando produtos da indústria cultural americana. Portanto, os desenhos animados estrangeiros ganhavam ainda mais força, tornando-se verdadeiros transmissores de costumes de outras localidades em detrimento das nossas regiões e culturas.

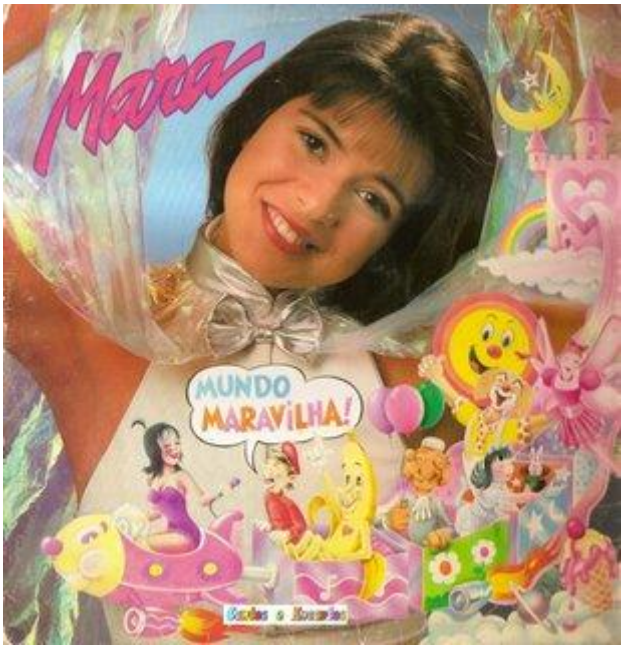

Figura 22: Mara Maravilha

Fonte: http://3.bp.blogspot.com.jpg

Tabela 07: Alguns Desenhos Animados do Show Maravilha

DESENHO ANIMADO	AUTOR	CONTEÚDOS/TEMAS	IMAGEM CORPORAL VEICULADA
Cavalo de Fogo	Hanna-Barbera	Lealdade, natureza, bravura, valentia, magia, trapaças, bruxarias.	Corpos magros, de pele branca, altos.
Ursinhos Carinhosos	DiC Enterprises	Inocência, convivência, solidariedade, natureza, sentimento, intrigas, falsidade.	Corpos de baixa estatura, gordinhos, com diversidade de cores

Figura 23: Alguns desenhos animados do Show Maravilha

Fontes: www.gpdesenhos.com.br; www.infancia80.com.br/cinetv/desenhos_ursinhos2.html

Vale à pena tecer breve análise sobre o desenho dos Ursinhos Carinhosos. Conforme demonstrado na Tabela 07, as personagens são baixinhas – em contraposição a outros ursos personagens de desenhos animados, como o Zé Colméia, que é bem alto – e rechonchudas.

Mesmo assim, os Ursinhos Carinhosos são belos, inteligentes e sensíveis, o que revela outra contradição em relação à maioria dos desenhos animados, cujas personagens gordas são consideradas feias ou bobas ou más, ou seja, apenas recebem características pejorativas. Além disso, também merece menção o fato da diversidade de cores com que as personagens são apresentadas, sem que isso seja condição de superioridade de umas em detrimento das outras. Portanto, ponto positivo para este desenho!

Figura 24: O estereótipo do gordinho nos desenhos animados desmistificado nos Ursinhos Carinhosos

Fontes: http://1.bp.blogspot.com;

3.1 “Tá na hora, tá na hora, tá na hora de brincar...”[11]

“Bom dia!
Amiguinhos, já estou aqui.
Tenho tantas coisas pra nos divertir!
Quero ouvir vocês, vou contar até três!...”

Era assim que todas as manhãs, precisamente às oito horas, milhões de “baixinhos”[12] brasileiros eram acolhidos pela Maria da Graça Meneguel, a Xuxa. Este é o programa de que mais me lembro, devido ao fato de ter sido exibido durante toda a minha 2ª infância e adolescência, ou seja, fase de maior consciência de mim mesma.

Figura 25: Xou da Xuxa

Fonte:http://www.abril.com.br/album/xuxa_20_anos_globo.shtml

[11] Fragmento de Ilariê, música de Cid Guerreiro/Ceinha/Dito, mas sucesso interpretado pela Xuxa.

[12] Termo usado pela Xuxa para designar as crianças. Assim, “altinhos” seriam os adultos.

Além de atrações musicais, teatrinhos, competições entre meninos e meninas, concursos de Paquitas – sonho de dez em cada dez meninas – e cartas dos fãs lidas pela apresentadora, o programa incluía diferentes desenhos animados.

Figura 26: Xuxa

Fonte: xoudaxuxa.zip.net

Devido à longa permanência do programa na TV, sete anos, muitos desenhos foram sendo sucedidos. Alguns, depois de certo tempo, até retornavam, reprisando episódios ou incluindo novidades nas temporadas; outros foram excluídos da programação. Como eram muitos títulos, vou me reportar aqui àqueles de que mais gostava.

Muitos dos desenhos a que já me referi anteriormente – que eram exibidos, inclusive, por programas de outras emissoras – incluíam-se no Xou da Xuxa, como é o caso de: Popeye, Flinstones, Pernalonga e sua turma, e Scooby-Doo. Ouso fazer uma afirmação aqui pautada numa comparação: assim como no desenho do Popeye comentei a respeito da incitação ao uso dos esteróides anabolizantes, o desenho dos Ursinhos Gummy induz ao consumo de drogas alucinógenas. No caso, as personagens bebiam o “Suco de Frutas Gummy” e ficavam visivelmente alterados,

em pleno estado de euforia. O suco de frutas, tido como inocente e saudável, era ali o motim da excitação e do poder ilimitado.

Outros desenhos tiveram sua veiculação original no Xou da Xuxa, dentre os quais destaco: Meu Querido Pônei; Smurfs; He-Man; She-Ra; Caverna do Dragão; Ursinhos Gummy; Thundercats; Mickey e Donald; Caça Fantasmas; Snorks; Piu Piu e Frajola.

Tabela 08: Alguns Desenhos Animados do Xou da Xuxa

DESENHO ANIMADO	AUTOR	CONTEÚDOS/TEMAS	IMAGEM CORPORAL VEICULADA
Smurfs	Hanna-Barbera	Sabedoria, bem x mal, comunidade, natureza, esperteza, roubo, discriminação.	Corpos magros, baixos, curvilíneos
Snorks	Hanna-Barbera	Inocência, convivência, solidariedade, natureza, sentimentos, esperteza, trapaças.	Corpos magros e com cabeça grande
Ursinhos Gummy	Walt Disney	Inocência, convivência, solidariedade, natureza, sentimentos, conhecimento, bem x mal, magia, alcoolismo, uso de drogas, gula.	Corpos de baixa estatura, gordinhos, com diversidade de cores
Meu querido Pôney	DiC Enterprises	Inocência, convivência, solidariedade, natureza, magia, lealdade, trapaça, maldade.	Corpos bem delineados, cabelos bem arrumados e lisos, diversidade de cores
Os Caça-fantasmas	DiC Enterprises	Bem x mal, trabalho em equipe, respeito, magia, amizade, medo, poder.	Em sua maioria são corpos magros, altos, de pele branca
Mickey e Donald	Walt Disney	Inocência, companheirismo, solidariedade, amizade, pirraça, desobediência.	Corpos bem delineados, curvilíneos
Thundercats	Warner	Sabedoria, bem x mal, cooperação, convivência, beleza, força, poder, morte, invocações satânicas.	Corpos magros, musculosos, de pele branca, sensuais
He-Man	Filmation Studios	Bem x mal, patriotismo, força, beleza, estética, magia, lealdade, sabedoria, conhecimento, cooperação, honra, poder, inveja, ódio, sarcasmo.	Corpos magros, altos, sensuais, curvilíneos, loiros, musculosos
She-Ra	Filmation Studios	Bem x mal, patriotismo, força, beleza, estética, magia, lealdade, sabedoria, cooperação, feminismo, honra, poder, inveja, ódio.	Corpos magros, altos, sensuais, curvilíneos, loiros, musculosos

A caverna do dragão	Gary Gyrax	Adolescência/juventude, magia, bem x mal, cooperação, sabedoria, poder, preconceito, invocações satânicas.	Corpos magros, altos, sensuais, curvilíneos, musculosos, de tez clara
Piupiu e Frajola	Warner	Gentileza, inteligência, esperteza, violência, fome, falsidade, cativeiro.	Corpos magros, desproporcionais

Figura 27: Alguns Desenhos Animados do Xou da Xuxa

Fontes: http://bluebuddies.com; mofolandia.com.br; www.emulinha.info/cartoons/00131.html**;** http://pjspider.files.wordpress.com; www.animated-news.com; www.teddybelly.net;

www.fotoseimagens.etc.br; www.gpdesenhos.com.br**;** www.arcadovelho.com.br**;** www.netdownloads.com.br.

Note-se, na Tabela 09, a visível repetição de temáticas nesses e nos outros desenhos exibidos pelo Xou da Xuxa já descritos quando tratei de outros programas: os temas veiculados estão circunscritos no contexto histórico que o país atravessava, no qual grupos disputavam o poder, às vezes fazendo uso da força – e é nesse momento que se sobressaem os super-heróis –, mas só os ditos "bonzinhos" vencem; e estes vencedores são aqueles que sabem conviver e trabalhar de forma cooperativa, ecológica, estética e mágica, onde quer que estejam inseridos, posto que os "heróis são símbolos poderosos, encarnações de idéias e aspirações, pontos de referência, fulcros de identificação coletiva. São, por isso, instrumentos eficazes para atingir a cabeça e o coração dos cidadãos a serviço da legitimação de regimes políticos" (CARVALHO, 1993, p. 55).

Tabela 09: Desenhos animados do Xou da Xuxa e suas ideologias em comum

DESENHOS ANIMADOS	IDEOLOGIAS COMUNS
Os Smurfs; He-Man; She-Ra; Caverna do Dragão; Ursinhos Gummy; Thundercats; Caça Fantasmas	Disputa pelo poder; Luta entre bem e mal; Força
Meu querido Pôney; Ursinhos Gummy; Mickey e Donald; Snorks	Inocência
Meu querido Pôney; Os Smurfs; Ursinhos Gummy; Snorks	Natureza
Meu querido Pôney; Os Smurfs; He-Man; She-Ra; Caverna do Dragão; Ursinhos Gummy; Thundercats; Caça Fantasmas	Magia
Meu querido Pôney; Os Smurfs; He-Man; She-Ra; Caverna do Dragão; Ursinhos Gummy; Thundercats; Mickey e Donald; Caça Fantasmas; Snorks; Piupiu e Frajola	Trabalho em equipe; Convivência; Lealdade; Patriotismo; Cooperação
Os Smurfs; He-Man; She-Ra; Thundercats	Estética; Beleza
Os Smurfs; Piupiu e Frajola	Esperteza
Os Smurfs; He-Man; She-Ra; Caverna do Dragão; Ursinhos Gummy; Thundercats	Sabedoria; Conhecimento

Nesse contexto, é pertinente que sejam tecidas algumas considerações sobre alguns dos desenhos animados elencados nas duas tabelas supracitadas, a saber: A Caverna do Dragão, He-Man, She-Ra e Thundercats**.** A escolha desses desenhos se deu por terem sido verdadeiros ícones da época (sendo fortemente lembrados ainda hoje e, no caso da Caverna do Dragão, tendo seus episódios ainda transmitidos no matinal TV Globinho) e porque ilustram bem a temática deste estudo, apresentando super-heróis como protagonistas, quase todos sempre "belos, fortes, musculosos, ágeis, vivos (...) corajosos, audaciosos (...) com espírito de iniciativa, tenazes, honestos, modestos" (FUSARI, 1985, p. 56).

Analisando um desenho de cada vez, pretendo considerar as características físicas e morais das personagens. Iniciando, aleatoriamente, pelo He-Man, destaco o forte apelo *fitness*: as personagens masculinas (incluindo os vilões) são todas muito fortes, com musculatura bem definida, e altas, ou como assim os definiria Margaréte May Berkenbrock-Rosito (2008, p. 278), "corpos desejantes, jovens e sarados."

Figura 28: He-Man

Fonte: www.madman.com.au/he-man/ wallpaper/ heman_ 1280.jpg

Em maioria, a tez das personagens é branca, com cabelos claros, lisos e longos. Também as figuras femininas apresentam força peculiar, mas com uma

graciosidade e doçura que lhes mantêm os traços de feminilidade. Seus corpos mantêm medidas consideradas perfeitas atualmente, com peitos e nádegas bem desenvolvidos e cintura reduzida – uma espécie de prenúncio da moda das lipoaspirações e enxertos de silicone, hábitos hoje tidos como comuns entre as mulheres, principalmente as da elite. Tal pensamento é consonante com o de Nyuara Mesquita e Márlon Soares (2008), ao assegurarem que "a informação televisiva veio acentuar os traços do hedonismo contemporâneo dos desejos individuais da cultura do corpo, do prazer, da ilimitada promoção da subjetividade." Destaco que há também uma preocupação com a aquisição do conhecimento: sempre há nos desenhos um sábio ou estudioso – no caso do He-Man é a "Feiticeira"[13] – a quem se recorre quando se precisa de conselhos ou diretrizes. Isto, sem dúvida, é muito bom, posto que as crianças espectadoras acabam por absorver a mensagem de que a educação e o conhecimento promovem o indivíduo e até desvela a imagem do professor como aquele que orienta o processo de construção desse conhecimento. Entretanto, pontuo que não é o professor o detentor dos saberes. Outros espaços e sujeitos também favorecem à aprendizagem, como as instituições sociais, a família, a televisão... Acontece que, como denuncia Magno (2003), pais e professores ainda não sabem que podem ter as mídias, a TV, os desenhos animados e outros meios transmissores de mensagens como "aliados no processo educativo que, como já bem se sabe, vai além do espaço da sala de aula e dos conteúdos organizados pelos livros didáticos. Isto, porém, quando se é dado o devido tratamento a essa influência midiática". Daí a importância não somente do saber usar esses recursos, mas do saber como utilizá-los para que se alcancem os objetivos pretendidos. Por exemplo, cada episódio do He-Man apresenta um capítulo da eterna batalha entre o bem e o mal, procurando mostrar que o bem sempre vence: este é "o esquema ideológico sustentado pela sua estrutura narrativa" (MIRANDA, 1971, p. 41). Acontece que, durante as histórias, as personagens malvadas, que são tão fortes, hábeis e inteligentes quanto as bondosas, conseguem se sair muito bem de certas situações. E isso também é registrado pelas crianças! Com isso, reforço a importância da prévia análise daquilo que se disponibiliza para a

[13] Isto também ocorre em outros desenhos contemporâneos, como os Smurfs, os Ursinhos Gummy e a Caverna do Dragão.

criança ou, como falei anteriormente, do saber como usar os desenhos animados a favor da educação que se pretende construir.

De um modo ou de outro, mocinhos ou vilões do He-Man buscam ter corpos "sarados"[14], bem malhados e "turbinados"[15] para conseguirem se manter no Reino de Etéria, onde, pelo visto, não há gordinhos, nem negros, nem baixinhos... Com este estereótipo veiculado, as crianças espectadoras começavam a desejar que seus corpos fossem como os das personagens. Seria por esse motivo que as clínicas de estética hoje ficam tão cheias?! David Le Breton (2003, p. 10) aponta uma explicação para isso: "vejam o sucesso da cirurgia estética: trata-se do fato de mudar seu corpo para mudar sua vida". E acrescenta (p. 30): "a cirurgia estética oferece um exemplo impressionante da consideração social do corpo como artefato da presença e vetor de uma identidade ostentada", aquela identidade que é desejada, a que se pretende mostrar aos outros, não a que é inerente ao sujeito.

Estudos como o de Mesquita e Soares (2008) demonstram que os desenhos animados são espaços privilegiados de disseminação de uma linguagem demarcada por estereotipias e representações diversas ou adversas do real, e atestam também que a linguagem televisiva, por trabalhar a ludicidade, recobre os seus discursos. Portanto, para esses autores, é necessário introduzir um "contraponto do questionamento da mensagem que é passada, iniciando um processo de crítica às figuras, aos arquétipos que nos chegam".

Dando continuidade à discussão, e numa mesma perspectiva, surge o desenho da She-Ra, a versão feminina (e irmã que reside em Etérnia) do He-Man. Antes mesmo de discutir acerca desse desenho, devo destacar o pensamento bretoniano a respeito de feminilidade e masculinidade. Segundo o autor, esses conceitos "são o objeto de uma produção permanente por um uso apropriado dos signos, de uma redefinição de si: conforme o *design* corporal, tornam-se um vasto campo de experimentação" (LE BRETON, 2003, p. 32). Acontece que a feminilidade

[14] No vocabulário popular, "sarado" vai além da designação de corpo são, assumindo o significado de corpo musculoso, bem delineado, magro.
[15] De acordo com o Dicionário Escolar da Língua Portuguesa de Domingos Paschoal Cegalla (p. 849), "turbinar" é "expandir, potenciar as qualidades de algo ou sua capacidade de funcionamento". Portanto, quando se atribui o adjetivo "turbinado" ao corpo, pretende-se mesmo ratificar a idéia de corpo forte, avantajado, potente.

era mostrada nos desenhos animados da época a partir dos signos que compunham o design corporal de personagens como a She-Ra: alta, forte, loira, com enormes peitos, coxas e nádegas, longos cabelos e brilhantes olhos azuis, imagem que ratifica a existência de uma “forte tendência cultural em considerar a magreza como uma situação ideal de aceitação social para mulheres. Encontram-se, também, fortes correlações entre a pressão social de ser magro e a insatisfação corporal em mulheres adultas jovens.” (DAMASCENO, LIMA, VIANNA, VIANNA e NOVAES, 2005, p. 181). Tanto os comparsas da She-Ra quanto os seus oponentes mantêm as mesmas características que as do desenho do “seu irmão”, o príncipe de Greyskull.

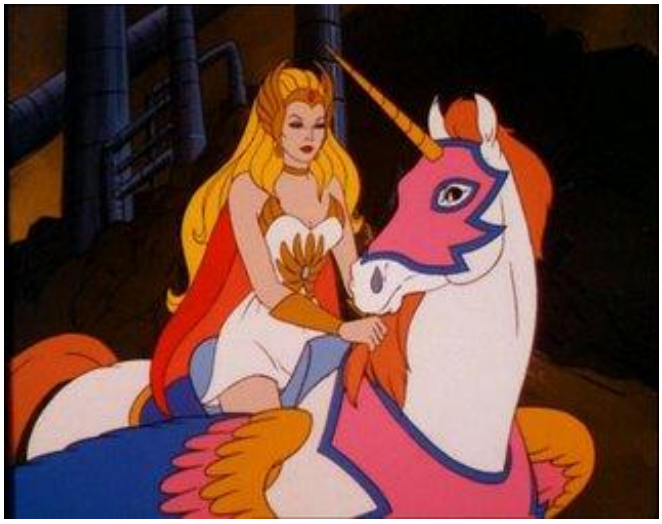

Figura 29: She-Ra

Fonte: www.google.com

Nesse desenho, além do estereótipo do “corpo belo e perfeito”, pude verificar também a questão do gênero: embora tão poderosa quanto o irmão, ao trabalharem juntos numa empreitada, a força masculina sempre prevalece, e quem leva os louros da vitória da batalha é geralmente o He-Man. A She-Ra só fica com as glórias e elogios quando age sem ele, sozinha. A título de exemplo, no filme “O Segredo da Espada Mágica”, um desenho de longa-metragem que reúne as personagens do He-Man e da She-Ra a fim de esclarecer o início da história da irmã poderosa, há uma cena em que é a She-Ra quem derrota sozinha o Esqueleto (antagonista do desenho

do He-Man), e o vilão faz um comentário de altíssimo teor machista, a saber: *"Derrotado por uma mulher?! Esse é o dia mais infeliz da minha vida!"*, dentre outros do mesmo tipo que tece ao longo da história. Mesmo assim, ainda que tenha derrotado momentaneamente o Esqueleto, no mesmo filme, todas as demais cenas de maior calor entre bonzinhos e mauzinhos, é o He-Man quem sai vitorioso e enaltecido, mesmo quando auxiliado diretamente pela irmã.

Essa atitude revela a intencionalidade da manutenção de uma sociedade machista e arbitrária que persiste em acreditar que a mulher deve ser submissa, embora forte e poderosa. Sem contar que, em She-Ra há forte incidência da coloração rósea, em diferentes nuanças e tonalidades. Numa tentativa de atrair as meninas que muitas vezes não assistiam ao He-Man ("desenho de menino"), criou-se a versão cor-de-rosa daquele desenho e, assim, com histórias praticamente idênticas, agregavam meninos e meninas diante da TV para que certas mensagens fossem difundidas.

Em se tratando de atividades para criança, criatividade e inovação são qualidades indispensáveis. Os desenhos animados não fogem à regra. Portanto, quando o He-Man e a She-Ra já não mais atraíam tanto devido às repetitivas temáticas e histórias, houve a necessidade da criação de novas personagens – como é comum a qualquer setor da sociedade. E então surgem os Thundercats: figuras felinas, com composição corporal humana, extremamente poderosas, e com diferentes qualidades físicas: agilidade, velocidade, força, flexibilidade..., que "mantêm sempre presente o mito da juventude eterna" (COUTO, 2000, p. 51) e se configuram, portanto, como condições fundamentais para a formação de uma imagem corporal idealizada. Assim sendo, "velocidade, força, onipotência, visual marcante. Todos esses elementos se confundem e se configuram na construção minuciosa do exercício de se imaginar, com afã, ser mais e demais, irresistivelmente além de si mesmo e de uma aparência trivial" (idem, p. 88).

Também no desenho dos Thundercats a figura do vilão (após ser atendido pelos "antigos espíritos do mal", que constantemente invoca) apresenta força e perspicácia, da mesma forma que os heróis, apresentando assim uma imagem corporal estereotipada. Desse modo, nesse desenho também ocorre uma grande

“valorização da aparência, do corpo esbelto e atlético, que encontra seu mais autêntico significado na questão da resistência física” (COUTO, 2000, p. 38). Isso conferiu grande poder de sedução a esse desenho em relação ao público infantil, uma vez que “a preocupação com a beleza, conjugada com a potência física, está intimamente associada ao prazer” (idem).

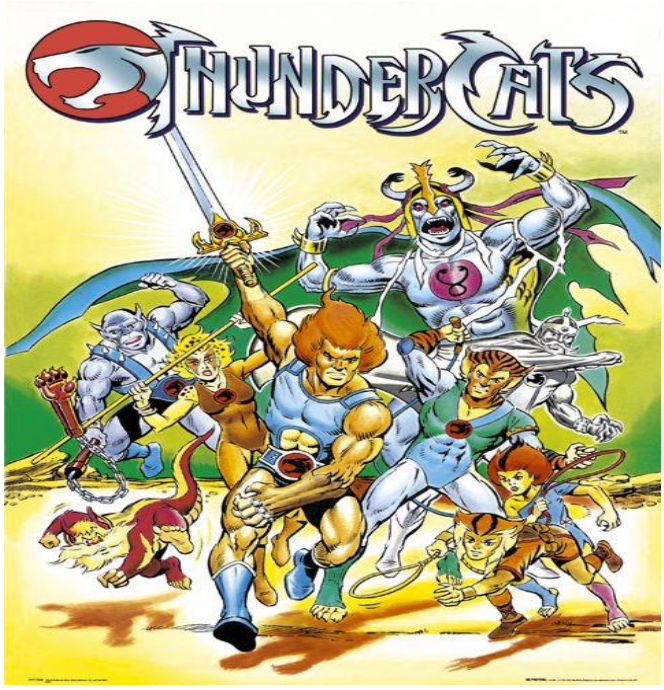

Figura 30: Thundercats

Fonte: http://pjspider.files.wordpress.com/2007/06/thundercats-l-poster.jpg

Os Thundercats, além de ratificarem o ideal de bondade que nortearia as condutas das crianças espectadoras, corroboraram a concepção do padrão de beleza vendido nos meios de comunicação de massa: corpos magros, torneados e musculosos. Mais uma vez não se verificam personagens negras. Há agora uma personagem gordinha, o Snarf, que é constantemente ironizado, para não dizer ridicularizado pelo grupo, por essa característica corporal. Muitas vezes, suas opiniões são desconsideradas como se a inteligência estivesse atrelada ao condicionamento físico. Não são poucos os episódios em que, inclusive, ele é deixado de lado nas aventuras dos demais Thundercats, que chegam a demonstrar má vontade ou desinteresse em ficarem com ele ou conduzirem-no aos lugares das lutas,

posto que é tido como espaçoso e pesado. Isto se reflete e muito nas brincadeiras infantis quando os colegas gordinhos são esquecidos ou ignorados, ou mesmo escolhidos por último, quando não há mais outro jeito.

