

## 6

### Os desenhos animados e a produção cultural das crianças

Trago nesse capítulo os sentidos que as crianças das escolas pública e particular produziram, através de narrativas orais e escritas, sobre os desenhos animados que elas mesmas escolheram.

#### 6.1

##### O que é, na visão das crianças, um bom desenho animado

“Nos desenhos animados feitos em série e destinados ao público infanto-juvenil, em apenas cinco minutos a criança pode acompanhar seu personagem preferido numa floresta, em alto-mar, debaixo da terra, nas profundezas dos mares, no espaço sideral, numa viagem aos primórdios da humanidade, e vê-lo afundado, queimado, cortado em várias partes, inflado como um balão, e em questão de segundos outra vez recomposto, como se um instante atrás nada houvesse acontecido.” (Fischer, 1984, p. 60)

Lendo essa descrição de desenho animado, hoje, pode-se dizer que essa é apenas uma das formas dos desenhos animados se apresentarem, mas não é a única e que, como se verá, as crianças não estão escolhendo e se identificando mais tanto com a estrutura desses desenhos que, pela descrição da autora, podem nos indicar desenhos como Pica-pau, Tom e Jerry, entre outros do gênero. São esses os desenhos que as crianças da pesquisa disseram ser do tempo dos adultos e que trazem um estilo diferente dos desenhos mais apreciados.

O desenho animado no estudo de Fischer na década de 80 trabalha com a lógica do “tudo é possível” e é um jogo em que vale tudo. Em tais desenhos os personagens podem assumir formas diferentes e é curto o tempo da história que dura, em geral, cinco minutos. Os desenhos escolhidos pelos sujeitos da pesquisa têm sempre uma estreita relação com situações do seu cotidiano e duram em torno de meia hora cada um deles. Os desenhos mudaram mas, concordando com Fischer, parece que os desenhos continuam sendo a forma de expressão que mais

se presta à comunicação com as crianças não sendo, portanto, gratuita a escolha que fazem desse tipo de narrativa. Os três desenhos escolhidos em votação pelas crianças da escola pública e particular têm aspectos em comum que também aparecem em muitos outros desenhos da atualidade. Neles os personagens centrais são todos crianças vivendo situações relativas ao seu cotidiano, enfrentando perigos, resolvendo problemas ou participando de forma ativa da vida da família e dos acontecimentos em geral. São crianças que têm uma visibilidade que antes não era tematizada em nenhum dos desenhos antigos como Tom e Jerry, Pica-pau, Popeye, entre outros em que os personagens principais, heróis e vencedores, são sempre adultos.

“Mas tudo isso é coisa de desenho animado! Não passa de ficção! No mundo real, a vida é bem diferente! Será?” (Salgado, 2003) Nossa hipótese é a de que, da mesma forma como os desenhos mudaram, mudaram também as crianças que os assistem, e de que as produções destinadas à infância não estão descontextualizadas da identidade das crianças de hoje e das escolhas que elas fazem. E qual seria a identidade da criança de hoje?

A resposta a essa questão poderia ser buscada nos depoimentos das crianças sobre o que seria, para elas, um bom desenho animado: as opiniões variaram bastante da escola pública para a escola particular. As crianças da escola particular levantaram os aspectos a seguir como indicativos de um bom desenho ou da escolha dos seus desenhos preferidos:

- Tem que ser engraçado (com sentido e/ou sem sentido)
- Ser variado, não-repetitivo
- Ter personagens com aparência diferente
- Ter personagens parecidos com eles
- Mostrar o que acontece na vida dos outros. Desenhos que contam a vida da personagem, mostram a sua intimidade, a casa dela por dentro...
- Desenhos com mudanças de papéis de bom e mau em que o mau pode virar o bom, o bem pode vencer ou pode perder, entre outras situações em que os papéis de bom e mau não são sempre definidos.
- Desenhos sérios com aventura

Quase toda a turma da escola particular concorda com estes aspectos levantados para definir um bom desenho, destacando-se apenas dois meninos que trouxeram o aspecto “desenhos sérios com aventura” no qual encaixam desenhos japoneses (animês) tais como Samurai X e *Dragon Ball*, não escolhidos pela maioria da turma. No entanto, o aspecto comum aos dois grupos foi o da mudança de papéis em que, dependendo da situação, bons ou maus podem ser vencedores ou perdedores. Tal aspecto pode ser observado nas opiniões seguintes:

*GABRIELA: Eu não gosto quando os bonzinhos são bonzinhos para sempre, tem que ser certinhos e tudo o mais... Eu gosto quando os bonzinhos são maus às vezes... (rindo)*

*GUSTAVO: Eu não gosto quando os bons sempre vencem e os maus sempre têm que perder. (...) Acho que é legal acontecer os dois, só para variar.*

Ao comentar sobre o que gostam falam também do que não gostam. Suas opiniões apontam para as formas de estruturação dos desenhos, na linearidade e na rapidez:

*JÚLIA: É chato quando não acontece nada... Fica assim tudo parado...*

*THIAGO: Chato é um liiindo final feliz e eles vivendo feliizes para sempre. Eu acho chato esse negócio de "era uma vez" e no final "e viveram felizes para sempre"... Muito chato!*

Na escola pública as respostas apontaram que um bom desenho deve “ter muita aventura, ação e emoção, diversão. Também comédia, alegria. E terror, suspense.” E o que seria, para eles, um desenho com aventura? E uma comédia? E um desenho com terror e suspense? Pedi que explicassem melhor o que diziam e eles responderam o seguinte:

Um desenho com aventura tem que ter personagens heróis que fazem muitas coisas e que fazem coisas que nem todo mundo faz: são corajosos e encaram o que vem pela frente; enfrentam inimigos, passam por desafios, vão a vários lugares, enfrentam o perigo e salvam os outros, o mundo, fazem o bem vencer o mal.

Um desenho com terror tem que assustar as pessoas, matar e ter suspense...

Um desenho com comédia é que faz a gente rir a toda hora, tem palhaçada e a gente dá gargalhadas. Tem desenhos que não tem comédia (são sérios) como

Thunder Cats, Dragon Ball, Homem Aranha, por exemplo. Outros fazem todo mundo rir como Meninas Super-poderosas e Simpsons.

Em relação aos desenhos com comédia uma das crianças da mesma escola ressaltou que há níveis diferentes de comédia. Segundo ela, “*os desenhos que fazem todo mundo rir (criança, adolescente ou adulto) são aqueles que tem uma faixa alta de comédia.*” Mas disse que tem desenhos que “*têm uma faixa baixa ou média de comédia e aí não é todo mundo que ri.*” Esse é o caso dos desenhos japoneses em que as opiniões das crianças da escola pública explicitam melhor esse aspecto:

*LETÍCIA: Todo desenho, a maioria, tem comédia mas a maioria dos japoneses não têm.*

*GABRIEL: Tem um pouco de comédia como nas lutas que sempre tem uma situação engraçada.*

*EDUARDA: É, mas os desenhos que não são japoneses têm mais comédia.*

Dessa maneira, as crianças da escola pública ressaltam que desenhos como *Meninas Super-poderosas* e *Os Simpsons* são desenhos que, segundo foi trazido por uma das crianças, têm uma faixa alta de comédia porque fazem todo mundo rir, o que não é o caso dos desenhos japoneses ou animês que não costumam ser tão engraçados.

Os aspectos relativos ao bom desenho trazidos pelos grupos de crianças das duas escolas apontam para algumas diferenças. Na escola particular as crianças comentam que o bom desenho não pode ser lento, tem que ter uma estrutura flexível, ou seja, não precisa começar sempre pelo “era uma vez” e terminar pelo “viveram felizes para sempre”, não deve ter papéis fixos como o bom que é somente bom e o mau que é somente mau, mas deve ter bons que são maus e maus que são bons pois ressaltam que todos nós temos os dois lados. Numa conversa me disseram que uma das personagens de um desenho preferido, a *Sakura*, nem sempre é corajosa, ela também tem medo como eles. Na escola pública as crianças trouxeram outros aspectos indicativos de um bom desenho denotando uma estrutura narrativa mais fixa, com final feliz do bem vencendo o mal e com os papéis bem delimitados em que o herói é aquele que é corajoso e

que vence fazendo o bem vencer o mal. Que mediações poderiam estar determinando tais diferenças?

A forma como as crianças percebem os relatos dos desenhos pode estar se referindo ao modo como constroem a sua identidade. Canclini (1999) lembra que as transformações constantes nas tecnologias de produção, na comunicação entre sociedades e na ampliação de desejos e expectativas tornam instáveis as identidades, antes fixadas em repertórios exclusivos de uma época ou de um local, parte de uma história. A mudança constante cria um novo padrão em que o novo, o atual é um valor acima do próprio valor. O autor faz uma diferenciação entre as identidades modernas e as pós-modernas. As identidades modernas eram territoriais, vinculavam-se a regiões e etnias definidas e eram monolíngüísticas porque homogeneizavam os valores dentro dos padrões modernizadores e lidavam a partir de comunicações orais e escritas que se efetuavam através de interações próximas. As identidades pós-modernas são transterritoriais, ou seja, não se prendem a um território definido, circulam por diferentes espaços e são multilíngüísticas porque operam baseadas, não nas comunicações orais e escritas, mas na produção industrial da cultura pela comunicação tecnológica que rearticula os padrões pelo consumo diferenciado de bens. Assim, não existem mais valores pré-definidos iguais para todos.