Por outro lado, em se tratando do desenho “A Caverna do Dragão”, que foi alvo da discussão em grupo durante o trabalho de campo e, por isso, não me prolongarei muito aqui para descrever considerações específicas mais adiante, agora cabe ressaltar a presença de uma personagem feminina guerreira negra. E inicio sua análise evocando os questionamentos de Martins (1995, p. 34-35): “Qual o valor semântico dessa cor? Que marcas semióticas estão manifestadas no negro como um ser, como um signo, no prisma ideológico que atribui um significado social a essa cor, traduzida também como uma raça e uma cultura?” Se para a autora, “a cor de um indivíduo nunca é simplesmente uma cor, mas um enunciado repleto de conotações e interpretações articuladas socialmente, com um valor de verdade que estabelece marcas de poder, definindo lugares, funções e falas” (idem), devo admitir que a personagem Diana, da Caverna do Dragão, é realmente um signo a ler lido e interpretado, posto que reúne em si elementos que remetem a sua ancestralidade afro-descendente.

Entretanto, não se pode afirmar que o referido desenho valorize a cultura negra por inserir uma personagem boazinha de cor preta em suas tramas. Antes, em relação a este desenho, concordo com Martins (1995, p. 41), quando ressalta que “o *bom* negro é uma projeção narcísica, através da qual o branco pode contemplar-se e rejubilar-se simbólica e imaginariamente”.

Figura 31: A Caverna do Dragão

Fonte: www.arcadovelho.com.br

Embora apresente caracteres de sua ancestralidade tribal, como vestimentas e cabelos crespos, a personagem também realça os traços estereotipados de beleza: esguia, magra, de peitos e nádegas avantajados, barriga enxuta e cinturinha fina, tal qual mantinham as moçoilas européias com seus espartilhos sufocantes em outras épocas e que, atualmente, configura – logicamente que por outros meios, métodos e tecnologias – o padrão de beleza feminina comercializado nas passarelas do mundo inteiro. Essa "caracterização do feminino gira em torno de um 'ethos de telenovela'. Desenhos da década de 80 dirigidos a meninas, já 'tomavam de empréstimo' de folhetins femininos e das telenovelas os elementos para a construção das personagens" (DIONÍSIO, 2006, p. 4).

Assim sendo, e concordando com a autora, esclareço que, para além da imagem corporal difundida, são apreendidos das novelas os estereótipos comportamentais femininos, segundo os quais "as heroínas infantis continuavam, então, sendo valorizadas quando esforçadas, modestas, capazes de vencer o 'mal' por meio dos sentimentos – não por meio de armas ou inovações tecnológicas – e de perdoar o próximo" (idem), uma vez que as personagens femininas dos desenhos parecem ser sempre as mais dotadas do "bom senso dos terapeutas e a bravura dos santos. (...) As meninas estão sempre do lado dos anjos" (idem).

Este desenho também incluía uma personagem infantil, um menino de mais ou menos dez anos de idade, guerreiro, forte, musculoso, loiro. Esta era uma tentativa de atrair ainda mais o público infantil para aquele estereótipo, pois, de acordo com o desenho, também as crianças podem ter corpos "sarados". Sendo assim, ratificando-se o ideal de que é possível "ser belo, forte, ter mais energia e permanecer sempre jovem. Com esse permanente discurso nos meios de comunicação, falar das possibilidades relacionadas com o corpo é atender, antes de mais nada, a um anseio social (COUTO, 2000, p. 42).

Entretanto, a Educação Física enquanto área de conhecimentos que discute, dentre outras questões, o conceito de corporeidade, da forma como é estudada hoje, defende que para todo ser humano, mas principalmente para as crianças, corpos belos e perfeitos são os corpos saudáveis, não os modelados artificialmente.

É lógico que aquela personagem de que eu falava acima (o Bobby) precisava desenvolver habilidades físicas que garantissem sua defesa e sobrevivência naquele ambiente tão adverso e hostil. A questão é que os espectadores mirins nem sempre entendem isso, e acabam por acreditar que precisam ter aquelas mesmas habilidades para se firmarem enquanto pessoas importantes nos grupos de que fazem parte.

Tendo tecido essas considerações acerca de alguns desenhos do Xou da Xuxa, sinto-me plenamente à vontade para abordar agora outras questões e curiosidades da época.

3.2 Concorrência sem ocorrência

Entre 1987 e 1990, o SBT exibiu o infantil matinal ***Oradukapeta***, apresentado pelo hilário Sérgio Malandro (ou Serginho Mallandro, como prefere até hoje ser chamado). Além de brincadeiras com as crianças da platéia e, é claro, desenhos animados, o principal destaque do programa era o quadro humorístico “A porta dos desesperados”, que “premiava” os participantes com presentes ou grandes sustos provocados pelos monstros que surgiam para amedrontá-los.

Figura 32: A Porta dos Desesperados

Fonte: www.images.google.com

Os desenhos animados transmitidos na Oradukapeta eram: Dennis, o Pimentinha; a Formiga Atômica; Hong Kong Fu; Super Mouse; Pinóquio; e Samurai Pizza Cats.

Figura 33: Desenhos Animados da Oradukapeta

Fonte: www.images.google.com

Eu pouco assistia a esse programa, até porque era no mesmo horário do Xou da Xuxa, ao qual preferia. Apenas o sintonizava para assistir ao humorístico citado acima, não necessariamente aos desenhos, que pouco ou nada me seduziam. Por conta disso, não dedico aos mesmos neste trabalho nenhuma tabela ou quadro analítico.

Da mesma forma me posicino em relação à TV Colosso, programa que substituiu o Xou da Xuxa, a partir de 1993, na Rede Globo, todas as manhãs. A atração comandada por fantoches e marionetes tinha no elenco cães das mais diversas e charmosas espécies, que trabalhavam numa emissora de TV. Lembro bem de suas personagens hilárias, como a Priscilla, o Gilmar e o Borges, dentre outras. Mas foi mesmo aquele “cozinheiro” com sotaque francês que anunciava a hora do almoço dizendo: “Atenção! Tá na hora de matar a fome... Tá na mesa, pessoal!”, que se

tornou inesquecível, até hoje aparecendo na televisão quando se faz alguma menção a esse programa infantil.

Figura 34: Personagens da TV Colosso

Fonte: http://deixoumpostit.files.wordpress.com/2009/05/tv-

Além do bom tempo de permanência no ar e dos grandes intervalos entre uma "programação" e outra da TV Colosso, além de transmitir as aventuras e desventuras da turminha canina, logicamente, o programa também veiculava desenhos animados, e não foram poucos, tais como: Animaniacs; As Aventuras dos Ursinhos Gummi; As Aventuras de Mickey e Donald; Capitão Planeta; Caverna do Dragão; Darkwing Duck; De Volta Para o Futuro; Eek! The Cat; Esquadrão Marte; He-Man; Grump, o Feiticeiro Trapalhão; Homem-Aranha; Pinóquio; Meu Querido Pônei; Moranguinho; Mr. Bogus; Nick & Neck; Desenhos Incríveis - O Show; Os Simpsons; Os Smurfs; Ren & Stimpy; Samurai Pizza Cats; She-Ra; Snorks; Super Mario Bros.;Superted; Swat Kats - O Esquadrão Radical; Taz-Mania; The Chipmunks - Os esquilos da pesada; Thundercats; Tico e Teco e os Defensores da Lei; Três é Demais; Troopers; Tiny Toon;Turma da Mônica; A Vida Moderna de Rocko; X-Men: Animated Series.

Figura 35: Alguns Desenhos Animados da TV Colosso

Fonte: www.images.google.com

Mas já afirmo que, como nessa época já estava imersa na adolescência, era o ano em que debutava, já não me seduzia tanto assim por esse programa, nem mesmo pelos seus desenhos, exceto aqueles que já conhecia, pois eram transmitidos antes em outros programas, como o Xou da Xuxa, por exemplo. Dessa forma, como aqueles desenhos animados que me interessavam já foram apresentados anteriormente, aqui também não me deterei a discuti-los, nem vou dedicar-lhes nenhuma tabela ou quadro analítico.

3.3 Novos desenhos, novos olhares: a criança cresce

A década de 90 trouxe consigo uma grande novidade! Desta vez, não mais em termos televisivos, pois a adolescência já impunha sobre mim certas responsabilidades e compromissos que não me permitiam mais passar horas seguidas em frente ao televisor: eram estudos, tarefas domésticas, pequenos trabalhos para começar a receber uns trocadinhos aqui, outros acolá..., além de muitas atribuições na comunidade paroquial. Todas essas atividades também iam influenciando a minha compreensão de mim mesma, ou melhor, contribuíam com o processo de formação da minha identidade. Ademais, conforme atesta Cauvier (2008, p. 131), “a fase da adolescência é um momento privilegiado da construção identitária do ser humano. O desejo de autonomia, de afirmação de si e a socialização marcam particularmente esse período de crescimento”, já que o ambiente social e cultural “constitui um elemento importante na construção de sua identidade adulta” (idem).

Desde muito jovem assumi cargos de catequista, coordenadora de grupos e movimentos, e animadora litúrgica (canto, violão e dança, de onde partiu a escolha profissional pela Educação Física) em uma comunidade Católica conservadora, cuja orientação, aliada à educação recebida pelos pais, influenciava diretamente as minhas outras escolhas, como a de quais desenhos deveria assistir, por exemplo. Entretanto, eu sempre dava um jeitinho, uma escapulida para assistir aos desenhos que tanto apreciava. Nem que quisesse, conseguiria me desvencilhar, pois sempre me deixei seduzir por eles.

Em 1992, ingressava aos 13 (treze) anos de idade no Ensino Médio, no curso de Magistério, e aos dezesseis já me via como professora diante de uma turma de 28 alunos de uma escola particular, 4ª Série (portanto, já trilho nessa estrada há mais de quinze anos). Meu corpo já não era mais o mesmo, nem meus sonhos, nem as prioridades. A criança havia crescido e precisava responder educacionalmente por aquelas vidas que lhe haviam sido confiadas. Como seduzi-los para o meu trabalho? Firmando diálogo sobre os desenhos animados! Esta era uma estratégia que poderia dar certo... E deu! Foi assim que iniciei minha docência, estabelecendo uma

didática pautada na aproximação das minhas histórias e memórias às daqueles alunos, tendo como elo ou fio condutor a temática dos desenhos animados. Dessa forma, "a TV, no que se refere à assistência aos desenhos animados, pode ser instauradora do encontro e do diálogo entre crianças e adultos. Estar em pé de igualdade com o adulto aqui não nos fez evocar o desaparecimento da infância, mas uma experiência de infância lúcida, coerente e crítica (FERNANDES E OSWALD, 2005, p. 39). Ou seja, assim, nem minha infância fora negada, nem tampouco o meu adulto fora impedido de aparecer; mas, em vez disso, consegui trazer à tona de minha atuação profissional aquela linguagem tão acessível aos meus alunos, porque lhes era próxima, fazendo com que minha criança interna dialogasse com eles numa relação de amizade, respeito e parceria.

Foi nessas conversas que percebi que as personagens já não eram as mesmas, pois as crianças somente se reportavam aos desenhos japoneses inspirados nos mangás, os chamados "animes", que logo viraram febre nacional, a saber: Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon, Power Rangers... Alguns já nem eram mais desenhos animados e sim seriados protagonizados por humanos fantasiados. Desta forma, pude constatar que a sedução dos desenhos animados acontecia também com as novas gerações, mas apresentando estratégias e configurações diferentes, por serem de épocas também distintas. Portanto, sua apreciação vai variar "em cada época, por cada observador, de acordo com os valores, as preocupações, os conflitos, os medos, os projetos e os gostos" (PAIVA, 2006, p. 20). Nesse caso, a sedução dos animes se dava por meio de diversos elementos, tais como: uso de cores fortes, super-poderes das personagens geralmente atrelados ao domínio de algum elemento da natureza e à magia, figurinos que expunham seus corpos sempre magros, altos e de musculatura bem definida, conforme se verifica na Figura 27:

Figura 36: Desenhos Animados de inspiração japonesa

Fontes: http://usuarios.lycos.es/uliam/**;** www.powerranger.co.uk/spd/powerrangersspd.jpg

Tabela 10: Características das Personagens dos Animes

OLHOS	CABELO	CORPO	ROUPAS	PERSONALIDADE	VOZ
Geralmente muito grandes, muito bem definidos, redondos ou rasgados, cheios de brilho e muitas vezes com cores chamativas, como vermelhos, rosa, laranja, roxos, dourados ou simplesmente uma bolinha preta sob fundo branco. Essa técnica foi introduzida por Osamu Tezuka**,** para que, desta forma, pudesse conferir mais emoção aos seus personagens. A razão mais provável dessa característica é a influência de desenhos antigos da Disney, e a crença japonesa de que "os olhos são a janela da alma".	Há de todas as formas, tamanhos, volumes e penteados, nas meninas muitas vezes há fitas, laços e afins, e, claro, cores, que vão desde o rosa ao vermelho, azul, verde e roxo. Existem séries que optam também por cores "reais", como preto, castanho, loiro, ruivo. Os garotos, geralmente, possuem cabelos "espetados"; há também muitas personagens masculinas de cabelos compridos, quase sempre com franja.	Na maioria das vezes, escultural, com ombros largos, e cheio de pormenores, ou magro demais.	Sempre muito coloridas e com *design* cheio de imaginação. Há personagens que sempre usam a mesma roupa, pois esse é um modo de caracterizá-lo e identificá-lo. É também muito comum a utilização dos trajes tradicionais japoneses, como quimonos, independentemente do tipo de história.	Os personagens costumam ter personalidades muito bem elaboradas, ricas, das mais diferentes e variadas características.	Tem a ver com a personalidade dos personagens. Vozes muito poderosas, infantis, estridentes, harmoniosas ou cavernosas fazem parte do universo de qualquer anime.

Fonte: SANTOS, Carla B. A. J. dos. Pesquisa em meio digital.

Figura 37: Cenas sensuais e violentas em animes

Fonte: www.google.com

As personagens dos animes se destacam principalmente por seus olhos geralmente muito grandes, muito bem definidos, redondos ou rasgados, cheios de brilho e muitas vezes com cores chamativas, para que, desta forma, possam conferir mais emoção. Chegam, inclusive, a figurar o surreal, com seus trajes metálicos e cabelos coloridos. Interessante observar os olhos e o estereótipo americanizado dessas personagens provenientes do Japão: ouso dizer que talvez seja uma tentativa de manter a figura corporal aceita pela mídia globalizada. A negação dos "olhinhos puxados", sua maior característica, pode revelar um desejo de se aproximar do padrão de beleza comercial que ultrapassa as fronteiras do Oriente, o que representa, também, uma importação de cultura estrangeira a fim de conseguir adentrar esses longínquos mercados consumidores.

Figura 38: Personagem de Anime

Fonte: www.wikipedia.org

Este foi o período de pausa do desenho animado em minha vida de espectadora. Agora, eu era ouvinte dos neo-telespectadores. Ouvia seus comentários, interpretações, críticas..., posto que não apenas assistiam aos desenhos – como eu também nunca fora uma mera vidente[16] dos desenhos de animação – mas também eram capazes de julgá-los a partir dos conceitos que já tinham acumulado ao longo

[16] Aquele (a) que vê. (Merleau-Ponty, 2006, p. 20)

de sua infância: “o processo visual é muito mais que essa simples exploração com os olhos: usamos nossa mente, e a mente se vale de conceitos” (BAXANDALL, 2006, p. 35). Mas, acerca do que ouvia, não me interessava muito este tipo de desenho, os animes, pois, valorizam e repetem comportamentos violentos, algo de que nunca gostei. Embora existam tantos pontos positivos que sustentem a inserção dos desenhos animados na educação das crianças, inclusive na escola como já relatei aqui anteriormente, há também elementos que merecem especial atenção, pois, ao passo que “os desenhos animados têm situações, comportamentos e valores morais muito importantes para a formação da criança, ajudando-a a resolver conflitos e colaborando para o desenvolvimento cognitivo e ainda simbólico” (NORBERTO, 2005, p. 11), como já fora visto, eles também apresentam narrativas e cenas que induzem a criança à **imitação** de seu herói favorito, “conduzindo-as por vezes a actos menos educativos. É aqui que muitas vezes está o problema, a imitação!” (idem). Ferreira (2008, p. 54) declara que as crianças “imitam atitudes dos pais, imitam animais, dramatizam cenas a que assistiram na rua ou em qualquer lugar. Reproduzindo a vida imaginária, a criança promove seu desenvolvimento físico, intelectual, emocional e social”. Entretanto, esse desenvolvimento pode ser positivo ou negativo, conforme o modelo a que criança estiver imitando.

Por conta dessa grande possibilidade de imitação das personagens por parte das crianças, há que se ter controle acerca do que oferecer a elas, quando se tem por objetivo a formação educacional. Fique claro, porém, que esse controle deve ser entendido como seleção, como zelo, não como censura ou predeterminação do que deva ou não ser oferecido ao olhar da criança. É importante que ela seja educada quanto a “o quê olhar, ao que escolher e como escolher. Em outras palavras, a educação do olhar foca sobre a aprendizagem das crianças sobre o como ver TV e não só ficarem ‘fascinadas’ por ela” (FUSARI, 1985, p. 151).

Além da imitação cega do comportamento das personagens, que pode inclusive ser **violento**, como é o caso dos animes japoneses, há atualmente a questão da indução ao **consumo**, que é fortemente explorada pelos desenhos animados e que, portanto, reforçam o que fora dito acima acerca do seu controle criterioso por parte do adulto. Até porque, como bem atesta Josso (2008, p. 26), “nós vivemos esse tempo de recomposição de nossas identidades, porque nossas

existências são fragilizadas e afetadas no cotidiano pelos efeitos de mundialização do mercado". Muniz Sodré (2002, p. 52) corrobora com este pensamento, afirmando que a televisão, seus programas e conteúdos "funciona como dispositivo adequado para submeter à lógica do comércio e da indústria o tradicional estatuto do sujeito da consciência". Ou nas palavras de Veiga-Neto (2002, p. 56), a construção discursiva dos programas de TV nos ajusta ou molda à medida em que cria "novas necessidades em nós – para aquilo que um anúncio quer vender, quanto nos interpelando identitariamente – isto é, criando novos marcadores, mobilizando outros mais antigos, dizendo quem somos e quem devemos ser". O autor completa seu pensamento destacando que é necessário "deslindar as relações entre imagens, textos, tendências sociais e produtos numa cultura comercial" (idem), a partir de "uma mínima 'alfabetização' em leitura de imagens".

Nesse afã de interpelar nossos desejos e subjetividades, a indústria cultural faz com que as crianças além de terem suas brincadeiras influenciadas pela mídia voltada para elas, tenham também seu vestuário e seus brinquedos determinados por essa mesma mídia (SOUZA e CARDOSO, 2008). O comércio está repleto de produtos, dos mais diversos, estampados com a imagem das personagens dos desenhos animados, como sendo este o único critério de agregação de valor ao mesmo. Assim, por exemplo, mochilas escolares idênticas, mas com estampas de personagens diferentes têm seus preços drasticamente aumentados, caso a personagem seja a da moda. Esta é a ciranda da lógica capitalista que adentra os lares através da televisão, pois, através de seus programas e desenhos animados, a "telinha", como é carinhosamente chamada em oposição ao cinema (telona), "oferece ao povo uma grande variedade de produtos lindos a serem usufruídos, (...) esses bens de consumo são feitos para todo tipo de pessoa, utilizando a mídia como uma grande vitrine para esses produtos" (idem), de modo que se padronizam gostos e se criam necessidades de consumo, ainda que arbitrárias ou sem propósito, ferindo ainda mais a realidade social dos menos favorecidos, que são mais uma vez relegados à margem, caso não possuam os referidos produtos.

Portanto, outro conteúdo a ser ensinado via utilização dos desenhos animados é o referente à educação para o consumo, almejando mostrar às crianças que ter ou não certo produto estampado com a personagem da moda não significa

que ela seja melhor ou pior que ninguém, e que o consumo deve ser efetivado de forma consciente, com vistas ao pronto atendimento das reais necessidades cotidianas, e não como forma de ascensão social ou de comparação entre as pessoas.

Acrescenta-se a isso, ainda, o fato de que “a televisão tem uma influência muito forte sobre os brinquedos atuais, tendo um efeito sobre o brincar e o desejo de brincar das crianças, principalmente em horários que elas estão livres” (idem), ocupando-lhes o tempo, isolando-as do convívio social que é a brincadeira, com seus desafios, conquistas e toques, substituindo-lhes a predisposição natural ao brincar pelo prazer silencioso, às vezes passivo ou inerte que a imagem animada promove e que tão bem é utilizado pelos animes – outro fator que impedia em mim o desenvolvimento da sedução por eles.

Além disso, os animes apresentam um exagerado apelo visual através do abuso das cores, luzes e formas com o qual não estava acostumada. É o processo constante e contínuo da novidade criativa da esfera da evolução, uma vez que também os desenhos animados se “desdobram no tempo” (BERGER, 1972, p. 30), pois “cada criação muda, altera, esclarece, confirma, exalta, recria ou cria de antemão todas as outras” (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 74).

E mais: se é verdade que “a nossa percepção e a nossa apreciação de uma imagem dependem também do nosso próprio modo de ver” (BERGER, 1972, p. 14), o meu modo de ver não incluía os desenhos japoneses como gêneros imagéticos suscetíveis à apreciação. A Tabela 10 apresenta algumas das principais características das personagens desses desenhos. Destaca-se o desenho dos corpos das personagens, que denotam uma imagem tida pela mídia como “escultural”, com biótipos sempre muito magros, às vezes excessivamente magros e pálidos, lembrando, de certa forma, a imagem corporal de adolescentes anoréxicas e, consequentemente, influenciando-as a assumirem as características e danos dessa e de outras doenças, como é o caso da bulimia.

Acontece que eu sempre fui muito magrinha e recebia apelidos pejorativos por causa disso durante a infância, e não achava essa magreza nada bonita. Então, assistir a personagens tão magras assim, realmente não me era em nada sedutor. Ao contrário, minha vontade era alcançar um corpanzil de “She-Ra”, cheio de curvas,

com pernas grossas, coxas bem torneadas, cintura fina e longos cabelos loiros. Bom, este último aspecto era mais fácil de atingir; por isso, sempre que possível, durante a adolescência, vivia tingindo minhas madeixas com tons dourados claríssimos.

Figura 39: She-Ra

Fonte: www.animated-news.com/archives/She-Ra.jpg

Portanto, logicamente, a She-Ra influenciou a minha imagem corporal, e não somente em relação aos cabelos, mas ao começar a freqüentar academias de ginástica, bem antes de ingressar na Graduação em Educação Física, insistia em solicitar dos profissionais um programa de exercícios físicos que modelassem meu corpo, a fim de que ficasse o mais parecido possível com o daquela personagem. Neste ponto, um tímido sorriso aparece em minha boca, impossível não sorrir disso...

E assim continuei...

Passei por diferentes escolas, ensinando a diferentes séries dos ensinos fundamental e médio; graduei-me; especializei-me; ingressei na docência do ensino superior; fiz concursos para as redes municipal e estadual de ensino com êxito, bem como para esta mesma universidade; além de tornar-me mãe. Este último fato também fez com que meu comportamento em relação aos desenhos animados fosse

modificado: meu filho, de apenas 3 (três) anos de idade, já está completamente seduzido por eles. Entretanto, ainda não assiste a programas infantis de televisão como eu fazia: sua preferência são os desenhos animados de longa-metragem assistidos no cinema ou em cópias disponíveis em DVD, tais como os demonstrados na Figura 30: A Casa do Mickey (em duas versões); Happy Feet (ao qual chama "Pingu", sob influência direta de uma animação homônima transmitida pela TV Cultura); Procurando Nemo; Ratatouille; Carros; Os Incríveis; A Era do Gelo (em suas três versões); Bee Movie (ou melhor, como diz: "Abelhinha, Abelhá"); Ben-10; O Espanta Tubarões; A Festa do Garfield; Pixar Short Filmes (ou simplesmente "Pissa"), Pink Dinky Doo (quer dizer, "Pink Doo"); Shrek (1, 2, 3 e também o "Shrek de Natal"); Bolt, o Supercão, dentre tantos outros.

Logicamente, esta é uma estratégia que tenho para exercer certo controle sobre aquilo a que ele assiste. Também não nego que, com isso, procuro aproximá-lo daqueles desenhos animados a que eu costumava assistir, evitando, na medida do possível, que os desenhos japoneses adentrem o meu lar, e não só devido à não sedução que exerciam em mim, como já deixei claro anteriormente, mas principalmente por causa de sua expressiva quantidade de imagens que incitam a violência e a sensualidade precoce, além da comum utilização de cores escuras, atribuindo um ar sombrio às cenas, tais como acontecem em episódios do Pokémon, Naruto, Dragon Ball Z e Dragon Ball GT, Avatar, Digimon, Yu-Gi-Oh, Hamtaro, Medabots, etc.

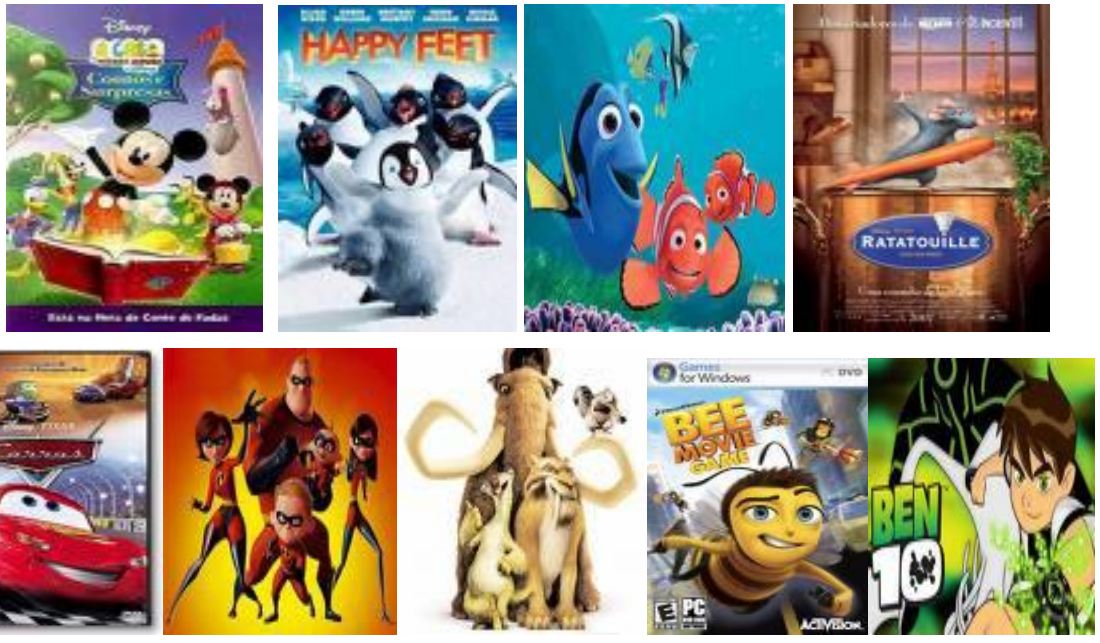

Figura 40: Desenhos Animados Preferidos (atualmente) de meu filho de 3 anos de idade

Fontes: www.google.com.br

Tenho clareza de que esta minha estratégia de evitar os animes em casa não vai perdurar eternamente, pois meu filho vai crescer, fazer suas escolhas e atender aos próprios gostos, como já o manifesta em relação ao desenho do Ben-10, que mesmo sendo uma produção americana, tem sua inspiração nos animes japoneses. Mas enquanto me couber a função de oferecer o que minha concepção de educação considera correto, assim o farei, bem como o faço com meus alunos na escola em que trabalho. Evito levar também a eles esse tipo de imagem porque, primeiro, eles já as têm em casa, via televisão; segundo, percebo que esses desenhos interferem de certo modo no comportamento das crianças/adolescentes que os assistem: alguns revelam agressividade por qualquer motivo, como se vivessem sempre em alerta, na defensiva, tais quais as personagens dos animes; outros exageram as expressões faciais ao falarem; outros ainda utilizam assessórios com a marca das personagens favoritas, tais como: faixas de cabelo, carteiras, bonés, tatuagens... Então, ao trabalhar com desenhos animados, priorizo aqueles a que assistia em minha infância ou os que disponibilizo para meu filho, por diversos motivos: eles gostam; eu os conheço e por isso posso fazer inferências, críticas e intervenções

pedagógicas; e ainda, em alguns casos, constituem-se em novidade, em meio ao universo maciço dos animes a que estão acostumados. Com isso, busco ampliar seu repertório cultural, mostrando-lhes outras possibilidades de desenhos animados que também são divertidos e favorecem inúmeras aprendizagens.

Logicamente, este texto promove uma volta às origens de minha história, saudosa e curiosa sobre esse fascínio, essa sedução que os desenhos animados sempre impuseram a mim e, hoje, impõem à maioria das crianças e adolescentes com quem convivo, através das suas mais diversas personagens, tais como: Bob Esponja, Homem-Aranha, Pink-Dink-Doo... Fiz uma volta ao passado para tentar buscar suporte para as minhas ações futuras enquanto pesquisadora, pois "o passado não serve para se viver nele; é uma mina de conclusões que utilizamos para agir" (BERGER, 1972, p.15). Dessa forma, esta pesquisa autobiográfica tem a pretensão de aprofundar "a idéia de que os acontecimentos da vida são aprendizagens e que eles se manifestam como oportunidades de construir, de se compreender e de compreender o outro" (CAUVIER, 2008, p. 142).

Tendo feito esse percurso retrospectivo, em que olho e analiso com o olhar de adulta e educadora o meu passado, mais especificamente minhas fases de infância e adolescência, posso afirmar que os desenhos animados exerceram algumas influências diretas sobre a minha formação identitária, principalmente no que se refere à questão da imagem corporal. No afã de ter um corpo (estereotipado) tal qual o das super-heroínas dos desenhos, por vezes eu encontrava defeitos inexistentes em mim mesma, achando-me magra demais ou retilínea em excesso; meu cabelo nem sempre atendia aos padrões e, por isso, repetidas vezes submetia-os à química das tinturas e relaxamentos, a fim de deixá-los cada vez mais loiros, lisos e longos; insistia junto aos pais para que adquirissem roupas, calçados ou acessórios que lembrassem os das personagens, ou que contivessem a sua marca, a fim de enfeitar o corpo com elementos que, de qualquer maneira, fizessem lembrar as personagens, já que meu corpo era tão diferente do delas, numa tentativa de aproximar minha imagem corporal ao máximo daquela então idealizada. E isso vejo hoje se repetindo em meu filhinho, que só quer usar os adereços e brinquedos de determinadas personagens de desenhos animados, principalmente os do Ben-10, como um indício de que, ao utilizá-los, torne-se também ele um dos alienígenas

poderosos daquele desenho. Como exemplo, cito um caso ocorrido pouco tempo atrás em que ele começou a chorar de repente, batendo insistentemente no relógio (do Ben-10) que estava em seu pulso. Ao lhe perguntar o que estava acontecendo, respondeu-me que o relógio estava quebrado, pois ele não o estava transformando num alienígena...

E como o corpo não é só o físico – e por isso mesmo prefiro o termo *corpus* para designar toda a complexidade abarcada em mim e em meus pares – os desenhos animados também me induziram a determinadas performances que de modo direto mantêm relação com a minha imagem corporal, a saber: trejeitos, linguagens, posturas, figurinos, reações diversas a diferentes estímulos, valores construídos e firmados, relacionamento social... Enfim, posso garantir que ter assistido aos desenhos animados a que fiz referência neste estudo durante minha infância e adolescência me ajudou a ser quem sou, isto é, foi um fato importante para a constituição do meu corpus.

CAPÍTULO IV:
MEMÓRIAS E HISTÓRIAS COMPARTILHADAS:
FOMOS TODOS SEDUZIDOS PELOS DESENHOS ANIMADOS

"Felizes as pessoas que têm algo a contar, pois elas não se deixarão brutalizar pelo consumismo, pela futilidade, pela pobreza de experiência."

(W. BENJAMIN apud TEDESCO, 2002, p. 9)

Neste capítulo transcrevo e analiso à luz da literatura consultada durante a pesquisa os dados coletados a partir das entrevistas e encontros de grupos. Essas duas técnicas de coleta de dados foram contempladas nesta pesquisa porque, conforme afirmam Meihy e Holanda (2007, p. 29), "as entrevistas são relevantes, mas, mais do que elas individualmente, as comunicações com o geral, com o amplo e coletivo são essenciais". Além disso, tanto as entrevistas quanto o encontro de grupo que realizei foram fundamentados sob a égide da História Oral, por ser uma metodologia "bastante adequada para o estudo da história de memórias, isto é, de representações do passado" (ALBERTI, 2004 apud MEIHY e HOLANDA, 2007, p. 83) que nesta pesquisa se faz.

Aqui são estabelecidas relações entre memórias, as minhas e as dos entrevistados, pois busquei, em nossos encontros, "trabalhar as questões identitárias, expressões de nossa existencialidade, mediante a análise e a interpretação de relatos de vida" permitindo que se evidenciasse "a pluralidade, a fragilidade e a dependência de nossas identidades" (JOSSO, 2008, p. 25).

Durante esta coleta de dados, priorizei abordar "a vida das pessoas, na globalidade de sua história", no aspecto específico da sedução pelos desenhos animados de sua infância/adolescência. Por conta disso, seria quase impossível "não tomar consciência de sinergias, positivas ou negativas, entre as dimensões psicossomáticas, psicológicas, sociológicas, antropológicas, sócio-históricas, espirituais" (idem, p. 26), dentre outras que foram se manifestando durante os diálogos.

4.1 Bancando a Repórter

Assim sendo, baseando-me em Formenti (2008, p. 59), procurei favorecer durante as entrevistas “uma entrega total do sujeito, não apenas com a mente, mas também com o corpo, com os sentimentos, com as emoções, para exercitá-las, senti-las, lê-las (...), abandonando (ou pelo menos adiando) cada idéia de controle, de explicação racional, de finalização”. E não poderia ser diferente, já que desde o início tenho primado pelos contornos da pesquisa autobiográfica, a qual respeita o sujeito em sua essência, sem impor-lhe os meus anseios de pesquisadora. Em outras palavras, pela metodologia autobiográfica estabelece-se uma espécie de “**relação horizontal**, na qual o pesquisador e o sujeito se encontram numa lógica de co-construção de sentido” (MALLET, 2008, p. 169, grifo da autora).

Enquanto ouvinte das falas[17] durante as entrevistas, minha postura foi de respeito total às narrações, creditando-lhes comprovada verdade e prescindindo “de provas, sendo estas apenas creditadas ao depoente de si, pela fala ou por diferentes manifestações de relatos no terraço criador da narrativa de sua história pessoal”, conforme orienta Vasconcelos (2008, p.234). Até porque, mesmo a fala sendo impregnada de emotividade e, por isso mesmo, apresentando-se “fragmentada, é portadora de significações que nos aproximam da verdade. Aprendemos a amar esse discurso tateante, suas pausas, suas franjas com fios perdidos quase irreparáveis (BOSI, 2003, p. 65). Delgado (2006, p. 44) complementa esse posicionamento confirmando que os melhores entrevistados, aos quais chama de narradores, “são aqueles que deixam fluir as palavras na tessitura de um enredo que inclui lembranças, registros, observações, silêncios, análises, emoções, reflexões, testemunhos”. Suas narrativas, portanto, podem conter pausas, retornos, reticências

[17] Não utilizo aqui o termo “depoimento”, pois, segundo Meihy e Holanda (2007, p. 20-21), “jamais se deve usar o termo “depoimento”, que carrega uma forte conotação “policialesca”, jurídica, ou, no caso brasileiro, diretamente ligado aos termos usados durante a ditadura militar para fundamentar os inquéritos. Porque se reafirma o caráter democrático da história oral, não é justo confundir entrevista com depoimento. Da mesma forma que entrevistador não é policial ou investigador, o entrevistado não é depoente ou investigado. O entrevistador e o entrevistado, na situação da entrevista, devem se reconhecer como *colaboradores*. Porque a participação é espontânea, as duas partes devem manter uma possibilidade confortável para o estabelecimento da entrevista.”

e esquecimentos, dentre outros elementos, porque representam sujeitos às determinações da memória, que escolhe o que quer ou não revelar. Acerca disso, Tedesco (2002, p. 43) faz referência a Pierre Nora confirmando que “a memória é vida por ser carregada por grupos vivos, estando, portanto, sempre em evolução; passível de lembrança e de esquecimento; vulnerável aos usos e manipulações; suscetível a possíveis latências e revitalizações, enfim, um elo vivido no eterno presente.” Montenegro (2007, p. 24) considera que essa vulnerabilidade da memória circunscreve-a não como “um mecanismo de gravação, mas de seleção, que constantemente sofre alterações”. Mas nem por isso perde sua veracidade e autenticidade, posto que é subjetiva.

Esse silêncio de que falam Vasconcelos (2008), Bosi (2003), Delgado (2006) e Nora [recobrado por Tedesco (2002, p. 43)] é extremamente importante nesse tipo de entrevista, porque “surge como uma estratégia de negociação instaurada justamente para garantir a inserção do sujeito em redes, mantendo as reminiscências e sua expressão guardadas na intimidade do ser”, minimizando de vez a idéia de que a lembrança se trata de “uma falta de sintonia com o presente” (TEDESCO, 2002, p. 55).

Logicamente, enquanto ouvinte dos relatos mnemônicos, preciso ter clareza em relação a todas essas questões, pois, ao adentrar no campo das histórias de vida e suas narrativas, passo a transitar “entre a subjetividade e a objetividade nas histórias contadas pelos sujeitos” (DIAS, 2008, p. 225). E assim, conforme salienta Márcia Rios da Silva (2008, p.257), durante as entrevistas, tenho de tornar-me “um narrador de vidas, não um colecionador de informações”, posto que “entrevista é história oral em sentido estrito”, revelam Meihy e Holanda (2007, p. 13).

Entretanto, sinalizo que num determinado ponto preferi não seguir as orientações metodológicas acerca da realização de entrevistas em História Oral, o qual trata da possibilidade de incentivar os entrevistados com certos estímulos como subsídios “para que a memória flua com maior facilidade, ou mesmo seja ativada” tal qual sugere Delgado (2006, p. 17). Furtei-me a essa questão porque acredito que devo considerar apenas aquilo que o outro quer me dizer, no sentido de respeitar aquilo que a sua memória livremente é capaz de elucidar, em vez de buscar pelos dados

que quero ouvir através dessa estimulação a que a autora se reporta. Para tanto, fundamentei-me em Montenegro (2007, p. 22), segundo o qual “uma das condições do trabalho do entrevistador é que ele ‘aceite’ o entrevistado e dê prioridade ao que este deseja contar, sobre o que o entrevistador deseja ouvir”.

As informações colhidas nas abordagens qualitativas são analisadas de acordo com o roteiro aplicado e registradas em relatório ou quadros analíticos, como aqui foi feito, destacando opiniões, comentários e frases mais relevantes que surgiram, uma vez que, “para aprender métodos qualitativos é preciso aprender a observar, registrar e analisar interações reais entre pessoas, e entre pessoas e sistemas” (LIEBSCHER, 1998 apud DIAS, 2000).

Para facilitar a leitura e a compreensão das considerações que aqui são tecidas, confirmo, portanto, que disponibilizei as transcrições em quadros analíticos, dando um ar mais didático ao texto, a partir das perguntas feitas nas entrevistas e não em categorias de análise. Nesse sentido, para cada pergunta, há um quadro apresentando as respostas coletadas, o que possibilita também uma melhor comparação entre elas e o estabelecimento de algumas conclusões. As transcrições das entrevistas são fiéis, mantendo os padrões da oralidade utilizados pelos entrevistados.

Outro elemento que deve ser esclarecido é o da identificação dos entrevistados. Devido a questões éticas, o sigilo à identidade será preservado. Então, aqui serão reconhecidos mediante o uso de um pseudônimo sugerido por eles mesmos quando dos encontros comigo, a saber: Fúria da Noite, Mulher, Companheira, Reflexão, Seriedade, Autonomia, Quaresmeira e Suquinho Gummy.

Somente para recobrar o que já fora dito anteriormente, esses sujeitos da pesquisa constituem grupos que foram formados por pessoas próximas a mim (amigos, parentes, colegas de trabalho), as quais busquei apoiada em Ecléa Bosi (2003), com quem aprendi que a entrevista ideal consta da formação ou sustentação de laços de amizade, revelando uma idéia de continuidade, não de atividade pontual, efêmera. Essa autora assegura ainda que “da qualidade do vínculo vai depender a qualidade da entrevista” (idem, p.60), motivo que ratificou de forma

ainda mais veemente a minha escolha por esses colaboradores e a organização dos mesmos em grupos, quais foram:

01. Professores que lecionam Educação Física, num total de dois participantes;

02. Professores que lecionam Língua Portuguesa e Artes, representados por 03 (três) sujeitos;

03. Pedagogos / Orientadores Educacionais, em número de um respondente;

04. Pais que não são professores: este grupo contou com a participação de dois indivíduos;

05. Professores que não são pais: grupo caracterizado por três colaboradores, sendo um deles também pertencentes ao grupo 01 e os outros dois integrantes do grupo 02.

Tendo esclarecido como se processou o processo de coleta de dados em campo, passo agora para a transcrição dos dados coletados nas entrevistas.

a) Liberdade para assistir aos desenhos animados

Conforme agendamento prévio, fui ao encontro dos meus colaboradores no dia e local combinados. Iniciei as entrevistas perguntando se durante o seu período de infância/adolescência havia liberdade para assistir aos desenhos animados que se queria ver. Com esse questionamento, pretendia perceber se existiam restrições familiares em relação aos temas/conteúdos veiculados pelos desenhos animados da época, ou outras, de diferentes ordens.

PERGUNTA:	*Existia liberdade, em sua infância/adolescência, para você assistir aos desenhos animados que queria?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**

Fúria da Noite[18]	04	Não. Meus pais selecionavam. Por exemplo, havia os japoneses, que eram violentos e eles não me deixavam ver mesmo.
Mulher	03	Sim.
Companheira	04	Sim, não havia restrição.
Reflexão	02	Sim, porque na época não ficava até tarde e os desenhos não tinham sangue, até tinha guerra e tudo, mas era sem sangue.
Seriedade	02 e 05	Não, os meus pais controlavam o horário da TV. No horário permitido, eu podia assistir qualquer coisa... Mas havia horário regulado mesmo!
Autonomia	01	Tinha. Eu nunca ouvi ninguém me mandando desligar a televisão porque não poderia assistir... Eu não me lembro de restrição, não.
Quaresmeira	01 e 05	Que eu me lembre, sim. Eu não me lembro de muita coisa, não. Mas não consigo me lembrar de muita restrição. O que passava, eu gostava de assistir. Eu ia estudar, depois ia brincar e quando via TV não tinha restrição. Minha mãe responderia isso melhor pra você...
Suquinho Gummy[19]	02 e 05	Sim.

Quadro Analítico 01: Liberdade para assistir aos desenhos animados

É possível observar a partir de algumas das respostas dadas, que havia uma marcante interferência dos pais no que se refere à liberdade dos filhos para assistirem aos desenhos animados. Em meu caso também existia uma espécie de controle ou fiscalização, o que não considero ruim, pois acredito mesmo que cabe aos pais o acompanhamento primeiro da educação das crianças, e isso requer, inclusive, uma criteriosa seleção por parte deles daquilo que deve ou não ser oferecido aos seus filhos (FUSARI, 1985), uma vez que esse processo passa diretamente por aquilo que eles desejam construir em suas famílias: condutas éticas, questões morais, crenças religiosas... Inclusive, a mesma autora ainda sinaliza para o fato de que muitos desenhos animados contemplam “narrativas provenientes do mundo adulto” (idem, p. 129), que deveriam ser assistidas apenas por integrantes desta faixa etária e não por

[18] Nome de um dragão, personagem do desenho animado “Como treinar seu dragão”, exibido nos cinemas a partir de março de 2010.

[19] Nome dado ao suco de frutas consumido pelas personagens do desenho animado “Ursinhos Gummy” a fim de obterem poderes especiais, dentre eles o de pular ou quicar, ganhando agilidade.

crianças, ainda que sejam exibidos em horários próprios para a programação infantil. Concordo, portanto, com Trevisan (2002, p. 112), quando recomenda que se tenha "cuidado na definição de quais imagens seriam mais aconselháveis de serem contempladas", justificando que "todas as imagens têm caráter formativo, ou seja, porque todas elas moldam comportamentos, e isso independe do juízo moral".

Nesse sentido, *Seriedade* revelou bem claramente que os pais controlavam o horário disponível para o acesso à programação televisiva. *Reflexão* também deixa isso bem claro quando afirma que "não ficava até tarde": logicamente, acredito, eram seus pais que ditavam os horários.

Chamo a atenção para o fato de que *Reflexão* inicia sua fala declarando que existia liberdade para assistir aos desenhos animados que quisesse, mas, ao se justificar, destaca esse elemento do horário, o que não condiz com uma liberdade tão integral assim... E *Seriedade* toma o caminho inverso: começa dizendo que os pais controlavam o horário, mas logo depois declara que, estando no horário permitido, poderia assistir a qualquer coisa que desejasse. Mesmo havendo um tom de contradição nas falas desses entrevistados, pontuo que ambos se assemelham num ponto, que é esse de se submeterem à orientação familiar que regulava seus comportamentos ante aos desenhos animados.

Já *Fúria da Noite* expressa uma regulamentação paterna referente ao conteúdo dos desenhos animados da época. Sua resposta demonstra que os pais conheciam os desenhos também, pois identificavam nos animes, desenhos animados japoneses, certo teor de violência, e não permitiam que os assistisse. Penso mesmo que para essa identificação acontecer, os pais precisam assistir pelo menos a alguns dos desenhos. Dessa forma, passam a ter respaldo em sua argumentação quando da seleção do que deve ou não ser assistido pelos filhos, não ficando apenas no "não porque não", mas procurando esclarecer os filhos a respeito das atitudes que tomam, num constante processo de formação que não se pauta na imposição, mas na justificativa, na negociação. Isso também é educar!

Mulher, *Companheira*, *Autonomia*, *Quaresmeira* e *Suquinho Gummy* declaram que havia liberdade, sim. Três deles ainda afirmam que "não havia restrição". Nesses

casos, penso que os pais deixavam que a seleção do que assistir ou não ficasse por conta dos próprios filhos, que devem ser críticos e autônomos para escolherem e definirem o que gostam ou não. Essa autonomia e criticidade também fazem parte do processo educacional que não se baseia na imposição e no autoritarismo; antes, "educar é, sem dúvida, fazer ver mais, ver além das aparências que vestem as coisas e os discursos, o que se processa através da compreensão das relações produtoras de significação" (PILLAR, 2008, p. 6). Mas sinalizo que há que se ter cuidado, pois muitos pais nem fazem idéia do que seus filhos têm assistido, ou a que tipo de informação estão tendo acesso – e isso pode, sim, prejudicar a sua formação. É importante, pois, retomar as considerações de Fusari (1985), quando aconselha que todo educador deve se preocupar em educar o olhar da criança que assiste TV, deve focar em ensiná-la a ver e a decidir sobre o que vê. Para esta autora, muitos pais justificam sua falta de controle ou porque não têm tempo de assistirem aos desenhos junto com os filhos ou porque confiam na programação televisiva infantil, acreditando que se este ou outro desenho animado é veiculado em horários próprios para crianças, é porque eles são adequados ao público infantil. Esta última justificativa, em especial, Fusari considera inaceitável, dizendo ser uma prática própria a consumidores televisivos desinformados e deseducados, que acreditam que ao se falar em desenho animado, já se faz associação direta com a infância.

b) Horário para assistir aos desenhos animados

Conforme anunciei, o horário em que eu mais assistia desenhos animados era o turno matutino. Com essa pergunta, almejei verificar se havia concordância entre este meu horário e os dos outros sujeitos. Isso foi importante, pois, a depender do que fosse dito, muitas outras respostas deles também poderiam apresentar similaridade em relação às minhas, configurando um perfil de memória coletiva.

PERGUNTA:	*Durante sua infância/adolescência, qual era o horário predominante em que você assistia desenhos animados?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**

Fúria da Noite	04	Era de manhã, porque eu estudava à tarde. E também em casa só tinha uma TV, e de noite meus pais assistiam jornal, novela...
Mulher	03	De manhã.
Companheira	04	De manhã.
Reflexão	02	Pela manhã.
Seriedade	02 e 05	Tinha que ser no turno oposto aos estudos. Era essa a regra. Mas, durante as férias, era de manhã que podia assistir TV.
Autonomia	01	Turno oposto da escola. No caso, estudei mais à tarde, a partir da 5ª série, por isso me lembro bem dos desenhos que passavam de manhã.
Quaresmeira	01 e 05	Sempre estudei de manhã... Então, era no horário disponível. Mas o engraçado é que me lembro justamente dos desenhos que passavam de manhã. Fina de semana passava desenho?
Suquinho Gummy	02 e 05	De manhã, porque eu ia pra aula de tarde. E no final da tarde, das cinco e meia... até o horário do Jornal Nacional.

Quadro Analítico 02: Horário para assistir aos desenhos animados

Boa parte dos entrevistados afirmou que assistiam aos desenhos animados durante o turno matutino – embora *Suquinho Gummy* tenha destacado um segundo horário disponível também, que seria à noitinha. Isso me faz pensar que eles, assim como *Fúria da Noite* revela, estudavam à tarde. Apenas *Quaresmeira* afirma ter estudado pela manhã e *Seriedade* não esclarece em que turno estudava, dizendo que o horário para assistir TV deveria ser “o turno oposto aos estudos” – argumento também enfatizado por *Autonomia*. Mas a seguir acrescenta que, “durante as férias, era de manhã que podia assistir TV”. Interessante a revelação de *Quaresmeira* de que se lembra dos desenhos matinais, ainda que fosse o seu turno de estudos. Sua dúvida acerca do final de semana também é um registro de memória, pois, aos sábados pela manhã, eram exibidos vários programas infantis, como o “Xou da Xuxa”, com seus desenhos animados, justamente para atender o público que estudava naquele horário.