O fato das crianças da escola particular trazerem em suas falas uma visão mais flexível acerca dos valores e dos papéis sociais e, em contrapartida, as da escola pública estarem mais ligadas a uma visão mais tradicional desses valores e papéis poderia ser interpretado a partir de algumas mediações: (1) o maior ou menor contato das crianças com a variedade de meios e tecnologias de comunicação, (2) o acesso diferenciado dos grupos aos produtos narrativos audiovisuais; (3) a convivência com estruturas familiares e escolares com papéis sociais mais ou menos definidos.

O que importa aqui não é valorizar ou tomar partido de uma ou outra visão, incorrendo no risco de analisar as falas das crianças apocalíptica ou integradamente. O importante é poder discernir que a definição de um bom desenho passa por diferentes mediações e, nesse sentido, tais opiniões podem modificar-se na relação com outras interações significativas.

## 6.2

### **O que as crianças narram, escrevem e desenham sobre os desenhos *Os Simpsons*, *Sakura* e *Ginger***

Como as crianças de cada escola, que se configuram como comunidades interpretativas diferentes com escolhas e acessos a produtos diferenciados, percebem os desenhos animados consumidos? Para essa análise foram trazidos, dos desenhos utilizados na oficina, apenas os que foram eleitos pelos dois grupos de crianças em votação.

Para efeitos de orientação do leitor será apresentada uma breve análise estrutural de cada desenho. A análise foi baseada em alguns dos critérios definidos por Rosa Maria Bueno Fischer em seu livro *Televisão e Educação*, entre eles: o gênero, os limites entre realidade e ficção na narrativa, a quem o desenho se endereça, os temas que são tratados nele e o modo de tratá-los, com que linguagens se constrói o programa (planos, sonorização, imagens), além de minhas impressões pessoais sobre cada um dos desenhos. Os desenhos analisados serão *Os Simpsons* (escola pública), *Sakura* (escola pública e particular) e *Ginger* (escola particular).

#### ***Os simpsons***

O gênero desse desenho pode ser identificado com a comédia mostrando situações em que a ignorância e o aspecto grotesco do personagem principal, o Homer, sobressaem em várias situações em que está implícita a crítica social. A estrutura narrativa desse desenho mistura elementos de ficção e realidade. A “ficção” faz parte dos momentos de comédia ou dos momentos de tensão/clímax do desenho. Como exemplo citamos um episódio em que o pai de Homer na volta de uma viagem reclama que deseja ir ao banheiro. O filho não o atende, segue adiante e todos os cenários que aparecem na estrada (privadas gigantes, banheiros e placas indicando áreas de lazer com banheiros maravilhosos) reforçam e

umentam o drama do pai. A ficção pode também ser identificada com a ignorância de Homer, personagem principal da série, através do qual faz-se críticas à ignorância da classe média americana. Num dos episódios observados Homer frita ovos e bacon para dar de comer a uma lagosta que resolve criar num aquário, coloca sua filha dentro do congelador, dentre outros fatos do gênero. A sátira do desenho brinca com os elementos de ficção e realidade enfatizando ora um, ora outro ou utilizando a combinação alternada dos dois dependendo do impacto que deseja causar.

Observou-se a exibição do desenho nos canais SBT e FOX. No primeiro o desenho é exibido diariamente as 18:30 e os anúncios dos intervalos são os dos programas Show do Milhão, a Pequena Travessa (novela mexicana), e produtos como o iogurte Corpus com menos calorias e no segundo a exibição do desenho acontece às 20:30 e as propagandas nos intervalos anunciavam produtos como Site Terra, Chocolates Copenhagen, Cola-cola, impressoras Epson, Desodorante Axe, Nova Ranger, Produtos Panasonic, Listerine, escova Colgate Navigator e Toddy pronto. Os programas anunciados nos vários intervalos do desenho foram, entre outros, os seriados “Greg the Bunny”, “Girlsclub”, “Mortos de Fome”, “Buffy, a caça-vampiros” e “Ilha da sedução”. Pelos anúncios dos intervalos percebe-se que o desenho é endereçado ao público jovem e adulto. Os anúncios apontam que não são as crianças o público a quem o desenho se endereça prioritariamente pois, mesmo tendo um ou outro anúncio de produto ou programa indicado para o público infantil, a maioria dos anúncios deseja atingir um público jovem e adulto.

O desenho trata de temas como a desonestidade, a corrupção, as aparências, as mentiras, formas de curtir a vida, papéis de homem e mulher, jogos de azar, drogas, egoísmo, abandono dos idosos, questões políticas, entre outros. A família Simpson e os moradores da cidade são todos coniventes com tais situações de desonestidade, corrupção, mentiras que aparecem como “naturais” para a maioria dos habitantes, apontando uma sociedade em que o principal objetivo é cada um se “dar bem”. Tal situação é contrabalançada com algumas críticas que surgem, de forma mais contundente, pela Lisa, filha de Homer e, às vezes, por parte da mulher de Homer, a Marge, que em alguns momentos sente-se culpada pelas atitudes do marido e orienta os filhos enquanto, em outros, ignora as atitudes do

marido ou dos filhos. Qualquer que seja o seu posicionamento