Essa predominância de horário me fez voltar as minhas memórias, pois também era preferencialmente no turno matutino que eu assistia aos desenhos animados.

Logo, percebi que muitas das respostas dadas às próximas perguntas seriam parecidas com a minha narrativa de vida, pois assistimos aos mesmos programas e, consequentemente, aos mesmos desenhos. Esse processo não é coincidência pura, mas é bom exemplo daquilo a que Josso (2008, p. 26) denomina de "recomposição de nossas identidades, porque nossas existências são fragilizadas e afetadas no cotidiano" pelos mesmos estímulos e efeitos.

c) Sedução pelos desenhos animados

Esta pergunta objetivou obter dos sujeitos a auto-declaração consciente, segura e livre de constrangimentos ou preconceitos acerca de sua sedução pelos desenhos animados, tal qual tenho feito ao longo de todo este estudo.

PERGUNTA:	*Você se sentia seduzido (a) pelos desenhos animados?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Sim.
Mulher	03	Sim.
Companheira	04	Não... Mas eu gostava muito de ver.
Reflexão	02	Sim, principalmente pelo He-Man, que eu queria assistir sempre, não perdia um!
Seriedade	02 e 05	Alguns, sim, como He-Man e Caverna do Dragão... É... Sim, posso dizer que me sentia, sim.
Autonomia	01	Muito!
Quaresmeira	01 e 05	Sim.
Suquinho Gummy	02 e 05	Sim.

Quadro Analítico 03: Sedução pelos desenhos animados

Que a mídia seduz, em suas diferentes expressões, isso já não é mais alvo de questionamentos. Couto (2000, p. 135), por exemplo, destaca em seu estudo que "nas últimas décadas proliferou a produção teórica sobre o poder da mídia e sua capacidade de interferir e seduzir indivíduos na construção e reformulação de idéias, valores, visão de mundo e padrões de comportamento". Entretanto, o que eu quis saber com esta questão é até que ponto as pessoas percebem que são seduzidas

pelos desenhos animados de TV, se sentiam essa sedução sendo exercida sobre eles.

As respostas dadas ao questionamento referente à sedução pelos desenhos animados são todas afirmativas, o que confirma o pensamento de Carvalho (2003), de acordo com o qual realmente “os desenhos animados exercem sobre as crianças uma ação de captura, sedução e condicionamento”.

Companheira declara que não se sentia seduzida meio reticente. Mas logo acrescenta que gostava muito de assistir aos desenhos. E esse acréscimo se deu com uma entonação de ênfase no “muito”, quando falava. O que me faz supor que talvez ela não tenha entendido de início a pergunta, ou não compreenda da mesma forma que eu o significado da palavra “sedução”. Quando falo em sentir-me seduzida, refiro-me a atraída por, a inclinada a, a fascinada por. E afirmo que os desenhos animados são sedutores porque se apropriam fortemente do uso das cores, dos sons, das imagens e do movimento, considerados aqui como elementos de sedução (PARENTE, 1993). Portanto, a continuidade da resposta de *Companheira* me diz que ela também era seduzida pelos desenhos animados, sim, já que afirma gostar tanto de assisti-los.

d) Programas infantis preferidos

Quando tratei dos programas infantis e seus desenhos animados, enfatizei minha total preferência pelo Xou da Xuxa. Neste momento da pesquisa, objetivei verificar quais programas televisivos falavam mais de perto aos meus colaboradores, os quais fazem parte de suas memórias individuais.

PERGUNTA:	*Quais eram os seus programas infantis preferidos?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Turma do Balão Mágico, Xou da Xuxa, Clube da Criança.
Mulher	03	Xou da Xuxa, hum... A minha memória está péssima! No SBT tinha um, mas não lembro... É... Bozo! Tinha o Fofão

		também.
Companheira	04	Eliana e Cia., Xou da Xuxa, Show Maravilha no SBT. Carrossel, uma novelinha do SBT, e Barrados no Baile, que era um seriado, mas nem acho que era infantil, não. Era mais para adolescente.
Reflexão	02	Tinha o do Daniel Azulay, eu gostava de ver ele desenhar... O nome era a Turma do Lambe-Lambe. Balão Mágico. Sessão de Desenhos aos domingos, que passava a Liga da Justiça, que eu gostava também. A primeira versão da TV Globinho, o Sítio do Pica-Pau Amarelo.
Seriedade	02 e 05	Xuxa e Bozo.
Autonomia	01	Xou da Xuxa, Castelo Rá-Tim-Bum... Este mais na adolescência. Não lembro de outros.
Quaresmeira	01 e 05	Xou da Xuxa, claro. Eu queria ser Paquita. Tinha outro? Lembro pouco do Bozo e do Fofão, quer dizer, lembro desses personagens, não necessariamente do programa deles. Em detalhes, mesmo, só lembro do Xou da Xuxa.
Suquinho Gummy	02 e 05	Trenzinho da Alegria é o primeiro que me lembro... Depois, o Balão Mágico e depois o Xou da Xuxa. Não gostava muito dos do SBT, n]ao, mas assistia...

Quadro Analítico 04: Programas infantis preferidos

Aqui começam a serem recobradas as especificidades da memória, as lembranças mais ou menos queridas. Mas, decerto, as mais marcantes. Concordo com Moraes (2008, p. 193) quando afirma ser "necessário indagar sobre o vivido porque é a indagação sobre suas experiências significativas que lhes permite não apenas constituir-se como autores, mas também aprender consigo mesmo e com os outros."

O quadro analítico 04 revela os programas infantis de que os entrevistados mais se lembram em sua infância e adolescência, isto é, os "de que guardamos recordações pessoais" (POLLAK, 1989, p.12). À exceção de *Reflexão* todos citaram o "Xou da Xuxa". *Quaresmeira* fez questão de mencionar o seu sonho de ser "Paquita", o qual, acredito, era compartilhado por boa parte das meninas da época. Eu, inclusive... *Companheira* foi a mais jovem entrevistada. Por conta disso, rememora programas bem mais recentes que os outros entrevistados, citando em sua fala o "Eliana e Cia." e o "Show Maravilha", que eram contemporâneos ao "Xou da Xuxa". *Mulher Seriedade* e *Quaresmeira* lembram "o Bozo", que precedeu o "Show

Maravilha" e o "Eliana e Cia." (citados por *Companheira*), no SBT – emissora de cujos programas *Suquinho Gummy* diz se lembrar e ter assistido, embora não gostasse. *Fúria da Noite, Suquinho Gummy* e *Reflexão* incluem em suas memórias o "Balão Mágico", que fora substituído na Rede Globo pelo "Xou da Xuxa", e abrem espaço para lembrar de programas de outra emissoras fora do embate Globo x SBT, como o "Clube da Criança", da extinta Rede Manchete, citado por *Fúria da Noite*, "Trenzinho da Alegria", da TV Cultura, lembrado por *Suquinho Gummy,* e "A Turma do Lambe-Lambe", apresentado pelo inesquecível Daniel Azulay, e o "Castelo Rá-Tim-Bum" na TVE, lembrados por *Reflexão* e *Autonomia,* respectivamente. *Quaresmeira* lembra também o Fofão, que era exibido pela TV Bandeirantes, à tarde. *Reflexão* se recorda ainda da "Sessão de Desenhos" que, segundo ele, passava aos domingos, incluindo o desenho da Liga da Justiça. E acrescenta ter havido uma primeira fase da "TV Globinho". Bom, quanto a isso, afirmo que o entrevistado deva ter se equivocado quanto ao nome do programa a que queria fazer referência, pois a TV Globinho teve seu início no ano de 2000, em substituição ao "Angel Mix", programa comandado pela Angélica, ou seja, ele já não era mais criança/adolescente.

Outro ponto interessante a analisar nas falas dos entrevistados neste quesito é a inclusão de programas infanto-juvenis que não apresentavam desenhos animados em suas grades de atrações, como era o caso do "Barrados no Baile" e do"Carrossel", citados por *Companheira*, e do "Sítio do Pica-Pau Amarelo", citado por *Reflexão,* que eram seriados ou novelinhas; além da "Turma do Lambe-Lambe", também lembrado por *Reflexão*, que fundamentalmente apresentava teatrinhos com fantoches e trabalhos artísticos e artesanais, como pinturas, desenho (traço), modelagem, colagem, etc. E isso foi também lembrado por este entrevistado quando comentou: "eu gostava de ver ele desenhar". Além, é claro, do "Castelo Rá-Tim-Bum", citado por Autonomia, que mais lembrava um espetáculo teatral.

e) Desenhos animados mais lembrados

Esta pergunta, embora em tom mais genérico, não tanto específico, objetivou fazer um exercício mnemônico, ou seja, através dela quis saber quais desenhos animados

mais afloram nas lembranças dos meus colaboradores, ainda que não denotem suas preferências, conforme fiz ao longo deste estudo.

PERGUNTA:	*De quais desenhos animados você mais se lembra?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Thundercats, He-Man, She-Ra, Os Flinstones, mas eu não gostava desse não. Os Herculóides, Caverna do Dragão. O Marciano [lembrou desse depois].
Mulher	03	Smurfs, Caverna do Dragão, Flinstones, Pica-Pau, Tom e Jerry, Capitão Caverna, Piu-Piu e Frajola, Zé Carioca, He-Man, She-Ra, Gaguinho, Ursinhos Carinhosos, Scooby-Doo [lembrou dos 2 últimos depois].
Companheira	04	Turminha da sala 402, Caverna do Dragão, Scooby-Doo, Riquinho, He-Man, She-Ra, Mickey e Donald, Simpsons, Pokémon, Flinstones.
Reflexão	02	He-Man, Pantera Cor-de-Rosa, Pica-Pau, Tom e Jerry, Bom-bom e Mau-mau, Elefantástico, A Formiga Atômica, Esquilo sem grilo, She-Ra, A Caverna do Dragão, Ursinhos Gummy, Smurfs, Os Flinstones, Pernalonga a turma toda, Batman.
Seriedade	02 e 05	He-Man, Caverna do Dragão, As aventuras de Cacá, She-Ra, Thundercats.
Autonomia	01	Popeye, Ursinhos Gummy, Caverna do Dragão, Jaspion, Rambo, Luluzinha e He-Man, que era o último desenho da programação da Xuxa.
Quaresmeira	01 e 05	Caverna do Dragão, Popeye, He-Man, She-Ra, Smurfs, Ursinhos Carinhosos, Pato Donald... a turma toda dele, o Tio Patinhas, a Margarida... O Pica-Pau [lembrou deste depois].
Suquinho Gummy	02 e 05	Eu me lembro dos mais antigos: Tom e Jerry, Pica-Pau, He-Man e She-Ra, Os Smurfs, Thundercats, Caverna do Dragão, Popeye, Zé Colméia, Quadrilha de Morte, Corrida Maluca, Scooby-Doo... Têm também os de agora é... Bob Esponja, Ben-10, Padrinhos Mágicos, Meninas Super-Poderosas... Tinha também o Pernalonga, Os Jetsons, Os Flinstones, Estrelinhas do Espaço, Capitão Caverna e as Panterinhas, Josie e as Gatinhas... Tem um bocado que lembro, mas chega, senão a gente não termina hoje...

Quadro Analítico 05: Desenhos animados mais lembrados

Especificando ainda mais os elementos a serem rememorados, questionei aos meus colaboradores de quais desenhos animados mais se lembravam. Tais

lembranças são denominadas por Parente (1993, p. 13) de “imagem-lembrança, evocação do passado” ou de “recordação-referência”, conforme Peres (2008, p.122).

Note-se que desenhos como He-Man e Caverna do Dragão foram citados por todos os entrevistados, enquanto que a She-Ra só não fora lembrada por *Autonomia.* Interessante a consideração feita por *Autonomia* acerca do momento em que era exibido o He-Man, no Xou da Xuxa, pois revela que, ao citar esse desenho, reportou-se mnemonicamente àquele mesmo contexto temporal. Os Flinstones estão na memória de *Fúria da Noite* – que afirmou não gostar desse desenho –, *Mulher, Companheira, Reflexão* e *Suquinho Gummy*. Smurfs e Pica-Pau fazem parte das recordações de *Mulher, Reflexão, Quaresmeira* e *Suquinho Gummy*.

Dentre os desenhos citados por três dos entrevistados, destacam-seTom e Jerry, por *Mulher, Reflexão* e *Suquinho Gummy*; Thundercats, citados por *Fúria da Noite, Seriedade* e *Suquinho Gummy*; Popeye, por *Autonomia, Quaresmeira* e *Suquinho Gummy*; e Scooby-Doo, por *Mulher*, *Companheira* e *Suquinho Gummy*.

Alguns desenhos animados foram lembrados por dois entrevistados apenas, quais sejam: Pato Donald (e companheiros[20]), por *Companheira* e *Quaresmeira*; Ursinhos Gummy, por *Reflexão* e *Autonomia* – o que me chamou a atenção acerca de *Suquinho Gummy,* que mesmo se identificando por um elemento deste desenho, não o citou como sendo lembrado; Ursinhos Carinhosos, por *Mulher* e *Quaresmeira*; e Pernalonga, por *Suquinho Gummy* e *Reflexão,* que se lembrou também de toda a turma, da qual faz parte o Gaguinho, citado por *Mulher*.

Indiscutivelmente, *Suquinho Gummy* foi quem mais citou desenhos animados, inclusive incluindo os atuais, aos quais afirma assistir. Daqueles desenhos que somente ela citou, destaco: Zé Colméia, Quadrilha de Morte, Corrida Maluca, Bob Esponja, Ben-10, Padrinhos Mágicos, Meninas Super-Poderosas, Os Jetsons, Estrelinhas do Espaço, Capitão Caverna e as Panterinhas, Josie e as Gatinhas.

[20] Companheira referenciou o Mickey, enquanto Quaresmeira se reportou a toda a turma do Pato Donald, de um modo geral, embora tenha citado de forma mais específica o Tio Patinhas e a Margarida.

Outros desenhos animados foram lembrados somente por um dos entrevistados. A saber: *Fúria da Noite* – Os Herculóides e O Marciano; *Mulher* – Capitão Caverna, Piu-Piu e Frajola, e Zé Carioca; *Companheira* – Turminha da sala 402, Riquinho, Mickey e Donald, Simpsons e Pokémon. *Reflexão* – Pantera Cor-de-Rosa, Bom-bom e Mau-mau, Elefantástico, A Formiga Atômica, Esquilo sem grilo e Batman; *Seriedade* – As aventuras de Cacá; *Autonomia* – Jaspion, Rambo e Luluzinha.

Muitas vezes nossa memória também deixa passar despercebidas algumas recordações que, somente algum tempo depois, emergem em nossas lembranças. Foi o que aconteceu nesse ponto da entrevista com *Fúria da Noite* e *Mulher* que, somente quando já tínhamos passado para outras perguntas, foram-se lembrando de alguns desenhos e solicitando que, se possível, eu os incluísse neste quesito. Isto é perfeitamente aceitável, uma vez que concebo a memória, conforme salienta Cunha (2008, p.202), como sendo “aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, pela qual busca salvar o passado do esquecimento e edificar o presente e o futuro”. Assim, os esquecimentos são intrínsecos e absolutamente naturais em entrevistas de caráter autobiográfico, como é o caso desta que realizei.

f) Desenhos animados preferidos

Após ter identificado os programas infantis preferidos dos meus colaboradores, pretendi elencar os seus desenhos animados prediletos, a fim de perceber se com algum deles acontecia aquilo que se passava comigo: o desenho de que mais gostava, o Pica-Pau, não era exibido em meu programa favorito, o Xou da Xuxa.

PERGUNTAS:	*Desses, qual (is) era (m) o (s) preferido (s) por você? Por quê?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Thundercats, Caverna do Dragão, O Marciano. Gostava desses porque eram desenhos diferenciados. Tinham mais velocidade, mais ação, os Thundercats. A Caverna do Dragão mexia com a curiosidade de saber como terminaria o seriado e ninguém nunca soube. Ah! Eu

		também adorava a trilha sonora da Caverna do Dragão.
Mulher	03	Os Flinstones, Smurfs, Caverna do Dragão, Scooby-Doo. Cada época foi um. Scooby-Doo era o que eu mais gostava, por causa do mistério... de saber quem eram os monstros... E a Caverna do Dragão também tinha o mistério de voltar pra casa. Eu gostava dos Flinstones porque mostravam coisas diferentes da realidade, as coisas da Idade da Pedra. E os Smurfs eram bonitinhos, o desenho era mimoso, delicado.
Companheira	04	Caverna do Dragão, porque não conseguiam nunca chegar em casa. A Turminha da sala 402, Simpsons, que era sempre o último a passar no Globo. Esses eu gostava porque as histórias eram engraçadas.
Reflexão	02	He-Man, Caverna do Dragão, quase todos, sem exceção. Batman, Smurfs Ursinhos Gummy. He-Man era pela questão do herói e pela mensagem deixada ao final da história. O He-Man era um herói que não machucava os outros... era um cara ético!
Seriedade	02 e 05	He-Man e Caverna do Dragão. A Caverna do Dragão tinha a busca incessante pelo caminho de casa e as aventuras que aconteciam com eles neste percurso. Já o He-Man era a questão da transformação. “Eu tenho a força!” E ele ainda transformava o Gata Guerreiro.
Autonomia	01	Ursinhos Gummy, por causa da sensação de aventura... a floresta, eles se escondiam, viviam em túneis, você se lembra, né? E a Caverna do Dragão também, pelo mesmo motivo, a aventura...
Quaresmeira	01 e 05	Caverna do Dragão e Ursinhos Carinhosos. Bom, o desenho mexe com a coisa da fantasia. Os Ursinhos Carinhosos eram o máximo, eles tinham uma magia... Aquela coisa do bem contra o mal, os poderes... eu queria também ter aqueles poderes, ficava me reportando aos personagens em determinadas situações da minha vida. A Caverna do Dragão era por causa da amizade deles, da parceria, ficavam sempre unidos tentando voltar para casa... São muito companheiros, se ajudam. E sempre combatem o mal para salvar as pessoas.
Suquinho Gummy	02 e 05	Eu gostava dos Smurfs, porque eram vários personagens, as histórias eram sempre de desafios, de... Como é que a gente diz? De... obstáculos, de transpor estes obstáculos, porque eles eram pequenos, pequenininhos, fofinhos. E porque eu me identificava com o corpo deles... Sempre gostei de personagens pequenos que se davam bem...

Quadro Analítico 06: Desenhos animados preferidos

Diferentemente da questão anterior, em que os entrevistados deveriam citar todos os desenhos de que mais se lembravam, agora eu queria saber, dentre esse, qual ou quais eram os seus preferidos e o porquê dessa preferência. Nesse sentido, busquei saber quais foram os desenhos animados que “mais profundamente impuseram suas marcas” (HALBWACHS, 1990, p. 34) em suas memórias, porque não tinham relação senão com eles mesmos.

De forma quase que unânime, aparece a Caverna do Dragão. E o motivo da escolha também é bem parecido entre os entrevistados: o mistério acerca do final da história, se os meninos conseguiam ou não voltar para casa, já que viviam tentando alcançar este objetivo. *Quaresmeira* ressalta que esta busca constante era permeada por bons sentimentos, tais como: amizade, parceria, companheirismo. E acrescenta que as personagens eram solidárias, pois tentavam sempre ajudar os outros, salvá-los do mal. *Autonomia* destaca o espírito de aventura daquela turma. *Fúria da Noite* revela também que admirava bastante a trilha sonora deste desenho, e acrescenta que também gostava muito dos Thundercats, por serem episódios velozes, com cenas de ação. Ainda sob a justificativa do mistério, *Mulher* cita o Scooby-Doo como sendo um de seus desenhos animados favoritos.

Reflexão e *Seriedade* também disseram que He-Man estava entre os seus desenhos preferidos, devido a seu perfil ético e ao grande poder de transformação que o herói possui.

Suquinho Gummy, a exceção em relação à Caverna do Dragão, diz preferir os Smurfs. Segundo ela, a variedade de personagens, todas muito pequeninas e espertas, era bem interessante, posto que se identificava corporalmente com elas. *Mulher* e *Reflexão* também destacam os Smurfs, sendo que somente a primeira apresenta justificativa para essa escolha, a beleza e a delicadeza do desenho animado. Esta idéia da beleza dos desenhos é reforçada por *Quaresmeira*, quando se remete aos Ursinhos Carinhosos que, para ela, eram capazes de mexer com a fantasia, com o imaginário de quem os assistia. Além disso, ela ressalta que suas personagens eram poderosas, e que ela gostaria de ter aqueles diferentes poderes para conseguir resolver os problemas diários da vida real.

Mulher também menciona Os Flinstones como estando entre os preferidos. Mas destaco que a entrevistada comete um equívoco ao tecer sua justificativa, pois declara que “mostravam coisas diferentes da realidade, as coisas da Idade da Pedra”. Acontece que este desenho apresenta grande sátira às questões temporais das eras históricas: embora seu contexto seja o da Idade da Pedra, as personagens deste desenho possuem bens, costumes e tecnologia bem próximos do que temos atualmente, como veículos, eletrodomésticos, salões de jogos, etc. Logicamente que o mérito do desenho está justamente na forma criativa com que essas transposições temporais são feitas, como o caso do Dino, que sendo um dinossauro, age como um cachorro de estimação. Embora esse contato homem-dinossauro também fosse impossível na Idade da Pedra, a idéia passada é a de que a humanidade já havia dominado esses animais, já os tinha adestrado, domesticado mesmo, excluindo o fato real de sua extinção.

Companheira, ao citar suas preferências, argumenta em favor do humor explorado pelos desenhos animados, dizendo que gostava da A Turminha da sala 402 e dos Simpsons “porque as histórias eram engraçadas”. Sua fala ainda demonstra que, além de se lembrar dos Simpsons, a entrevistada consegue se reportar ao momento em que era transmitido esse desenho, ressaltando que “era sempre o último a passar no Globo”, contextualizando sua lembrança a partir dos outros registros feitos em sua memória: horário do almoço. Reforço que também Autonomia fez isso ao responder a questão anterior. Trata-se, portanto, de um exemplo de lembrança materializada, próxima, conforme descreve Pollak (1989, p.12), isto é, “aquela de que guardamos recordações pessoais”, com referências voltadas para as questões sensoriais.

g) Influências dos desenhos animados

Certamente já deixei claro ao longo do texto que senti em mim as influências diretas dos desenhos animados, seja na construção da minha imagem corporal, seja nos hábitos, comportamentos e linguagem, dentre outras que contribuíram

incisivamente para a formação da minha personalidade. Então, com esta pergunta, vislumbrei saber de meus colaboradores se influências também foram percebidas e sentidas por eles e, em caso afirmativo, de que ordem elas eram.

PERGUNTA:	*Você acha que os desenhos animados exerceram influências sobre você? Quais?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Sim, em relação ao meu comportamento comercial, porque eu tinha preferência por consumo de brinquedos, biscoitos, roupas, eu queria ter coisas com os personagens. Ah! Eu tinha a espada dos Thundercats... Hummm... Eu gostava muito da espada, era massa!
Mulher	03	Não, não que eu tenha noção. Só mesmo a de comprar objetos de alguns desenhos, como as bonecas da Moranguinho... Não sei, não.
Companheira	04	Ah, sim, nos brinquedos! Eu tinha a espada da She-Ra e tinha uma Pedrita em casa. As roupas também.
Reflexão	02	Não, eu nunca consumi nada dos desenhos... Pode ser que no comportamento, sem perceber, mas que me lembre, não.
Seriedade	02 e 05	Não sinto que tenham exercido influência sobre mim, não, a não ser que indiretamente, inconscientemente...
Autonomia	01	Eu acho que não... Teve uma vez que eu fiz uma peça para a escola sobre o He-Man... e eu era o He-Man... Foi uma espécie de socialização na escola... eu seria o mais bem visto...
Quaresmeira	01 e 05	Essas relações de amizade, companheirismo têm muito a ver comigo. Eu me sinto bem em estar junto, ajudar... e me sinto mal quando não posso ajudar... Essa coisa da fantasia, sonhar... Eu nunca deixei de sonhar, de acreditar na magia dos sonhos. Acredito nisso, que os desenhos animados me passaram isso.
Suquinho Gummy	02 e 05	Acho que sim... Essa coisa de fazer o bem, não pela diversão em si, mas pela questão mais de moral, de moralidade, de discernimento bem e mal. Quase todos os desenhos passam essa mensagem.

Quadro Analítico 07: Influências dos Desenhos Animados

A esta pergunta, em especial, tive de esclarecer a todos os entrevistados o que eu chamava de influência, pois sempre me perguntavam: “como assim?”, e se mostravam bastante reticentes antes de responder. Então, eu lhes dizia: influência no

sentido de interferência mesmo em sua vida, seu comportamento, os gostos, linguagens... Enfim, de algum modo, você acha que em sua infância ou adolescência os desenhos animados influenciaram algum aspecto ou característica sua?

Percebi que então começou a ficar mais claro o questionamento para eles. E mesmo sem me reportar especificamente ao elemento “consumo”, quatro entrevistados referenciaram esta questão: *Fúria da Noite, Mulher* e *Companheira* afirmaram ter sofrido influência direta dos desenhos animados no que se refere ao desejo de terem os produtos estampados com as personagens, tais como brinquedos, vestuário e até gêneros alimentícios. Souza e Cardoso (2008) afirmam que a indústria cultural da qual os desenhos animados fazem parte faz com que as crianças tenham também seu vestuário e seus brinquedos determinados por essa mesma mídia. Já *Reflexão* trata diretamente dessa questão do consumo, mas esclarecendo não ter sofrido essa influência, uma vez que não possuía nada que lembrasse os desenhos. Mas abre uma possibilidade para influências comportamentais, embora admita não tê-las percebido diretamente. Mesmo comentário faz *Seriedade*, ao dizer que não sente ter sido influenciado pelos desenhos animados, a menos de que de forma indireta ou inconsciente – o que não impossibilita que essas interferências tenham acontecido.

As respostas de *Autonomia* e *Quaresmeira* foram bem diferentes das demais obtidas e, por isso mesmo, muito interessantes. Autonomia começa dizendo que não sentia essa influência, não. Mas após um breve silêncio, começa a contar sobre uma apresentação teatral feita na escola, em que ele era o He-Man, e considera que aquele momento lhe serviu como forma de socialização no grupo, pois passou a ser visto de uma maneira mais positiva, tendo, portanto, maior aceitabilidade e poder de atração, características atribuídas ao próprio personagem. Logo, ele acaba por esclarecer que se deixou influenciar pelo referido desenho animado, sim, pelo menos naquele momento.

Já *Suquinho Gummy* considera que os desenhos animados influenciaram a constituição de sua conduta, a partir do dualismo bem/mal ou certo/errado. Para ela, esta mensagem fundamentada na moral é insistentemente veiculada nos desenhos animados e que sua absorção acontece facilmente.

h) Semelhanças e Diferenças entre os desenhos animados antigos e atuais

Por várias vezes sinalizei que os desenhos animados antigos me seduziam mais que os atuais. E era exatamente esse julgamento que pretendi ter dos meus colaboradores com essa pergunta, a partir da crítica que conseguem tecer acerca de uns e outros desenhos animados.

PERGUNTA:	*Os desenhos animados atuais diferem ou se aproximam dos que você assistia?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Diferem. Na questão da qualidade técnica, porque hoje tem a computação. Os de hoje também são mais violentos e têm um forte apelo comercial para a venda de coisas.
Mulher	03	A mesma coisa, eles se aproximam, sim. Bem, os de hoje são mais violentos, mas mantêm a luta do bem contra o mal.
Companheira	04	Se diferem. Os de hoje são cheios de tecnologia, de coisa espacial... A linguagem é diferente. As histórias contadas são bastante diferentes, as de hoje tratam mais da realidade de hoje, têm mais a linguagem das crianças de hoje. Os de antigamente eram mais fictícios.
Reflexão	02	Existe semelhança. A violência já existia. Mas o diferente é que nos de hoje tem a violência em termos de morte. Antes, eles não morriam; se espancavam até cansar, como no do Pica-Pau que fazia misérias com todo mundo e era um desenho violento, com o a gente sabe, mas não existia a presença de morte. Tinha até indícios, como aquela marcha fúnebre, mas a gente não via os personagens morrerem. Nos desenhos de hoje a morte é escancarada.
Seriedade	02 e 05	Diferem. O aspecto gráfico é muito diferente. Não me seduzem: não sei se por não ser mais criança ou pela forma com que são feitos... Digimon... eu não gosto, não me atrai de jeito nenhum. Os conflitos, as lutas não atraem.
Autonomia	01	Diferem. Os recursos tecnológicos são usados para atrair mais. São mais dinâmicos, mais cheios de informação, mais acelerados em cores, imagens... Mais pensados para a questão da cultura do brincar, como os Backyardigans, que vejo no canal fechado... Naquela época, não havia essa preocupação, exceto o Castelo Rá-Tim-Bum.

Quaresmeira	01 e 05	Não tenho a mínima noção dos atuais. Eu ouço falar, mas nunca parei para acompanhar e poder agora comparar... Nunca me atraiu assistir Bob Esponja, os Simpsons, Dragon Ball Z. Uma vez, até loquei o filme dos Simpsons, mas não consegui assistir, não vejo graça naquilo, mas muita gente diz que é bom, um desenho inteligente, adulto. Não tenho tempo e não me atraem. Não me sinto seduzida... assim, se tivesse de optar entre eles e ver Caverna do Dragão, não tenho dúvidas de que ia escolher a Caverna do Dragão...
Suquinho Gummy	02 e 05	É difícil responder isso, porque nós não estamos comparando dois desenhos específicos, mas o genérico das épocas... Bom, ao mesmo tempo que a gente convivia com a violência nos desenhos, hoje também tem isso, essa violência... Em termos de mensagem, acho que mudou, sim, principalmente os desenhos japoneses, porque a gente não está acostumado com a cultura oriental... Então, eu acho que difere. A gente tinha desenhos animados americanos, hoje a gente tem de outrs lugares, principalmente os japoneses.

Quadro Analítico 08: Semelhanças e diferenças entre os desenhos animados antigos e atuais

Esta questão exigiu dos colaboradores uma comparação ontem-hoje, muito mais alicerçada no adulto que julga do que na criança que narrava as lembranças, conforme eu pude verificar através dos sorrisos e do brilho dos olhos de cada entrevistado enquanto falava. Esta, portanto, foi uma tentativa de "estabelecimento de uma memória que busca no passado as origens dos fundamentos e remete para o futuro as suas pretensões" (ARRUDA, 2000, p. 61). Em outras palavras, para responderem a essa questão, os entrevistados precisaram se pautar no passado como suporte para a compreensão do presente ora vivido, o qual, certamente, volta-se diretamente para o futuro.

Fúria da Noite, Companheira, Seriedade e *Autonomia* destacam que a principal diferença entre os desenhos animados a que assistiam e os atuais é a forma com que são feitos, pois hoje a qualidade técnica e tecnológica interfere diretamente em seu aspecto gráfico, dando-lhes mais agilidade e apelo imagético. *Seriedade* ainda afirma que é justamente este fator que diminui o poder de sedução dos desenhos animados.

Companheira pontua a questão da contextualização temporal explorada pelos desenhos animados de hoje, seja pelos temas das histórias, seja pelas linguagens

adotadas ou mesmo pela inserção de elementos comuns à realidade presente. Segundo a entrevistada, este fator contribui sobremaneira para a diferenciação dos desenhos atuais para os que ela assistia, que eram mais fundamentados na ficção, sem muita preocupação com a contextualização da época, como se fossem desenhos atemporais. Já Autonomia corrobora este pensamento afirmando que os desenhos mais recentes se preocupam bastante com a valorização da cultura do brincar ou cultura da criança, conforme Marcellino (2000). Mas complementa dizendo que essa característica ele percebe em programações dos canais fechados, as quais atendem a públicos bem mais específicos que os das emissoras abertas, ditos mais abrangentes.

Fúria da Noite chama a atenção também para o forte apelo comercial dos desenhos animados atuais, os quais ao serem lançados e exibidos na TV já trazem uma série de produtos relacionados, e que são rapidamente disponibilizados pelos estabelecimentos comerciais.

Fúria da Noite, Mulher e *Reflexão* destacam ainda que os desenhos atuais são mais violentos que aqueles por eles assistidos. *Reflexão* corrobora com essa fala esclarecendo que hoje a presença da morte nos desenhos animados é uma constante, o que intensifica a sua carga de violência. Mas destaca que o elemento "violência" sempre existiu nos desenhos animados, e cita o Pica-Pau como exemplo dessa semelhança. *Suquinho Gummy* tsmbém menciona a questão da violência, mas esclarece que ela sempre esteve presente nos desenhos animados. Conforme já abordei anteriormente aqui, Fusari (1985) apresenta um estudo que fez acerca dessa violência expressa pelo Pica-Pau, declarando que além de agredir os outros, ele usa o próprio corpo como arma. *Mulher* também referencia uma semelhança entre os desenhos animados antigos e os atuais, a eterna luta do bem contra o mal.

Quaresmeira inicia sua fala como que se isentando de responder ao questionamento feito, ao dizer que não conhece os desenhos atuais. Mas logo depois, ao declarar que não se sente atraída por eles, e que não vê graça neles, acaba por revelar que percebe certa diferença em relação aos que assistia, evidenciando sua preferência, caso tivesse de optar entre uns ou outros. Ela, inclusive, sabe os seus nomes (Bob Esponja, Dragon Ball Z, OS Simpsons), e assume já ter se oportunizado

assisti-los, ao locar o longa-metragem dos Simpsons, embora admita não ter se interessado pela projeção e ter deixado de assisti-la. Logicamente, isso se deve ao fato da não sedução que, provavelmente seja decorrente das diferenças estabelecidas.

Suquinho Gummy faz uma série de ponderações bem pertinentes: de início, diz ser difícil achar uma reposta direta ao questionamento porque a análise é temporal, é de época, não de dois desenhos específicos; a seguir, chama a atenção para a mensagem veiculada nos desenhos, que perpassa pela questão da cultura de que o desenho se origina. Neste sentido, comenta que não estamos acostumados com a cultura japonesa, o que dificulta a compreensão/absorção de sua mensagem ou discurso. Além disso, *Suquinho Gummy* destaca que, durante a infância/adolescência, assistia a desenhos quase que exclusivamente americanos, e que hoje em dia essa predominância é dos japoneses, mas há espaço para desenhos de muitos outros países – motivo pelo qual as mensagens veiculadas são tão diversas.

i) Personagens preferidas

Para além do desenho animado preferido, esta pergunta traz em si um teor ainda mais pessoal, ouso dizer que até bem íntimo, pois as respostas dadas a ela podem justificar tantos dos comportamentos adotados pelos sujeitos. Por exemplo, em meu caso, apontei ser aficionada pelo desenho do Pica-Pau. Entretanto, com certeza, a personagem de que mais gostava não era necessariamente o pássaro da cabeça vermelha. O que me seduzia em seu desenho eram as aventuras, as tramas em que ele se envolvia e seu jeito bem peculiar de resolver os problemas. A personagem de que eu mais gostava, sem dúvida alguma, era a She-Ra, que como já disse, vivia tentando imitar.

PERGUNTAS:	*De quais personagens você mais gostava? Por quê?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Lion, dos Thundercats, porque tinha poderes. O Esqueleto, por causa da ironia, do sarcasmo. O

		Rabugento, aquele cachorro da risada engraçada, porque não se machucava nunca. E a Penélope Charmosa, por causa da beleza mesmo.
Mulher	03	Fred e Wilma, que eram um casal engraçado... Sei lá... Ela jogava duro com ele. A Pedrita... O Mestre dos Magos, porque dava pistas, mas sempre deixava dúvidas...
Companheira	04	Nunca tive uma personagem assim... preferida... Mas tinha a She-Ra, que era bonita, tinha corpo bonito, cabelo comprido, era poderosa.
Reflexão	02	He-Man, Super-Homem, Batman, Homem-Aranha. Eram todos heróis, tinham esse heroísmo... Eram modelos de masculinidade, força, tinham essa coisa de ser o defensor... O He-Man, como já falei, tinha essa coisa da ética mesmo no final do texto. Interessante é que a gente não via muitas heroínas, nem heróis negros...
Seriedade	02 e 05	Em Caverna do Dragão tinha o menino pequenininho do tacape, que era pequeno, mas tinha uma força surpreendente com o tacape. O Mestre dos Magos também, por causa da magia, do encanto... E Tinha também o He-Man e o Gato Guerreiro, pela força e poder de transformação deles.
Autonomia	01	Mestre dos Magos, porque era criativo nas respostas, nos conselhos, nas pistas... O Rambo, por causa da aventura, das lutas, ele corria, simulava o detetive, o policial.
Quaresmeira	01 e 05	[Sorriso... Silêncio...] Eu gosto de tudo da Caverna do Dragão, pode ser todos? Porque em cada personagem eu via uma coisa que em cada época eu queria ter. A Diana, por exemplo, a cor dela, o cabelo, o corpo, a sensualidade... A Sheila, porque tinha o cuidado dela com o irmão e tinha aquela capa. Eu achava Hank um gato! Eu queria ver a Uni. Eu não me lembro das personagens dos Ursinhos Carinhosos, não. Eu gostava da She-Ra também, achava ela linda, como a Diana. As duas tinham um corpo, uma sensualidade..., mas são diferentes.
Suquinho Gummy	02 e 05	Jerry, She-Ra, aquela menina do capuz da Caverna do Dragão, a Sheila... Ah! E eu gostava do Scooby-Doo, tinha medo do desenho, mas gostava do personagem. Bom, o Jerry, porque eu sempre fui muito pequena, muito baixinha, então um personagem pequeno que se dava bem me deixava feliz. A She-Ra pela força dela. A Sheila não é o personagem principal do desenho, mas tem um irmão, ela cuida, eu vejo ela como a cuidadora do grupo. E o Scobby-Doo porque é engraçado.

Quadro Analítico 09: Personagens preferidas

“Lembrar de si, auto-descrever-se é reencontrar-se com a história de um eu vivido, reinterpretado por representações de si” (CUNHA, 2008, p. 208). Foi esta a meta que busquei ao longo de toda a entrevista, mas principalmente durante a realização deste questionamento referente às personagens animadas preferidas. Embora se tratasse também de uma questão de cunho completamente pessoal ou de memória individual este quesito, fiquei surpresa ao perceber que algumas respostas eram coincidentes: *Mulher, Seriedade* e *Autonomia* citaram o Mestre dos Magos; *Reflexão* e *Seriedade* mencionaram o He-Man; *Fúria da Noite, Companheira, Reflexão Seriedade* e *Autonomia* comungam da preferência por personagens heróicas.

E aqui destaco o mui pertinente comentário de *Reflexão* acerca da quase inexistência de heróis negros ou do sexo feminino, embora tenham sido imediatamente reconhecidas por *Quaresmeira*. A fala de *Reflexão* é reticente, demonstrando ter percebido isso só agora, adulto, ao pensar sobre as personagens. Acerca dessas questões de gênero e etnia teci considerações ao tratar dos Desenhos Animados Super-Amigos, He-Man, She-Ra, Thundercats e Caverna do Dragão.

Fúria da Noite destaca gostar bastante do Esqueleto, que era o vilão do desenho do He-Man, devido ao seu tom sarcástico e irônico com que fazia suas maldades e artimanhas. Logicamente, essa peculiaridade diminuía-lhe o peso da vilania, tornando-o mais simpático mesmo. O humor, inclusive, também era uma característica das personagens preferidas pelos entrevistados, como o Rabugento (*Fúria da Noite*), Fred e Wilma (*Mulher*) e Scooby-Doo (*Suquinho Gummy)*. Muito interessante também a ressalva feita por *Mulher* acerca do Fred e da Wilma, além de sua graça, ao dizer que “ela jogava duro com ele”. Com isso, a entrevistada destaca a força das mulheres, que não se deixam intimidar frente à pressão masculina, mas que detêm o poder de decisão. Isso não é explorado em outros desenhos, pois, conforme as considerações de *Reflexão*, os heróis são homens em sua maioria, já que o heroísmo estaria atrelado à masculinidade e à força física.

Outro importante fator que atrai a atenção dos entrevistados é a beleza das personagens, como a Penélope Charmosa, a Diana e a She-Ra, citadas por *Fúria da*

Noite, Quaresmeira e *Companheira*, respectivamente. Conforme descrito anteriormente, esta beleza é estereotipada e vendida midiaticamente, sustentada pelo mito da eterna juventude de que fala Couto (2000, p.51). Para este autor “ser belo, forte, ter mais energia e permanecer sempre jovem” (idem, p. 42) são parte de um discurso repetido pela mídia para “atender, antes de mais nada, a um anseio social” de sentir-se bem e aceito pelos pares, uma vez que “a preocupação com a beleza, conjugada com a potência física, está intimamente associada ao prazer” (idem, p. 38).

A She-Ra também é citada por *Suquinho Gummy*, mas não enfocando a beleza e sim sua força. Entretanto, outros aspectos de outras personagens também recaem na preferência de *Suquinho Gummy*: o cuidado da Sheila da Caverna do Dragão pelo seu irmão menor e por todo o grupo; a esperteza do Jerry, que sempre procurava se sobressair de maneira positiva das dificuldades, superando-se, ainda que mantendo uma estatura pequena – aspecto inclusive com o qual sempre se assemelhou, afirma.

j) Desejo de imitar ou ser parecido com as personagens

Conforme afirmei anteriormente, eu vivia tentando imitar a She-Ra, meu maior sonho era ser parecida com ela: linda, forte, valente, destemida, independente... Se pudesse, ficaria aqui elencando intermináveis adjetivações para ela. Mas será que meus entrevistados também pensavam assim? Era isso que eu queria saber através desta pergunta.

PERGUNTAS:	*Você desejava imitar ou ser parecido com esta personagem preferida? Por quê?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Não, geralmente eu procurava me espelhar em filmes... Os desenhos pra mim eram passatempo, não me diziam muita coisa.
Mulher	03	Gostava de ter o cabelo preso em pé como o da Pedrita.
Companheira	04	Queria ter os poderes da She-Ra, já que eu tinha a

		espada.
Reflexão	02	Não, porque a consciência me fazia perceber que os desenhos eram tudo ilusão, coisa fictícia, que não é real.
Seriedade	02 e 05	Com certeza, naquela época, sim. Queria ter a força dos heróis, o poder de transformação, a magia...
Autonomia	01	Sim, a estética corporal, o poder, a força, como a She-Ra, mulher que dominava o lugar, a comunidade, independente, cheia de força. Sempre fui assim também, independente. Eu queria ser como essas mulheres.
Quaresmeira	01 e 05	Não, porque eu vivia o desenho apenas no momento do desenho. O Rambo eu trazia mais para o dia-a-dia, devido à brincadeira dos meninos... faca, cinto de mentira...
Suquinho Gummy	02 e 05	Não, sinceramente, não. Nunca brinquei de personagem, a gente brincava de outras coisas. Não!

Quadro Analítico 10: Desejo de imitar ou ser parecido com as personagens

Em relação ao desejo de imitarem ou serem parecidos com as personagens dos desenhos animados, os entrevistados não mantêm muita similaridade em suas respostas, não. Dentre os que apresentaram resposta afirmativa à pergunta, *Mulher* revelou querer ter cabelo parecido com o da Pedrita, ou seja, questão estética; já *Companheira* e *Seriedade* destacam que desejavam se sentir poderosos como seus heróis favoritos. *Quaresmeira* também aborda tanto as implicações estéticas quanto o desejo de poder. As respostas obtidas revelam, portanto, um desejo de se assemelharem às questões identitárias das personagens, isto é, com elementos que as identificam. Isso porque, de acordo com Santos (2001, p. 79) “a identidade não é essencial, única, dada por natureza. Antes, ela é mutável, polimórfica, caleidoscópica”, ou seja, “é uma construção cultural”. Nesse sentido, ao firmarem possuir o desejo de terem os poderes ou o cabelo das personagens, os entrevistados deixam claro que pretendiam inserir elementos característicos das culturas demonstradas nos desenhos animados em suas identidades em formação. Acerca disso, Veiga-Neto (2002, p. 38-9) esclarece que são “marcadores identitários – o vestuário, os adereços (na roupa ou diretamente no corpo), as marcas físicas (cor, textura e corte dos cabelos, cor da pele, maquiagens etc.), a gesticulação, o modo de falar etc.”

E entre os entrevistados que apresentaram resposta negativa, *Fúria da Noite* sinalizou que seus modelos eram cinematográficos, não as personagens dos desenhos, posto que serviam-lhe apenas de passatempo; *Autonomia* e *Reflexão* ponderam que já mantinham certa consciência de si e do mundo e, por isso, identificavam o caráter fictício das animações, não procurando imitá-los, a menos durante a própria exibição dos mesmos. Ouso afirmar que há indícios de semelhança nas justificativas desses três entrevistados, já que as personagens do cinema, por serem predominantemente humanos, denotam menor teor de ficção. E *Suquinho Gummy* revela que não tinha interesse em imitar personagens, pois não brincava disso, e sim de outras coisas.

k) O corpo das personagens antigas e atuais

Outra questão comparativa, esta agora direciona o olhar para a questão do corpo. Com esta pergunta, pretendi saber de que forma meus colaboradores descrevem a imagem corporal das personagens preferidas, se julgam esse modelo belo ou feio e quais critérios utilizam para esse julgamento. Em relação a mim, já fiz essa descrição quando discuti o desenho da She-Ra.

PERGUNTAS:	*Como era o corpo dessa personagem? Você considera este modelo de corpo bonito ou feio? Por quê?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Lion era atlético, bem definido, barriga tanquinho, cabelos como fogo, bem para cima. A Penélope tinha charme, era loira, magra, usava aquele cachecol no pescoço. Belos, porque é o padrão que se mantém até hoje.
Mulher	03	As mulheres dos Flinstones eram esbeltas, cinturinha de pilão... O Fred era mais gordinho. O delas, bonito. Porque era tudo no lugar, cintura fina, padrão de beleza, tudo arrumadinho.
Companheira	04	Corpo perfeito, modelado, é muito difícil ter aqueles cabelos lisos e loiros.

Reflexão	02	Corpos sarados, bonitos. Tinham um desenho bonito, o traço, o contorno... eu gostava de desenhá-los porque os achava bonitos.
Seriedade	02 e 05	Bob – pequeno, criança, forte, muito forte. Mestre dos Magos – ancião, baixinho, careca, cabelos brancos. E era mágico. He-Man – homem constituído, homem feito, forte, corajoso, guerreiro. Bob e He-Man são bonitos, demonstram capacidade, força de vontade.
Autonomia	01	Forte. Olha, eu não ficava muito olhando o corpo dele, não, era mais o seu espírito de aventura... A aventura mesmo.
Quaresmeira	01 e 05	Lindo, perfeito. Cintura fininha, perna grossa, peitos valorizados e tudo bem distribuído. Bonito, a própria formação anatômica das mulheres é diferente do homem e essas características são exploradas, evidenciadas nos desenhos. Eu não acho bonito corpo de mulher musculosa... Não era esse o caso delas... Era modelado para evidenciar as curvas, os caracteres femininos. Eu acho bonito um corpo feminino com curvas, com as características femininas bem evidenciadas.
Suquinho Gummy	02 e 05	Jerry – um ratinho baixinho, pequeno, gordinho. She-Ra – loira, alta, musculosa, atlética... Mais atlética, não era tão musculosa assim... Sheila – adolescente ruiva, magrinha. Scobby-Doo – um cachorro dinamarquês grandalhão. O corpo das meninas era belo. Porque o olho se acostumou com esse formato de ideal de beleza de ser alto, de ser magro...

Quadro Analítico 11: O corpo das personagens antigas e atuais

Até aqui, as questões das entrevistas revelaram-se mais genéricas, mais abrangentes acerca dos desenhos animados. Somente algumas poucas menções foram feitas espontaneamente pelos entrevistados a respeito de questões referentes ao corpo e à imagem corporal, um dos focos desta pesquisa – que também prima pelas memórias expressas nas narrativas pessoais –, segundo a qual o corpo é compreendido como “a fonte de conhecimento de todas as dimensões do nosso ser/estar no mundo” (BERKENBROCK-ROSITO, 2008, p. 280). Por conta disso, considerei importante recobrar essa temática da imagem corporal, a fim de subsidiar

as discussões que vinham sendo tecidas ao longo deste texto, a partir das visões dos meus colaboradores acerca dessa questão. Neste sentido, perguntei-lhes como era o corpo das personagens preferidas e se o consideravam belo ou feio, seguido de justificativa.

À exceção de *Autonomia*, que disse não ficar reparando muito o corpo do Rambo, sua personagem favorita, mas seu espírito aventureiro, mesmo tendo descrito o corpo do mesmo como forte, todos os demais entrevistados consideraram belos os corpos das personagens favoritas, e justificaram este julgamento a partir de elementos próprios do padrão de beleza (conforme reconhecido por *Fúria da Noite, Mulher* e *Suquinho Gummy*) estereotipado e veiculado midiaticamente, quais sejam: corpo atlético, bem definido, modelado, forte, magro, esbelto, cabelo liso e loiro, cintura fina, pernas grossas e, como *Quaresmeira* fez questão de ressaltar, “peitos valorizados e tudo bem distribuído”. Companheira revela que é difícil ter um corpo assim, que ela mesma e *Quaresmeira* caracterizam como “perfeito”. Essas falas me fizeram recuperar a assertiva de Couto (2000, p. 25) que declara que “a imagem apresenta estereótipos empregados pela publicidade para dar a idéia da qualidade de vida ansiada por muitos: pessoas bem-sucedidas, exibindo corpos saudáveis, jovens e perfeitos”.

Fúria da Noite ainda acrescenta que o corpo fica ainda mais belo ou charmoso quando guarnecido por acessórios, como o cachecol da Penélope Charmosa, que também funciona como marcador identitário (VEIGA-NETO, 2002, p. 38), não só identificando, mas também representando a própria personagem.

Chamo a atenção para a resposta de *Mulher*, em que o Fred é citado como gordinho. A seguir, a entrevistada o exclui da justificativa, dizendo que o corpo das mulheres dos Flinstones é bonito, não mencionando o Fred. Isso confirma ainda mais o padrão de beleza vendido pela mídia, do qual pessoas gordas não fazem parte. *Suquinho Gummy* também cita o Jerry como gordinho e inclui o Scooby-Doo como grandalhão, mas sua justificativa não engloba esses formatos corporais, dedicando-se a comentar o biótipo das personagens femininas.

Reflexão se preocupa em relatar que a beleza dos corpos desses personagens está no seu contorno, no traçado feito pelos seus criadores. E *Seriedade* demonstra maior interesse em descrever as personagens preferidas, destacando a faixa etária e a estatura das mesmas. Interessante foi o fato de dizer que o Mestre dos Magos era careca e tinha cabelos brancos! Logicamente, *Seriedade* queria dizer calvo em vez de careca, posto que essa sim seria uma característica condizente com a personagem referida. Até porque, por motivos óbvios, também não se pode ser careca e ter cabelos...

l) Modelo de corpo

Após avaliar a imagem corporal das personagens, quis saber de meus entrevistados se, assim como eu, também já desejaram possuir um modelo corpóreo igual ao das mesmas. Logicamente, com isso, eu poderia compreender também como os colaboradores se posicionam em relação aos padrões de beleza ou estereotipias midiaticamente veiculadas.

PERGUNTAS:	*Você já quis ter um corpo assim? Por quê?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Já, para satisfazer ao desejo de padrão de beleza... Eu não me sentia satisfeito com meu padrão de beleza.
Mulher	03	Claro! Várias vezes me vi no banheiro fazendo exercícios para afinar a cintura.
Companheira	04	Quem não quer? Perfeito! Escultural!
Reflexão	02	Quem nunca quis? Porque além da beleza, do atrativo, era a saúde... O cara do corpo mais definido era mais atraente, mais visto pelas meninas.
Seriedade	02 e 05	Já, sim, o de He-Man. Porque eu tinha o desejo de querer ser tão forte e poderoso quanto ele.
Autonomia	01	Naquela época, não. Hoje é mais a questão da saúde, independente do corpo.
Quaresmeira	01 e 05	Eu ainda tenho esta vontade. Não é nem no sentido de exibir, bem, não sei se inconscientemente é. Eu gosto de usar vestido e me acho muito quadrada, e queria ter cintura fina para sentir o vestido mais arrumado. É pra eu me ver, sabe? Pra me sentir bem com a roupa que estou vestindo.

Suquinho Gummy	02 e 05	Já, porque não condiz com a minha condição física.

Quadro Analítico 12: Modelo de corpo

Dando continuidade aos questionamentos, pretendi saber se os entrevistados já quiseram ter um corpo como o das personagens preferidas dos desenhos animados. À exceção de *Autonomia*, todos afirmaram que sim, com toda a ênfase possível, o que me fez recobrar aqui as considerações de Couto (2000, p. 42), de que "se para alguns falar do próprio corpo é um tanto desconcertante, falar de um corpo ideal, das possibilidades de retocá-lo, produzi-lo minuciosamente, e dos desejos que se alimenta nessa direção, assume um ar prazeroso e irresistível": eis o motivo para toda aquela ênfase a que me referi acima.

Fúria da Noite revelou inclusive que não se sentia satisfeito com seu corpo, e ficou um tanto constrangido ao afirmar isso. Logo, para ele, falar do próprio corpo é realmente desconcertante, já que compreende o corpo como "uma espécie de prisão da imagem que pretendia mostrar aos outros" (LE BRETON, 2003, p. 31). Embora não denote com clareza essa insatisfação, *Suquinho Gummy* também admite que a imagem corporal veiculada nos desenhos não condiz com a que tem de si mesma.

Companheira também demonstrou em sua fala enfática que gostaria muito de ter um corpo parecido com o das personagens animadas, reconhecendo ser aquele modelo corpóreo "perfeito" e "escultural". O mesmo é confirmado por *Quaresmeira*, que diz ainda desejar obter aquele modelo de corpo. *Mulher*, que antes enfatizara a cintura fina das mulheres dos Flinstones, declarou que tentava se exercitar em casa a fim de alcançar essa mesma característica estética das personagens. *Quaresmeira* também mencionou a questão da cintura fina, alegando que não sente um bom caimento dos vestidos em seu corpo, o que lhe incomoda bastante.

Reflexão menciona a questão da saúde, relacionando-a à musculatura definida – o que nem sempre é real, tendo em vista a grande facilidade e disponibilidade de esteróides anabolizantes que, artificialmente, produzem o efeito da hipertrofia muscular, mas sem nenhuma relação com a saúde, ao contrário, promovendo sérios riscos à mesma. Couto (2000, p. 157) alerta para o fato de que essa "preocupação

com a aparência traz novas demandas", dentre as quais "é preciso, também, consumir sempre mais e mais informações, envolver-se na ciranda da perseguição das novidades, dos produtos mais recentes".

Seriedade, entretanto, não se preocupa em relatar questões estéticas, mas comportamentais, direcionadas ao poder das personagens, mais uma vez fazendo emergir a questão dos marcadores identitários de Veiga-Neto (2002, p. 38).

m) Desenhos animados atuais e imagem corporal

Para concluir a entrevista, pretendi verificar se os meus colaboradores, que hoje são pais e/ou professores, conseguem visualizar algum efeito dos desenhos animados atuais sobre seus filhos/alunos no que se refere à construção de sua imagem corporal, ora em pleno desenvolvimento. No meu caso, que sou mãe e professora, posso ratificar que vejo diariamente as influências dos desenhos em meu filho e nos meus alunos também, seja no consumo de produtos em que as personagens estejam estampadas, como ícones de similaridade entre eles, seja no vocabulário utilizado, nas gesticulações, enfim, em seu comportamento como um todo. E, logicamente, em sua imagem corporal também, quando os vejo tecendo comparações entre si mesmas e as personagens ou querendo usar acessórios que imediatamente os remetam às referidas figuras dos desenhos.

PERGUNTA:	*Você acha que o modelo de corpo divulgado nos desenhos animados atuais influencia o modo como as crianças se vêem? Por quê?*	
ENTREVISTADO	**GRUPO**	**RESPOSTA**
Fúria da Noite	04	Não. Os personagens de hoje não seguem padrões, são caricaturas, têm corpos disformes. A exceção são os desenhos japoneses, que mantêm o mesmo padrão de antigamente. O Ben-10, por exemplo, é um menino magro, não é musculoso..., e é o herói do desenho dele.
Mulher	03	Com certeza! Hoje então... As personagens aparecem com corpo de adulto e as crianças querem imitar: roupa, penteado, cor do esmalte... E eles querem ficar parecidos para serem aceitos pela sociedade que está ao redor. Elas gostam de serem elogiadas: "Olha como tá

		bonitinha, parecida com não sei quem...” Elas gostam e querem imitar.
Companheira	04	Sim, tudo dos desenhos as crianças querem ter pra estar na moda, ser parecido com a personagem, como se tivessem bem próximas dos desenhos e das personagens.
Reflexão	02	Creio que sim, porque os desenhos de hoje são mais comerciais e divulgam esse modelo de corpo. Aquele mesmo das três meninas, é... as “Três Espiãs” se vestem conforme o padrão. Os meninos usam o moicano... eles influenciam demais! Tudo é pensado para vender.
Seriedade	02 e 05	Sim, porque muitas crianças ainda querem ser como seu ídolo. Elas se identificam com os personagens que mais gostam.
Autonomia	01	Influencia no consumo... é... tipo de roupa, o perfil de corpo, principalmente as adolescentes..., como elas se cobram ser. Essa cobrança é delas com elas mesmas.
Quaresmeira	01 e 05	Eu acredito que sim. Por exemplo, eu não conhecia o Bem-10, e as crianças próximas a mim só falam dele, gesticulam, e eu que não conheço fico sem saber o que é aquilo... Aí, os seus pais, meus amigos, dizem que é coisa do desenho. Influencia muito! Tanto, que o mercado se aproveita e produz roupa de cama, roupas, brinquedos... E a criança se sente seduzida a comprar e compra mesmo!
Suquinho Gummy	02 e 05	Sim, principalmente pelo apelo visual do *marketing*, porque um desenho não é lançado sem ter um *merchandising* junto. E a criança vai desejando ter as coisas dos desenhos animados, desde objetos de higiene pessoal a roupas, brinquedos, festas de aniversário...

Quadro Analítico 13: Desenhos animados atuais e imagem corporal

Mais uma vez os entrevistados foram por mim convidados a tecer considerações acerca dos desenhos animados atuais, e não mais sobre aqueles a que assistiam em sua infância/adolescência. Desta vez, perguntei a eles se acham que o modelo de corpo divulgado nos desenhos animados atuais interfere no modo como as crianças se vêem, ou seja, com este questionamento vislumbrei saber se os entrevistados acreditam que os desenhos animados de hoje influenciam de algum modo a formação da imagem corporal das crianças que os assistem.

De todas as respostas obtidas, apenas a de *Fúria da Noite* foi negativa. Para ele, boa parte das personagens dos desenhos animados de hoje possui corpos

caricaturados e disformes. Um bom exemplo disso são “Os Padrinhos Mágicos”, que têm cabeça desproporcional ao resto do corpo. Entretanto, o entrevistado faz interessante consideração sobre os animes (desenhos animados japoneses), declarando que os corpos de suas personagens “mantêm o mesmo padrão de antigamente”, qual seja o de corpos magros, altos, com cabelos arrepiados e coloridos, além dos grandes olhos. Além disso, *Fúria da Noite* estabelece uma comparação entre as personagens dos desenhos das duas épocas, usando como exemplo o “Ben-10”, descrevendo-o como “um menino magro, não é musculoso..., e é o herói do desenho dele.” Logicamente, esse modelo de corpo se difere bastante do mantido pelos heróis de sua infância.

Para *Mulher, Companheira* e *Autonomia*, as personagens animadas atuais interferem diretamente na formação da imagem corporal das nossas crianças e adolescentes, no que se refere às questões estéticas. Segundo *Mulher*, os telespectadores mirins querem ter corpo de adulto, assim como as personagens, e satisfazem esse desejo imitando seus figurinos e adereços, os quais ditam moda. Assim, as crianças acreditam serem mais aceitas por si mesmas e pela sociedade em geral, principalmente entre os seus pares, de quem gostam de receber elogios feitos a partir de comparações com as personagens a que tentam imitar ou se sentirem mais próximas. De acordo com Couto (2000, p. 154), esta é a função da mídia mesmo: “apresentar e difundir os modelos, os recursos, as artimanhas, as infinitas dicas para os rearranjos físicos que cada um livremente escolhe, de acordo com os seus recursos financeiros, suas aspirações e vaidades, seus mais íntimos desejos”. Esta proximidade ou identificação com as personagens também é percebida e citada por *Seriedade*, como sendo uma tentativa de se parecerem ou mesmo serem iguais aos seus ídolos.

Reflexão Quaresmeira e *Suquinho Gummy*, contudo, destacam a questão do consumo explorada pelos desenhos animados, caracterizando-os como “comerciais”, cuja intenção é primordialmente a venda (*marketing* e *merchandising*, nas palavras de *Suquinho Gummy*), seja de produtos (dos mais diversos tipos: higiene, vestuário, brinquedos, festas de aniversário temáticas...), seja de padrões, como é o caso da gesticulação e da beleza corporal, a que *Reflexão* exemplifica citando as personagens

do desenho “Três Espiãs Demais”, exibido na TV Globinho. Segundo este entrevistado, as referidas personagens “se vestem conforme o padrão”, sob o pretexto de divulgar tendências e estereótipos que comercialmente estejam sendo vendidos. Para Couto (2000, p. 43), “cada um é insistentemente convidado a adaptar-se a um padrão efêmero de corpo referendado na mídia. Deve-se perseguir uma forma idealizada. (...) para que se acompanhem as tendências da moda do corpo”. E o desenho animado além de veicular algumas dessas tendências, ainda repete insistentemente a mensagem de “beleza enquadrada”, estereotipada, como sendo o único padrão aceito socialmente.

4.2 Hora da Resenha

Aconteceu um único encontro, numa tarde de domingo, devido à disponibilidade de tempo dos colaboradores, para o qual foi selecionado por mim um episódio do desenho animado “Caverna do Dragão”, dito preferido pelos entrevistados, para ser analisado pelos participantes, a fim de identificar os conteúdos abordados, as concepções de corpo e a influência exercida na educação daqueles indivíduos, principalmente no concernente à imagem corporal que construíram. Para facilitar a leitura, aqui também optei pelo uso de um quadro analítico para a transcrição das falas. Estiveram presentes seis participantes nesse encontro, sendo quatro colaboradores já participantes das entrevistas e dois acompanhantes. Ressalto a ausência dos outros quatro entrevistados. O encontro se deu da seguinte forma: após chegada de todos os participantes, expliquei o objetivo do encontro e como se processaria; a seguir, exibi o desenho selecionado através da utilização de DVD, quando ficamos bem quietos, apenas assistindo; após a projeção, então, franqueei a palavra e cada um foi tecendo suas considerações e impressões a partir do que viu, ouviu ou sentiu durante a exibição do desenho. Neste momento, fui registrando tudo o que ouvia e também me posicionando verbalmente, pois eu também fazia parte do grupo, não era só uma ouvinte.

Neste sentido, cada um foi se revelando ao grupo, seguindo seu ritmo próprio, conforme sugere Cauvier (2008), revelando aquilo que considerava pertinente, sem pressões, medos ou censuras. Este momento foi importante pois, conforme Rugira (2008, p. 88), configurou "um ato que exige esforços constantes para aprender a dialogar a partir de um *lugar de si* e de um *entre nós* que esteja acima de nossas diferenças e de nossos diferendos". Foi, portanto, um momento privilegiado de diálogo porque se desenvolveu "no interior de um jogo dinâmico de corpo-a-corpo, de cara-a-cara, de palavra-a-palavra. Uma dinâmica que contém um e outro num mesmo movimento", numa tentativa de "parar de *pensar contra* e *pensar com*, parar de *falar de* ou *contra* para, enfim, *falar com* (idem).

Este tipo de momento de escuta e de troca me ajudou a "refletir, a fazer emergir lembranças, a melhor compreender o que eles são ou a descobrir facetas ocultas de si" (CAUVIER, 2008, p. 137). Em outras palavras, a partir da análise do que eu ouvi, pude construir, significar ou ressignificar os acontecimentos de minha vida e minhas lembranças a partir do que é contado pelos outros (CUNHA, 2008). Assim, estabeleceu-se um processo de interlocução, em que o eu-ouvinte "também se manifesta verbalmente, reage, compreende, interpreta" (VASCONCELOS, 2008, p. 234). É nessa trama que "vagas imagens, muitas vezes congeladas na memória inativa, em livros antigos [ou desenhos animados assistidos], em discursos aparentemente esquecidos, de repente se revelam como um sagrado que vem se interpor entre o passado e o presente" (idem, grifo meu).

Dessa forma, dei espaço para as subjetividades se expressarem no coletivo, na tentativa de, com minha pesquisa, que tem na memória sua principal matéria-prima, contribuir para a "relativização das interpretações que tendem a sobrevalorizar as totalidades em detrimento das especificidades e os particularismos" (DELGADO, 2006, p. 62) e, assim, constituí-la como "suporte para a construção da justa memória, por incorporar diferenças e se tornar, potencialmente, capaz de evitar a hegemonia de uma visão de passado utilitário e as amnésias, muitas vezes, impostas" (idem).

Para tanto, nesse encontro, assistimos a um desenho animado escolhido a partir do seguinte critério: aquele identificado nas respostas dadas à questão 06 da entrevista como sendo o preferido. A idéia era de que ocorressem mais encontros,

caso houvesse interesse por diferentes desenhos; mas não foi isso que aconteceu: à exceção de uma única pessoa, todas as demais disseram preferir o mesmo desenho. Então, por isso, só aconteceu um encontro. A pessoa que escolheu outro desenho também foi convidada a participar deste grupo, posto que citou o mesmo diferentes vezes em suas respostas. A seguir, os registros fiéis das falas deste encontro (sem fazer a identificação das autorias dessas falas, já que pertencem ao grupo de colaboradores como um todo) no que se refere às discussões e suas análises.

DATA/HORÁRIO/DURAÇÃO	**DESENHO ANIMADO**	**PARTICIPANTES**
Domingo, 11 de abril de 2010, das 15:15 às 17:45h (duas horas e trinta minutos de duração)	**Caverna do Dragão** Episódio: **O Cemitério dos Dragões**	Suquinho Gummy, Quaresmeira, Fúria da Noite, Companheira, Curiosidade e Disponibilidade

REGISTROS	
Personagens do episódio:	Hank, Sheila, Diana, Erick, Presto, Bobby, Uni, Mestre dos Magos, Vingador, Demônio das Sombras, Tiamat.
Moral da história:	Se você se deixar levar pelo mal, você não chega em casa. Ele [Hank] não conseguiu matar o Vingador porque tem valores diferentes.
FALANDO DAS PERSONAGENS:	
Mestre dos Magos	Trata do equilíbrio, Yin-yang. Ele não consegue derrotar o Vingador por causa da moral que ele tem. Há quem diga que ele representa o demônio, pois dá uma série de pistas falsas a eles, enganando-os o tempo todo, não os deixando sair daquela dimensão inóspita. Ele manipula. Então, ele também poderia representar Deus, pois Deus também manipula o homem, que aceita que seja feita a sua vontade.
Hank	Faz o adulto, o racional. Exerce liderança. É uma referência para o Bobby. Neste episódio, o Bobby espera que ele derrote o Vingador, confia nele. O Mestre dos Magos dá a ele o status de líder ao dizer: “Está em suas mãos” e “Comece

	por você". Dá conselhos ao Bobby. É um arqueiro.
Sheila	Doce, delicada, a heroína do episódio, pois cuida do Bobby e da Uni, que está ferida. Representa a Renascença.
Presto	Não sabe usar o poder que tem, errando sempre nas mágicas que faz. Tem aspecto de "Nerd". É bem infantil.
Erick	É sempre ridicularizado pelo grupo. Neste episódio, nem ele acredita quando o Hank diz que ele tem razão. É o do contra. Representa a Idade Média.
Diana	Sensual, tem padrão de corpo europeu, mas suas roupas são rústicas, de pêlo. Representa o selvagem. É a acrobata.
Uni	Personificação da pureza. O unicórnio é o símbolo mitológico da pureza. Unicórnio = um corno, como o Vingador, será que é por isso que dizem que a Uni é que é do mal? Ela sempre atrapalha quando eles estão indo para casa. Certa vez chegam a sair dali, mas voltam por causa do sentimento do Bobby pela Uni.
Bobby	Criança cuida da pureza. É um bárbaro, representa a pré-história. Neste episódio, o Bobby é vingativo: quem me desagrada, não merece meu carinho, mas a minha vingança... É este o pensamento dele neste episódio.
Vingador	Moreno, esguio, alto, olhos puxados, um corno só, dentes triangulares... O perfil estereotipado do vilão.

FALANDO DO DESENHO

a) É muito sutil para crianças pequenas... Não deveria ser visto por elas.

b) O mundo deles é um parque de diversões, uma alusão ao paraíso...

c) Existem várias teorias sobre este desenho: uma é a de que estão todos mortos, como numa espécie de limbo, porque ainda não compreenderam que morreram; outros falam da relação coma religiosidade, com o espiritismo, pois há um episódio em que aparece um amigo deles, o qual consegue voltar pra casa levando uma mensagem aos pais deles, num claro exemplo de mediunidade.

d) As eras históricas são lembradas na aparência dos meninos. E os povos dos diferentes continentes também. Tempo e espaço... Como que para dizer que todos podem se identificar ali.

e) O desenho lembra bem o filme Guerra nas Estrelas: o Mestre dos Magos seria o Mestre Yoda; o Hank corresponde ao Luke Skywalker; o Vingador seria o

Darth Vader. Esta é a repetição de uma fórmula de sucesso.

f) Há referências no desenho à mitologia grega. O dragão Tiamat é uma referência ao dragão Ládon.

g) O desenho, o traço em si não é muito bom, parece ainda feito à mão, não usa muito recursos tecnológicos.

h) O desenho é político, tem a referência americana. Neste episódio o Bobby fala de pizza, em outros falam de hambúrguer. Nossa infância tem muito forte a referência do desenho americano... Os japoneses chegam com força mais tarde. Não gostava dos desenhos japoneses. Lembro que eles vieram associados a coisas, como os Pokémons e o Tamagotchi[21]. Vocês sabiam que nós também temos hoje um Tamagotchi? O celular...

i) O desenho apresentava muito forte a relação de amor e ódio.

j) Essas reflexões só são possíveis porque somos adultos. As crianças não fazem essas relações.

k) Algumas crianças se identificam com o Bobby neste episódio, com seu ar vingativo, porque criança é cruel, gosta de humilhar as outras, gostam de ver a outra pagar prenda. Adultos também, pois quem dá audiência a certos programas de rádio e TV querem ver pessoas que sofrem mais do que elas...

l) Acho que não, que as crianças reconhecem que o Bobby está errado e buscam a referência no adulto, no Hank, que sinaliza que ele está errado. Acho que essa coisa não fica clara, não.

m) O desenho faz boa associação com as cores: quando eles estão na outra dimensão, é tudo muito cinza, muito escuro..., e quando vêem o caminho de casa, é sempre céu azul, sol forte, tudo colorido, até porque é um parque de diversões...

n) A cena do parque é sempre a mesma, como se o tempo tivesse parado, como se fosse a última lembrança que eles têm.

o) As armas deles têm origem num cemitério; logo, o poder deles surge de um espaço da morte.

p) O tema morte é sempre apresentado. Neste episódio aparecem esqueletos, cemitério...

FALANDO DE CORPO

O corpo do Hank e do Bobby é parecido: os dois são musculosos, fortes.

Presto e Erick: franzinhos, magrinhos, bobões, atrapalhados, desacreditados,

[21] Brinquedo digital que personificava um bichinho de estimação, uma verdadeira “febre” dos anos 90.

perdedores. O mais forte é o sábio, o que ensina, o líder. Beleza grega identificada nos corpos das personagens: Apolo/Hank; Dionísio/ Presto-Érick; Diana/Diana, caçadora; Afrodite/Sheila. Os meninos sempre aparecem bem vestidos e as meninas aparecem com alguma parte do corpo exposta, a coisa da sensualidade. A Diana, por ser acrobata, é bastante flexível. A Sheila é ruiva, tem sardas no rosto, caracterizando também um estereótipo americano de beleza feminina delicada, juntamente com as personagens loiras de outros desenhos e de filmes de cinema. Só que no cinema, isso é histórico, acontecia desde as filmagens em preto e branco, porque os cabelos claros sobressaíam melhor, brilhavam... A própria Uni aparece com crina ruiva...

Quadro Analítico 14: Encontro em grupo

Antes de mais nada, preciso enfatizar que este encontro foi realmente maravilhoso, e não somente para mim, mas todos os participantes disseram a mesma coisa, inclusive dizendo que gostariam de fazer outras vezes esse tipo de atividade. Quero ressaltar aqui a ímpar e preciosa colaboração de dois participantes que não estavam envolvidos na pesquisa, inicialmente, quando das entrevistas, mas que vieram ao encontro acompanhando dois entrevistados. Logicamente, suas contribuições enriqueceram e muito o desenvolvimento do trabalho. Estou aqui chamando-os de *Curiosidade* e *Disponibilidade*, porque o primeiro disse não conhecer o desenho Caverna do Dragão, por já ter uma idade mais avançada que a dos demais participantes, e demonstrou bastante curiosidade pelo mesmo; e o outro participante por ter se disponibilizado a participar de mais encontros como esse, quando acontecessem, pois achou interessante a metodologia usada e disse estar aberto a incluir este procedimento de análise de dados em suas futuras pesquisas e no local de trabalho, onde lida com crianças também. Afirmo, portanto, que a participação dessas duas pessoas foi bastante positiva, até porque supriram bem as ausências de outros participantes, quais sejam: *Mulher, Reflexão, Seriedade* e *Autonomia*, que não compareceram ao encontro.

A escolha do desenho, como já disse, foi feita pelo próprio grupo ao mencionar a Caverna do Dragão como um de seus preferidos. Já a seleção do episódio “O Cemitério dos Dragões” foi aleatória, pois acredito que qualquer outro desse desenho

daria uma boa discussão. Entretanto, confesso, este é um dos que mais gosto de assistir. Então, dentre aqueles que mais me chamam a atenção, acabei optando por este. Sua duração é de vinte e um minutos. Por isso, achei que o encontro duraria aproximadamente uma hora. Mas, conforme se pode verificar no quadro, durou duas horas e meia, tal fora o calor e a intensidade das discussões. Cada detalhe do episódio fomentava uma série de argumentos, “viagens” mesmo, como costumamos chamar esses devaneios que fazemos, e duraria muito mais, caso quiséssemos e pudéssemos.

Acredito mesmo que os registros do quadro falem por si. Entretanto, algumas considerações merecem breve análise até mesmo para sistematizar o que discuti até aqui.

Em se tratando de personagem, talvez a Uni não devesse merecer tal status, por ser um animal que geralmente acompanha o grupo (Hank, Erick, Diana, Sheila, Presto e Bobby, mais especificamente este último). Mas, nesse episódio em particular, a Uni tem grande importância, pois é o fato de ter sido ferida pelo Vingador que dá todo o enredo do desenho, inclusive interferindo no comportamento do Bobby, que demonstra sentir raiva, ódio mesmo do vilão, prometendo vingança. Assim sendo, foi a atuação da Uni, ou melhor, o que aconteceu a ela que se configura como o motim para as aventuras vividas no episódio assistido. Por isso, reconheço no pequeno filhote de unicórnio uma personagem coadjuvante do desenho Caverna do Dragão.

Além dos jovens, do Vingador e do Mestre dos Magos, aparecem também o Demônio das Sombras, que assume o papel do “dedo-duro” ou “fofoqueiro” contando todas as informações que descobre ao Vingador, e o Tiamat, um poderoso e gigante dragão de sete cabeças (de referência apocalíptica), a quem o próprio Vingador teme. De início, parece que o Tiamat pretende ajudar o grupo a derrotar o Vingador, tal como eles solicitam; a seguir, ele leva o vilão até o grupo, dizendo ser esta a chance que ele tem de vencê-los e ficar com suas armas mágicas. Não fica claro no episódio em que momento Tiamat está mentindo, pois ele não volta para ajudar os jovens, nem interfere na confusão armada, apenas fica observando de fora a situação. Ouso dizer, numa comparação futebolística, que Tiamat faz o papel do juiz ou do árbitro, que

posiciona em campo os times, mas se mantém imparcial, não é contra nem a favor de ninguém, apenas autoriza o início do confronto e aguarda para ver como acaba. Ou ainda numa versão mais religiosa da situação, este dragão poderia ser o deus julgador, aquele que testa os seus fiéis através de vivências inusitadas, a fim de perceber como eles resolvem os problemas, a partir de quais concepções, estratégias e condutas. O dragão Tiamat faz referência ao dragão Ládon, da mitologia grega.

Figura 41: Tiamat e Demônio das Sombras

Fonte: Google.com.br/images

Neste episódio, a morte é bastante explorada em termos de exibição de ícones, como esqueletos, cemitério. Inclusive, o grupo fica extremamente poderoso, pois suas armas ganham força em seu lugar de origem, o Cemitério dos Dragões, ou seja, um espaço de morte. O Presto, por exemplo, acerta em todas as mágicas que saem do seu chapéu, inclusive prendendo o Vingador pelas mãos. E o Bobby consegue mesmo fragilizar o vilão, ilhando-o, isolando-o num precipício ao quebrar o chão ao seu entorno com a força de seu tacape. Neste exato instante, o Hank tem a chance de destruir de vez o Vingador, pois o tem na mira de seu arco e flecha. O Bobby o olha, como quem diz “agora é com você”, o que acaba sendo dito pelo Erick. Mas mesmo com toda a raiva demonstrada no close de seu olhar, o Hank atira suas flechas na direção das mãos do Vingador, libertando-o, e dizendo-lhe que o derrotou assim mesmo, sem precisar feri-lo, ou seja, sem retribuir-lhe o que fizera contra a Uni. Isso faz com que o Vingador caia de joelhos, e não se aproveite da situação para revidar. Neste momento, surge o Mestre dos Magos que envia o Vingador de volta a

sua dimensão, chamando-o de “meu filho”, e dizendo aos jovens que aquele foi o primeiro passo que deram para voltar para casa.

Os participantes da discussão então disseram ter sido essa a lição de moral do episódio: se a pessoa se deixar levar pelo mal, se iguala a ele e não alcança os seus objetivos, no caso das personagens, ir para casa. O Hank não teria conseguido matar o Vingador porque tem valores diferentes, ou seja, não é, nem pensa igual ao Vingador, que passa por cima dos sentimentos alheios e fere quem quer que seja, sem pensar duas vezes. Neste ponto também foi falada a questão de que esta teria sido uma experiência de redenção para os jovens (para seus espíritos que não compreendem a condição de que estariam todos mortos), um primeiro passo para a salvação, para o paraíso representado pelo parque de diversões a que eles chamam de casa.

Deve-se ressaltar, inclusive, que todas as vezes em que aparece um portal que lhes dá a chance de retornarem ao seu mundo, ou a sua casa, a cena é sempre a mesma, como se o tempo tivesse parado, como se fosse a última lembrança que eles têm. Nesse sentido, o grupo destacou a boa utilização das cores – elemento de sedução – feita pelo desenho: quando os meninos estão no outro mundo, aparece muito cinza, muito tom escuro, e “quando vêem o caminho de casa, é sempre céu azul, sol forte, tudo colorido, até porque é um parque de diversões...”. Ainda comentando sobre o aspecto gráfico desse desenho, um colaborador destacou que não é dos melhores, o traço é rústico, como se feito à mão, sem a apropriação de muitos recursos tecnológicos, os quais, segundo esta pessoa, já estavam disponíveis na época.

O fato do olhar do Bobby em direção ao Hank demonstra para o grupo presente a confiança que a criança deposita no adulto para que ele resolva todos os problemas. E como o desenho não denota decepção posterior por parte do menino pela atitude inesperada do seu referencial, dá a entender que esta confiança não foi desvalorizada; ao contrário, o Bobby endossa a atitude tomada pelo Hank, percebendo também ele que derrotar ou vencer não necessariamente precisam estar atrelados a destruir ou matar. No caso do episódio, a reflexão proferida pelo Hank fez o Vingador perceber sua fragilidade, ainda que não demonstre arrependimento, e ele

se posiciona de joelhos, como que humilhado, contrariando também aquilo que seria esperado, que ele revidasse tomado pela ira.

Então, sob intervenção do Mestre dos Magos, que o chama de filho, o Vingador desaparece dali. Ao aparecer, o Mestre dos Magos diz que “nem tudo neste lugar tem relação com a morte” e cura a Uni. Com isso, mesmo se referindo a um cemitério, ele comenta a respeito do equilíbrio morte – vida, como sendo elementos indissociáveis, interligados por elo tênue. É então que o grupo participante sinaliza para a questão do yin-yang, afirmando que ele também poderia ter acabado com o Vingador naquele momento e em outros de diferentes episódios, mas que também não consegue devido a questões morais que constituem sua personalidade.

Figura 42: Mestre dos Magos

Fonte: http://3.bp.blogspot.com/_gL7746fmLFo/ShP3_-E2lwI/

No encontro também vieram à tona várias teorias circulantes em mídias impressas e digitais específicas a respeito das personagens da Caverna do Dragão. Ainda fazendo menção sobre o Mestre dos Magos, um colaborador disse que já ouviu ou leu em algum lugar que ele “representa o demônio, pois dá uma série de pistas falsas aos jovens, enganando-os o tempo todo, não os deixando sair daquela dimensão inóspita”. Sua aparente doçura e delicadeza expressas principalmente em seu tom de voz podem simbolizar a sutileza das artimanhas do tentador, que precisa ser agradável, sedutor, para se manter perto do seu alvo de interesse. Neste instante, outro participante disse que pode ser, mas que esta personagem também poderia ser

deus, porque tem a habilidade de manipular, “pois Deus também manipula o homem, que aceita que seja feita a sua vontade”, tornando-se objeto de suas mãos e confiando plenamente em sua ação, que geralmente é enigmática ou perceptível embora não tão claramente assim, tal como são os conselhos e pistas que o Mestre dos Magos vive dando aos meninos.

Figura 43: Hank

Fonte: www.google.com.br/images

Ao se referir ao Hank, o grupo sinaliza que ele exerce o papel de líder do grupo, e por isso precisa ser mais racional, mais adulto. Por ser mais forte, cabe-lhe também a missão de ensinar, sendo-lhe atribuído o *status* de mais sábio do grupo, reforçando sua função de líder. Essa liderança lhe é cobrada o tempo todo pelos companheiros e pelo próprio Mestre dos Magos, como em duas vezes ele diz neste episódio: “Está em suas mãos” e “Comece por você”. Belo como um Apolo, atua como arqueiro, e constantemente dá conselhos ao grupo, principalmente ao Bobby, como quando fala neste episódio: “Estou preocupado com você, Bobby. Uma criança de sua idade não deveria odiar assim alguém!” Muito mais que uma lição de moral, com essa fala o Hank demonstra leveza ao tentar educar o jovem bárbaro. Percebe-se, então, que o rapaz tem uma maturidade louvável em relação ao grupo, pois é o único a tecer este tipo de comentário ou ponderação. Talvez seja por isso mesmo que o Mestre dos Magos lhe atribua a função de líder do grupo, por causa dessa sua maturidade.

Figura 44: Sheila

Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_PfgzU7BLxIg/Rz3CzcE4XvI/AAAAAAAABcE/KMycDocWQdA/s400/3.jpg

A Sheila não exerce grande atuação neste episódio, inclusive chega a ser atingida mais de uma vez quando se encontra usando a capa, ou seja, invisível. Assim, parece frágil e assustada. Sua função passa a ser a de cuidadora da Uni, que está ferida e, por isso, demonstra-se doce e delicada o tempo todo: representa a leveza, a presteza e o alento de quem cuida do sofredor. Essas características remetem-na à representação histórica do período da Renascença. Sua beleza faz referência à deusa Afrodite, da mitologia grega. Sua pele é clara, com sardas delicadas na face, cabelos ruivos (como também é ruiva a crina da Uni) que lhe dão beleza e encanto, lembrando as fadas ou o padrão americano de beleza que, associado à exaltação do loiro, é historicamente veiculado.

Aqui, um colaborador interferiu chamando a atenção para a influência do cinema nessa ênfase ao loiro, pois quando as imagens ainda eram exibidas em preto-e-branco, as madeixas claras exerciam maior visibilidade que as escuras.

Em outros episódios do desenho, a Sheila aparece com mais altivez; em alguns, é a protagonista, em outros, funciona como elemento-chave, por isso não se pode deixar de ressaltar a sua importância. Inclusive, há episódios em que ela deixa transparecer um sentimento especial em relação ao Hank, que ela demonstra através de olhares de admiração e contemplação direcionados ao jovem loiro. Mas nesse episódio assistido, em particular, isso também não fora explorado.

Figura 45: Presto e Erick

Fonte: http://www.rpg.wiki.br/images/d/d1/Dungeons_and_Dragons_1_by_stratosma.jpg

Geralmente, o Presto não consegue usar eficientemente o poder que tem, errando sempre nas mágicas que faz, quer seja nas palavras que usa para fazer os encantos, quer no resultado dos seus pedidos ao chapéu, os quais, geralmente, condizem com o que está sendo pedido, mas que não resolvem o problema daquele instante específico, atribuindo-lhe sempre características de humor, incompetência, infantilidade. Embora seja mais velho que o Bobby, o comportamento do Presto costuma ser mais infantil que o do pequeno bárbaro. Entretanto, neste episódio, devido a estar no Cemitério dos Dragões, ele acerta todas as mágicas que faz, ainda que ouvindo comentários dos companheiros no sentido de que não acreditam no que estão vendo. No geral, este descrédito também é direcionado às palavras ditas pelo Erick, sendo constantemente ridicularizado ou ironizado. Tanto que, no episódio assistido, nem ele mesmo acredita quando o Hank diz que ele está certo, que tem razão. Seu figurino de cavaleiro remete o pensamento para a Idade Média. Tanto Presto como Erick foram comparados corporalmente por um colaborador a Dionísio, pois são magros e franzinos, e a eles são atribuídas as características de bobalhões, atrapalhados e, como acabei de dizer, desacreditados. Isso se contrapõe ao Hank e ao Bobby que, sendo mais fortes, mais musculosos, são associados à questão da racionalidade, da coragem e da segurança.

Figura 46: Diana e Uni

Fonte: www.google.com.br/images

A Diana atua como acrobata e, conforme descrição feita quando tratei deste desenho anteriormente, foi caracterizada pelos colaboradores como sendo a selvagem, a caçadora, conforme a sua homônima deusa Diana, da mitologia grega. Ela seria a personagem negra que mantém um desenho de corpo inspirado no padrão europeu, bastante sensual, com um corpo basicamente à mostra, tendo cobertas apenas as regiões sexuais. Sua sensualidade é ainda reforçada pela sua grande flexibilidade corporal.

Figura 47: Bobby e Uni

Fonte: www.google.com.br/images

Em se tratando do Bobby, em específico, o grupo acentuou o fato que, assim como nos mitos, este desenho também mostra que ele é a criança que cuida da pureza (representada pelo Unicórnio). Seu perfil e indumentária caracterizam-no como um bárbaro, representando, portanto, a pré-história. Ele chora no episódio revelando sentir saudades do pai e da mãe, não necessariamente de casa. Ele não tem vergonha ou temor de expor o que está sentindo, mesmo que seus sentimentos ainda se encontrem no estado bruto, sem um autocontrole, conforme é próprio para sua idade: demonstra muita raiva e desejo de vingança, grande afeto pela Uni, respeito pelo Hank, impaciência com o Erick, carinho pela irmã, Sheila, neste episódio. Seu corpo, mesmo sendo de criança, apresenta musculatura definida, assemelhando-se ao do Hank. E das personagens masculinas, é o que aparece menos vestido, tendo partes do corpo à mostra.

Os colaboradores acrescentaram ainda que “algumas crianças se identificam com o Bobby neste episódio, com seu ar vingativo, porque criança é cruel, gosta de humilhar as outras, gostam de ver a outra pagar prenda”. Neste momento a discussão tomou um novo fôlego, pois chegamos à conclusão de que a crueldade é uma característica essencialmente humana, independentemente da faixa etária, já que os adultos também a revelam quando sentem prazer em assistir a alguns programas veiculados em televisão ou rádio em que situações miseráveis são mostradas de forma escancarada e há quem consiga sorrir disso, numa tentativa de dizer que “querem ver pessoas que sofrem mais do que elas...”.

Entretanto, em outra fala, foi dito que nem sempre as coisas são assim, e que há crianças capazes, sim, de perceber que o Bobby está errado em suas atitudes e sentimentos, neste episódio, preferindo buscar suas referências no adulto, que é modelo, no caso, o Hank.

Figura 48: Vingador

Fonte: http://www.rpg.wiki.br/images/e/ef/Yay_Venger_by_Teferis.jpg

Os colaboradores presentes no encontro caracterizaram o Vingador como um bom representante do estereótipo de vilão dos desenhos americanos. Ele é moreno, esguio, alto, olhos puxados, tem um corno (chifre) só, seus dentes são triangulares, lembrando a figura do vampiro. E não se prenderam muito em sua análise, não.

Após ficarmos tratando das personagens, demo-nos a liberdade de comentar acerca das nossas impressões e conhecimentos acumulados acerca do desenho, de forma livre, mesmo não seqüencial. Assim, foi lembrado pelo grupo que, num outro episódio do desenho, aparece um amiguinho deles que consegue voltar para casa enquanto são obrigados a permanecerem naquele mundo. Eles pedem ao menino que dê recados aos pais, e o garoto garante que seus pais estão bem, pois fala com eles sempre. Esse fato remeteu-nos logo à interpretação de que essa seria uma indicação de mediunidade, em que o referido amigo seria o porta-voz das mensagens dos meninos aos familiares, numa explícita exibição da teoria espírita, conforme um participante, o que ratificaria a hipótese de que os meninos estariam mesmo mortos.

Conforme já relatei anteriormente, conseguimos identificar no figurino e comportamento das personagens, isto é, em sua constituição e caracterização traços das diferentes eras históricas. Entretanto, fora acrescentado que também há menção à noção de espaço, à identificação de povos de diferentes lugares, como a Diana que

lembra as tribos africanas, a Sheila que tem um padrão mais americano, o Hank que lembra os europeus. Enfim, percebemos que esta pode ser uma explicação para o fascínio que esse desenho exerce ainda que repetido tantas vezes: o fato de que tempos e espaços ali se encontram, “como que para dizer que todos podem se identificar ali”.

Dois colaboradores comentaram acerca da lembrança que o desenho faz emergir do filme Guerra nas Estrelas, como sendo utilizado como fonte de inspiração mesmo, numa tentativa de repetir “uma fórmula de sucesso”. Para eles, o Mestre dos Magos seria o Mestre Yoda; o Hank corresponde ao Luke Skywalker; e o Vingador seria o Darth Vader. As imagens abaixo ratificam essa analogia sugerida pelos colaboradores:

Figura 49: Analogia das personagens da Caverna do Dragão às do filme Guerra nas Estrelas

Fonte: http://images.google.com.br/

O grupo considerou que este tipo de leitura de imagem deveria estar presente na escola, para que as crianças fossem ensinadas a fazê-lo, pois afirmaram que só chegamos a essas reflexões que aqui relatei porque somos adultos, porque estamos parando hoje para assistir ao desenho. Mas que suas mensagens sempre nos foram ditas, repetidas vezes, e nós apenas as registramos, não as analisamos antes, ou

porque não achávamos importante ou porque não fomos oportunizados para. Contudo, uma ressalva foi feita: em se tratando da Caverna do Dragão, sua inserção na escola deveria acontecer apenas a partir de faixas etárias maiores, como os alunos do Ensino Médio, pois traz muitas mensagens sutis, que crianças pequenas registrariam, mas não criticariam devidamente. Além disso, apresenta confrontos muito fortes, que não condizem com os menores, como a forte relação amor e ódio, sob pena de que aprendam aquilo que não se quer ensinar.

Em vários momentos também se falou a respeito da cultura americana impregnada nos desenhos de nossa época, inclusive na Caverna do Dragão, quando sempre os meninos mencionam a saudade que sentem do hambúrguer com batata frita ou da pizza, como o Bobby diz neste episódio. Nesse ínterim, emergiram os comentários acerca dos animes, desenhos animados japoneses, que chegaram já na década de 90, dos quais nenhum dos presentes afirmou apreciar ou sentir-se seduzido. Um colaborador enfatizou que foi dessa época que começaram as associações desenho animado – produto, pois os animes já chegaram influenciando o mercado, principalmente com brinquedos, como foi o caso do Tamagotchi, na época do lançamento do Pokémon. Outro colaborador estabeleceu relação entre aquele momento e o presente, dizendo que nosso Tamagotchi hoje é o celular, pois da mesma forma que havia uma preocupação quase que neurótica em alimentar, ninar e não deixar o bichinho virtual morrer, hoje nós não conseguimos nos desvencilhar do telefone móvel, tendo de recarregar sua bateria, levá-lo sempre conosco para todos os lugares, enfim, mantendo a mesma preocupação neurótica de antes.

Demos por encerrada a discussão quando percebemos que já estávamos falando de outros desenhos da época da nossa infância/adolescência, e tínhamos saído completamente do episódio que estava sendo analisado. Foi então que, por pura nostalgia, e em respeito a *Suquinho Gummy* que havia dito preferir os Smurfs, passamos a assistir a um episódio deste desenho também maravilhoso. Mas isso foi só por diversão mesmo, não fizemos análises ou comentários.

PONTO DE CHEGADA QUE NÃO É PONTO FINAL

É hora de parar para rever onde consegui chegar...

Consegui ser sujeito-objeto desta pesquisa que narra a minha vida, recobrando da memória as lembranças mais caras, mais queridas, mais íntimas que guardei só para mim ao longo desses trinta e poucos (bem poucos!) anos e externá-las, socializá-las, compartilhá-las. Ao sair ao encontro de outras pessoas que viveram o meu tempo de infância e adolescência para ouvir o que queriam e tinham para me contar, consegui sorrir de mim mesma ao perceber que os outros também estabeleceram relações afetivas com os desenhos animados e que, portanto, eu não era nenhuma exceção, nenhum ser esquisito ou paranóico por gostar tanto deles, mesmo agora, na fase adulta.

Ao lembrar o que vivi, dei-me conta de que tenho uma história linda, digna de ser narrada, como a de tantas outras pessoas, e chorei, pois percebi que minha pesquisa cumpriu aquilo a que se propôs, no momento em que atingi meus objetivos e respondi minha problemática de estudo, ao concluir o percurso metodológico que tracei para ela.

Consegui chegar aqui.

Mas não alcancei – nem nunca pretendi – encerrar ou esgotar as reflexões que aqui apresentei, muito pelo contrário, quis tão-somente provocar, disparar considerações que poderão e deverão ser ampliadas, ratificadas ou refutadas em pesquisas posteriores, já que esta, no formato com que foi feita e tratando da temática que desenvolveu, é pioneira. Nesse sentido, não almejei e também não poderia ser imparcial ante ao que li, ao que ouvi, ao que escrevi. Não poderia porque falo de mim, conto minha história, e somente isso já basta para justificar meu total envolvimento com o que aqui está relatado, uma vez que estou imbricada integralmente em cada página, em cada capítulo deste texto.

Mas como me é necessário construir um desfecho, ainda que momentâneo para o que discuti até aqui, começo afirmando que realmente foi possível perceber um

interesse, uma intencionalidade latente nos desenhos animados da época de veicularem repetidamente as ideologias dos dominantes, então fundamentadas ainda em concepções ditatoriais militaristas, acerca do ideal de comportamento infantil (obediente, passivo, machista) e do padrão de beleza estereotipada que desde então vem sendo vendido, perdurando até agora, qual seja: indivíduos magros, altos, fortes, loiros, bem vestidos e ornados por assessórios coloridos.

É inquestionável o poder de sedução que os desenhos animados mantêm sobre as crianças de qualquer época, bem como é inegável a importância que eles possuem, pois se constituem como elementos mediadores de conhecimento e autoconhecimento. A partir do desenho, a criança organiza informações, processa experiências vividas e pensadas, revela seu aprendizado e pode desenvolver um estilo de representação singular do mundo. Os temas trabalhados pelos desenhos animados reproduzem sentimentos, emoções, tensões, alegrias e temores que fazem parte do imaginário infantil de todos os tempos, permitindo a intervenção no real e o trânsito pelo imaginário, propiciando a inserção reflexiva da criança naquilo que a vida social aponta como comportamento aceitável; embora, atualmente, alguns desenhos animados influenciem exatamente no sentido oposto, a exemplo da estimulação à violência.

Considero, ainda, que as personagens dos desenhos animados reproduzem comportamentos arquetípicos similares aos que em tempos anteriores eram apresentados nas personagens dos contos de fadas ou maravilhosos que, embora com menor frequência do que em tempos antigos, ainda constituem marco considerável do universo infantil. A fim de exemplificar tais arquétipos, cito: caráter mágico, espírito aventureiro, sobreposição do bem em relação ao mal, ingenuidade, destemor, beleza, força, resistência, dentre outros.

Acredito que a relação das crianças com a televisão – maior difusora de desenhos animados para crianças – represente um espaço para o desabrochar do lúdico, que por sua vez serve bem para as interações, descobertas e investigações que a televisão, também mais acessível das fontes modernas de informação, permite mais democraticamente alcançar; e serve também, através da brincadeira que é para a criança, que esta elabore as alegrias de descoberta, criatividade,

prazer, bem como as angústias de perda, de morte e de solidão quando ingressa no mundo da fantasia. Muito além de confundir ficção e realidade, o desenho animado auxilia a criança no desenvolvimento intelectual e emocional, bem como apresenta concepções de corpo que irão estimular o processo de construção da imagem corporal das crianças, a partir da valorização de certos estereótipos corporais "vendidos" pela televisão e que, na maioria das vezes, não correspondem ao real, gerando frustração.

Para isso, os desenhos animados de televisão, bem como os programas infantis que os exibiam precisavam seduzir seus telespectadores. E isso eles faziam muito bem através de elementos de sedução tais como a exploração das cores, das técnicas de imagem e de som, dos detalhes do traçado dos corpos das personagens, da associação de características de conduta bem claras às personagens como que para sinalizar que tal modelo era melhor que outro porque representava o bem, a força, a coragem. Assim, os heróis (ínas) e mocinhos (as) dos desenhos eram geralmente caracterizados da mesma forma: loiros, altos, magros, fortes, bem sucedidos; enquanto que os vilões em geral tinham traço mais toscos, corpos disformes, coloração mais escura, e com desejo de poder – embora alguns vilões também apresentem imagem corporal semelhante à dos heróis, mantendo a estereotipia. Essa padronização, inclusive, vem desde os contos de fadas, que normalmente precedem os desenhos animados na vida das crianças, e se mantém até nas fábulas animadas, aqueles desenhos cujos protagonistas sejam animais.

Logicamente, esta repetição constante de mensagem influencia diretamente a quem a recebe, no caso as crianças, que começam a ansiar pela imitação dos heróis, desejando ter um corpo igual ao daquele personagem, imaginando que assim serão mais aceitas no grupo social em que convivem. Portanto, ocorre uma influência direta na formação da sua imagem corporal. E isso não acontecia somente durante as décadas de 80-90 do Século XX, não. Os desenhos animados de hoje, que são principalmente de origem japonesa (os animes) vão pelo mesmo caminho, mantendo a veiculação de estereotipias corporais, que incluem desde o apelo das tatuagens e *piercings*, até a sugestão da utilização de enxertos de silicone e outros procedimentos estéticos, através de personagens extremamente curvilíneas e musculosas, ou como as crianças mesmas dizem, turbinadas. Além disso, são personagens que já

aparecem associadas a uma gama de produtos da indústria cultural, que padronizam gostos e criam necessidades, ainda que irreais e desconsiderando as condições sócio-econômicas das crianças que lhes assistem. Na época estudada, isso não acontecia. Eram poucos os produtos associados às personagens, geralmente brinquedos. Hoje, esses produtos não ficam só nos brinquedos, mas são vistos em materiais de higiene pessoal, roupas, materiais de decoração, utensílios escolares, festas de aniversário e até gêneros alimentícios (biscoitos, iogurtes, ovos de páscoa, etc.).

Ressalto, entretanto, que o que aqui considero não é fruto de pensamento particular, não. Os pais e professores entrevistados durante a pesquisa ratificam esse posicionamento afirmando perceberem em seus filhos e alunos o desejo de serem parecidos com as personagens a que acompanham por meio dos desenhos animados de televisão. E esta semelhança não se dá apenas no formato de corpo, mas nos gostos, nos hábitos de consumo, nas diferentes formas de comunicação, nos comportamentos adotados, enfim, na constituição da personalidade. Com isso, ratifico a importância de se cuidar do que é disponibilizado para que as crianças assistam, pois essas imagens e mensagens falam direto à formação educacional dos menores, incitando-lhes padrões que nem sempre são consonantes com o que as diferentes famílias aceitam, acreditam ou querem para si.

É necessário, então, educar o olhar das crianças para que elas mesmas sejam capazes de selecionar o que assistem, e se posicionem crítica e ativamente ante o que lhes é apresentado. Este trabalho deve ser iniciado em casa, com os pais, mas é na escola que deve ser enfatizado, através do ensino da leitura de imagens. Assim, a criança, sujeito construtor do próprio conhecimento, apreenderá dos desenhos animados apenas aquilo que poderá contribuir para o seu crescimento, seja em que âmbito for. Seguindo este raciocínio de estimulação à entrada dos desenhos animados na escola, sugiro que sejam tratados como recursos didáticos e também como conteúdos, pois além de contribuírem para a aprendizagem de diferentes conceitos, eles mesmos podem ser apreciados enquanto conteúdos de ensino, pois favorecem a ampliação de diferentes capacidades, a exemplo de: leitura de mundo, criatividade, linguagem, afetividade, inteligências múltiplas, dentre outras.

A geração entrevistada – da qual eu faço parte – tem no Xou da Xuxa seu principal referente de exibição de desenhos animados. Este programa fora o que nós mais assistimos, e cujos desenhos eram mais sedutores. Entretanto, conforme demonstrado no estudo, esses desenhos eram bastante parecidos em termos de conteúdos/temas abordados, lição de moral veiculada e constituição corporal das personagens.

Dentre estes desenhos, os mais lembrados foram os de personagens heróicas que apresentam a eterna luta do bem contra o mal, tais como He-Man, She-Ra, Thundercats e Popeye, mas o desenho considerado preferido por praticamente todos foi mesmo a Caverna do Dragão que, diga-se, continua sempre retornando à programação infantil. Durante a construção deste texto, inclusive, estava sendo exibido de segunda a sexta, pela manhã, na TV Globinho, tal o fascínio que exerce em diferentes épocas, mesmo contando com tão poucos episódios, os quais eram incansavelmente repetidos em cada temporada de exibição.

Posso afirmar, portanto, que este texto também se configura como lugar de memória, pois reúne lembranças minhas acerca dos desenhos animados e programas infantis que o veiculavam e as de outros sujeitos, imprescindíveis às constatações feitas aqui. Além do Xou da Xuxa, recordamos o Bozo, o Balão Mágico e outros programas que marcaram época, e que incluíam em sua grade de desenhos animados atrações como Pica-Pau, Os Flinstones, Scooby-Doo, Tom e Jerry e tantos outros que nos seduziam, ainda que seus episódios apresentassem conteúdo violento, provocassem medo ou incluíssem absurdos históricos. Todas essas licenças literárias não passavam também de interessantes elementos de sedução.

A pesquisa também revelou que as crianças/adolescentes dos anos 80-90 do Século XX formam uma geração que não se deixou seduzir pelos animes (desenhos japoneses), pois se acostumou com o referencial de cultura americana tão explorada pelos desenhos a que assistia, mas que agora, enquanto educadores (pais, professores), vêem claramente o fascínio que os animes exercem sobre as crianças com as quais convivem, e acabam por ceder aos apelos das mesmas no que se refere ao consumo dos produtos a eles associados, os quais também funcionam como elementos de sedução. Contudo, há que se ressaltar que, desde sempre, há

uma invasão de cultura estrangeira em nossas casas através dos desenhos animados, pois historicamente houve pequena participação de episódios nacionais nas grades de atração das programações infantis.

E já que tenho falado tanto em sedução pelos desenhos animados, preciso parar de escrever, pois já estou cheia de vontade de assistir um. Agora, com meu filhinho, outro já perceptivelmente seduzido. E o mais legal disso é que tenho oferecido a ele também alguns desenhos da minha infância, e ele tem gostado bastante. Assim, podemos trocar idéias, construir memórias, brincar juntos. E, dessa forma, temos procurado alcançar “a visão além do alcance”, como os Thundercats...

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTOÉ, Anair. **Processo Tecnicista**. Maio de 2007. Disponível em: **www.dtp.uem.br/gepiae/pde/teca.pdf** Acesso em: 04/04/09

ARRUDA, Gilmar. **Cidades e Sertões:** entre a história e a memória. Bauru: EDUSC, 2000.

BAPTISTA, Maria Manuel. **Estereotipia e Representação Social** – uma abordagem psico-sociológica. Coimbra, 1996. Disponível em: **http://sweet.ua.pt/~mbaptista/Estereotipia%20enquanto%20forma%20de%20representacao%20social.pdf**. Acesso em: 10/03/09.

BARROS, D. D. **Imagem corporal:** a descoberta de si mesmo. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, v. 12, n. 2: p. 547-54, maio-ago. 2005.

BAXANDALL, Michael. **Padrões de intenção:** a explicação histórica dos quadros. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BERGER, John. **Modos de ver.** Lisboa: Edições 70, 1972.

BERGSON, Henri (1859-1941). Da sobrevivência das imagens. A Memória e o Espírito. *in:* **Matéria e Memória**. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERKENBROCK-ROSITO, Margaréte May. **Territórios do eu:** narrativas da vulnerabilidade e cuidado de si. in: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

BOSI, Ecléa. **O tempo vivo da memória:** ensaios de psicologia social. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

BOUGNOUX, Daniel. **Comunicação**: introdução a ciência da informação e comunicação. Petrópolis: Vozes, 1994

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 – Volume IV, pags. 283 a 290. Agosto de 2002.

BRASIL. **PCN – Volume 07 – Educação Física.** 3 ed. Brasília: A secretaria, 2001.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular:** história e imagem. Bauru: EDUSC, 2004.

CARVALHO, Carla Cristina Nunes de Oliveira **A IDEOLOGIA DOS DESENHOS ANIMADOS. VII CNLF.** UCB. Agosto de 2003. Disponível em: http://www.filologia.org.br/viicnlf/anais/caderno12-02.html Acesso em: 15/05/2009.

CARVALHO, José Murilo de. Tiradentes: Um herói para a República e República-mulher: Entre Maria e Marianne. In: _____. **A Formação das Almas:** O Imaginário da República no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 1993, pp.55-73 e 75-96, respectivamente.

CAUVIER, Johanne. **A perspectiva autobiográfica:** uma ferramenta de acompanhamento da construção identitária de adolescentes. in: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

CORAZZA, Sandra Mara. **Labirintos da Pesquisa, diante dos ferrolhos**. *in:* COSTA, Marisa Vorraber (org.). **Caminhos Investigativos:** novos olhares na pesquisa em educação. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

COUTO, Edvaldo Souza. **O homem satélite:** estética e mutações do corpo na sociedade tecnológica. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 2000.

CUNHA, Jorge Luiz da. **Trilhando os caminhos de Mnemosine:** a autobiografia do grupo Povo de Clio. in: SOUZA, Elizeu Clementino; PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Pesquisa (auto)biográfica:** cotidiano, imaginário e memória. Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

DAMASCENO, Vinicius Oliveira; LIMA, Jorge Roberto Perrout; VIANNA, Jeferson Macedo; VIANNA, Viviane Ribeiro Ávila; NOVAES, Jefferson Silva. Tipo físico ideal e

satisfação com a imagem corporal de praticantes de caminhada. **Rev. Bras. Med. Esporte**, Vol. 11, Nº 3 – Mai/Jun, 2005

DELEUZE, Gilles. **O Atual e o Virtual**. *in:* ALLIEZ, Éric. **Deleuze Filosofia Virtual.** São Paulo: Editora 34, 1996.

DELGADO, Lucilia de Almeida Neves. **História oral –** memória, tempo, identidades. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

DELORY-MOMBERGER, Christine. **Biografia, corpo, espaço.** in: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

DESLANDES, Suely Ferreira. **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. 13 ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

DIAS, Cláudia. **Pesquisa qualitativa** – características gerais e referências. Maio de 2000. Disponível em: www.geocities.com/claudiaad/qualitativa.pdf Acesso em: 08/05/2009.

DIAS, Cleuza Mª Sobral. **Narrativa em processos de pesquisa e formação:** escrevendo... Juntando pedacinhos, reconstruindo trajetórias. in: SOUZA, Elizeu Clementino; PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Pesquisa (auto)biográfica:** cotidiano, imaginário e memória. Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

DIONÍSIO, Ana Carolina. O Imaginário Infantil e as Mídias: um estudo das representações de gênero em websites de entretenimento para crianças. **Iniciacom,** São Paulo, Vol. 1, No 1, 2006, p. 1-10.

DOURADO, Odete. Para sempre, memória. **Rua**. Salvador, v. 2, n. 3, 1989, p. 65-74.

FEILITZEN, Cecilia Von; BUCHT, Catharina. **Perspectivas sobre a criança e a mídia.** Brasília: UNESCO, SEDH / Ministério da Justiça, 2002.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; OSWALD, Maria Luíza Bastos Magalhães. A recepção dos desenhos animados da tv e as relações entre a criança e o adulto:

desencontros e encontros. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 25-41, jan./abr. 2005.

FERREIRA, Aurora. **A criança e a arte:** o dia-a-dia na sala de aula. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2008.

FORMENTI, Laura. **Escrita autobiográfica e zelo:** um olhar composicional. in: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

FUSARI, Mª Felisminda de Rezende e. **O Educador e o Desenho Animando que a Criança vê na Televisão**. São Paulo: Loyola, 1985.

GAMA, Maria Clara S. Salgado. **A Teoria das Inteligências Múltiplas e suas implicações para Educação.** Disponível em: **http://www.homemdemello.com.br/psicologia/intelmult.html**. Acesso em: 10/06/2009.

GARCIA, Regina Leite (org.). **O corpo que fala dentro e fora da escola.** Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

GOLDBERG, Luciane G.; YUNES, Mª Angela M.; FREITAS, Jsé V. O desenho infantil na ótica da ecologia do desenvolvimento humano. **Psicologia em Estudo**. Maringá, v. 10, n. 1, p. 97-106, jan./abr. 2005

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.** São Paulo: Vértice. Editora Revista dos Tribunais, 1990.

JOÃO, Renato Bastos & BRITO, Marcelo de. Pensando a corporeidade na prática pedagógica em educação física à luz do pensamento complexo. **Rev. bras. Educ. Fís. Esp**, São Paulo, v.18, n.3, p.263-72, jul./set. 2004.

JOSSO, Marie-Christine. in: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo:** antropologia e sociedade. Campinas: Papirus, 2003.

MAGNO, Maria Ignês Carlos. O desenho animado em Sala de aula. **Comunicação & Educação**, Vol. 9, No 27. 2003.

MALLET, Marie-Anne. **O procedimento clínico:** uma outra forma de trabalhar com histórias de vida infantis. in: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do Lazer:** uma introdução. 2ª Ed. Campinas: Autores Associados, 2000.

MARTINS, Kamila Mendes. Criança precisa brincar para ser adulta. **RPC Gazeta do Povo.** Maio/2008. Disponível em: **www.brinquedoteca.org.br**. Acesso em: 25/02/2009

MARTINS, Leda. O negro na cena imaginária do branco. In:_____ **A cena em sombras.** São Paulo: Perspectiva, 1995, pp. 33-49.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito.** 6 ed. Porto: Veja, 2006.

_____. **Fenomenologia da Percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MEIHY, José Carlos Sebe Bom; HOLANDA, Fabíola. **História Oral:** como fazer, como pensar. São Paulo: Contexto, 2007.

MESQUITA, Nyuara Araújo da Silva; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **Visões de ciência em desenhos animados:** uma alternativa para o debate sobre a construção do conhecimento científico em sala de aula. **Ciênc. Educ. (Bauru)** vol.14 no.3. Bauru 2008.Disponível em: **http://www.scielo.br/scielo** Acesso em: 20/06/2009.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação**: arte nova/arte livre. Petrópolis: Vozes, 1971.

MONTENEGRO, Antonio Torres. **História oral e memória:** a cultura popular revisitada. São Paulo: Contexto, 2007.

MONTINO, Davide. **As crianças e a escrita de si.** Ocasiões, limites e ambiguidades da autobiografia infantil na contemporaneidade. in: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

MORAES, Ana Alcídia de Araújo. **Territórios e saberes na formação de professores(as) indígenas:** trajetória de um grupo de pesquisa. in: SOUZA, Elizeu Clementino; PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Pesquisa (auto)biográfica:** cotidiano, imaginário e memória. Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

MOTA, M. V. S.; LELIS, M. T. C.; FERNANDES, D. M. A corporeidade na escola: um olhar sob a ótica reichiana. In: CONVENÇÃO BRASIL LATINO AMÉRICA, CONGRESSO BRASILEIRO E ENCONTRO PARANAENSE DE PSICOTERAPIAS CORPORAIS. 1., 4., 9., Foz do Iguaçu. **Anais**. Centro Reichiano, 2004. CD-ROM.

NIEWIADOMSKI, Christophe. **Sociologia clínica e acontecimentos biográficos.** In: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

NORA, Pierre. Entre a história e a memória – os lugares de memória. **La Republique.** Paris: Gallimard, vol.1, 1984.

NÓBREGA, T. P. **Núcleos interpretativos para uma teoria da corporeidade: movimentar-se**. In: 23 reunião anual da ANPED, 2000, Caxambu. ANAIS, 2000. p. 8-15.

NORBERTO, Telma Alexandra Hilário. **Os desenhos animados e o comportamento das crianças.** (Monografia) Escola Superior de Educação. Instituto Politécnico Jean Piaget. Dezembro de 2005.

PAIVA, Eduardo França. **História e Imagens.** 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PERES, Lúcia Mª Vaz. **Artes e ofícios do GEPIEM:** dialogar com os processos (auto)formadores à luz das interfaces do imaginário e da memória. in: SOUZA, Elizeu Clementino; PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Pesquisa (auto)biográfica:** cotidiano, imaginário e memória. Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

PILLAR, A. D. . Arte, Mídia e Educação: produção de sentidos em textos sincréticos. In: Paulo Rigotti. (Org.). **UNIARTE**: textos escolhidos. Dourados: UNIGRAN, 2008, v. 1, p. 1-14

_____. Visualidade contemporânea: interação de linguagens e leitura. In: 16 Encontro Nacional da ANPAP, 2007, Florianópolis. **Anais** do 16 Encontro Nacional da ANPAP. Florianópolis : Clicdata Multimídia, 2007. v. 1. p. 665-675.

PHILIPS, Helen. Ficções da Mente. **Revista Mente&Cérebro**. Ed. 169. Fevereiro de 2007.

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, vol. 2, n. 3, 1989, p. 3-15.

REQUENA, **O Comercial de televisão. Entre o signo e o espelho.** Tradução e adaptação: Profa. Dra. Vanessa Brasil Campos Rodríguez. Madrid: Catedra, 1995. P. 11 – 50.

RHIS, Simone Elvina. A ilustração no livro infantil: uma análise através dos tempos. UFMG, s/d. p. 1-25.

RUGIRA, Jeanne-Marie. **A relação com o corpo e com a sensorialidade na história de vida:** por uma abordagem somatopedagógica do acompanhamento. in: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

RUSSO, Renata. Imagem corporal: construção através da cultura do belo. **Movimento & Percepção**, Espírito Santo de Pinhal, SP, v.5, n.6, jan./jun. 2005

SABAT, Ruth. **Relações de gênero na mídia.** in: VEIGA-NETO, Alfredo [et al], SCHMIDT, Saraí (org.). **A educação em tempos de globalização.** Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

SANTOS, Luis Henrique Sacchi. **E o corpo ainda é pouco...** in: VEIGA-NETO, Alfredo [et al], SCHMIDT, Saraí (org.). **A educação em tempos de globalização.** Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

SCHMIDT, Saraí. **De olho na mídia.** in: VEIGA-NETO, Alfredo [et al], SCHMIDT, Saraí (org.). **A educação em tempos de globalização.** Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

SILVA, Ana Márcia. **Corpo, ciência e mercado:** reflexões acerca da gestação de um novo arquétipo da felicidade. Campinas: Autores Associados; Florianópolis: Editora da UFSC, 2001.

SILVA, Márcia Rios da. **Trajetórias do grupo de pesquisa "Literatura e Ensino":** tecendo identidades, imprimindo leituras". In: SOUZA, Elizeu Clementino; PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Pesquisa (auto)biográfica: cotidiano, imaginário e memória.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. CIÊNCIA E PODER NO UNIVERSO SIMBÓLICO DO DESENHO ANIMADO. **Ciência e Público**. p.108-120, 1998. Disponível em: www.casada**ciencia**.ufrj.br/ Acesso em: 03/03/2009.

SODRÉ, Muniz. **Sociedade, mídia e violência**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

SOUZA; Thiago Cardoso de; CARDOSO, Ana Lucia. A INFLUÊNCIA DA MÍDIA TELEVISIVA NO MOVIMENTAR-SE DAS CRIANÇAS EM SEU TEMPO LIVRE NA ESCOLA. **ANAIS** da IX Semana da Educação Física da UFSC e Mostra Acadêmica. Disponível em: http://www.cds.ufsc.br/pet/SEF2008/anais.htm

TEDESCO, João Carlos (org.). **Usos de memórias.** Passo Fundo: UPF, 2002.

TRAVASSOS, Luiz Carlos Panisset. Inteligências múltiplas. **Revista de Biologia e Ciências da Terra.** Volume 1 - Número 2 – 2001 (PDF) p. 1-13

TREVISAN, Amarildo Luiz. **Pedagogia das imagens culturais:** da formação cultural à formação da opinião pública. Ijuí: Unijuí, 2002.

TRINDADE, Azoilda Loretto da. Do corpo da carência ao corpo da potência: desafios da docência. In: GARCIA, Regina Leite (org.). **O corpo que fala dentro e fora da escola.** Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

TURTELLI, Larissa Sato; TAVARES, Mª da Consolação Gomes Cunha Fernandes; DUARTE, Edison. Caminhos da pesquisa em imagem corporal na sua relação com o movimento. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 24, n. 1, p. 151-166, set. 2002.

VAROTTO, Mirte Adriane; SILVA, Mauricio Roberto da. Brinquedo e Indústria Cultural. **Motrivivência**. Ano XVI. Nº 23, p. 169-190. Dez./2004.

VASCONCELOS, Sandra Maia Farias. **Fazer-se autor em situação traumática na construção de um depoimento de si a partir do olhar sobre o outro.** In: PASSEGGI, Mª da Conceição (org.). **Tendências da pesquisa (auto)biográfica.** Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

VEIGA-NETO, Alfredo. As idades do corpo: (material)idades, (divers)idades, (corporal)idades, (ident)idades... *In:* GARCIA, Regina Leite (org.). **O corpo que fala dentro e fora da escola.** Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

VIANNA, Angel; CASTILHO, Jacyan. Percebendo o corpo. *In:* GARCIA, Regina Leite (org.). **O corpo que fala dentro e fora da escola.** Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

WEBSITES VISITADOS

http://letras.terra.com.br/

www.recantodasletras.com.br

http://www.gpdesenhos.com.br

http://www.educacional.com.br

cantinhodapipoka.blogs.sapo.pt

http://leonorcordeiro6.blogspot.com

http://gabiruta.blogspot.com

www.toperas.com.br/bozo/bozo.htm

www.arcadovelho.com.br

www.geocities.com

www.wallpaperbase.com

entretenimento. Globo.com

www.infancia80.com.br

pt.wikipedia.org

www.ludicer.it

www.tvfofao.com.br

www.google.com.br

www.hannabarbera.com.br

casadaangelica1.blogspot.com

http://cantoencanto.blogspot.com

www.abril.com.br

xoudaxuxa.zip.net

http://mofolandia.com.br

http://bluebuddies.com

www.animated-news.com

www.madman.com.au

http://www.emulinha.info

http://pjspider.files.wordpress.com

http://www.fotoseimagens.etc.br

http://www.teddybelly.net

http://www.netdownloads.com.br

raonicl.blogspot.com

botecoliterario.wordpress.com

OUTRAS FONTES

LP **Trem da Alegria.** RCA 103.0641(1985).

ANEXOS

ANEXO 1:

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES

MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE

ROTEIRO PARA ENTREVISTA

1. Existia liberdade, na época, para você assistir aos desenhos que queria?
2. Durante sua infância/adolescência, qual era o horário predominante em que você assistia desenhos animados?
3. Você se sentia seduzido pelos desenhos animados?
4. Quais os programas infantis preferidos?
5. De quais desenhos animados você mais se lembra?
6. Desses, qual (is) era (m) o (s) preferido (s) por você?
7. Por que esse (s) era (m) o (s) preferido (s)?
8. Você acha que os desenhos animados exerceram influências sobre você? Quais?
9. Os desenhos animados atuais diferem ou se aproximam dos que você assistia? Em quê?
10. De qual (is) personagem (ns) você mais gostava? Por quê?
11. Você desejava imitá-la ou ser parecido com esta personagem preferida? Por quê?
12. Como era o corpo dessa personagem?
13. Você considera este modelo de corpo belo ou feio? Por quê?
14. Você já quis ter um corpo assim? Por quê?
15. Você acha que o modelo de corpo divulgado nos desenhos animados atuais influencia o modo como as crianças se vêem? Por quê?

ANEXO 2

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES

MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE

CARTA-CONVITE/AUTORIZAÇÃO

Feira de Santana, _____/_____/_____.

Saudações!

Chamo-me Carla B. de A. J. dos Santos e desenvolvo o projeto: “Desenhos Animados dos Anos 80 e 90 do Século XX: sedução e implicações sobre a formação da Imagem Corporal”. Gostaria de convidar V. Sª a contribuir para o desenvolvimento da pesquisa, fornecendo informações acerca de sua infância/adolescência, no que se refere à atuação como espectador (a) de desenhos animados. Para isso, serão agendados dois momentos distintos de coleta de dados, a saber: primeiro, uma entrevista a ser gravada, de caráter personalizado; e depois, uma reunião para a projeção de desenhos animados seguida de discussão em grupo. Caso esteja de acordo, preencha a ficha abaixo:

NOME -		IDADE -	SEXO: ( ) M ( ) F
ESCOLARIDADE -		PROFISSÃO -	
TEM FILHOS? ( ) NÃO	( )SIM, Nº -	IDADES -	
MELHOR DIA DA SEMANA PARA OS ENCONTROS -			
MELHOR HORÁRIO PARA OS ENCONTROS -			
FONE -	CELULAR -	E-MAIL -	
ENDEREÇO -		Nº -	
BAIRRO -		CEP -	
ASSINATURA -			

Muito obrigada,

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos.

ANEXO 3

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES

MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE

CARTA DE AUTORIZAÇÃO E USO DA ENTREVISTA

Feira de Santana, _____/_____/_____.

Saudações!

Eu, _____, estado civil: _____, RG nº: _____, declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha entrevista, gravada no dia ____/____/_____, para a pesquisadora Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos, mestranda do curso de Desenho, Cultura e Interatividade, da Universidade Estadual de Feira de Santana, usá-la integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e limites de citações, desde a presente data. Da mesma forma, autorizo o uso de terceiros ouvi-la e usar citações, ficando vinculado o controle à referida instituição que tem a guarda da mesma.

Abdicando direitos meus e de meus descendentes, subscrevo a presente, que terá minha firma reconhecida em cartório.

_____

ASSINATURA

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos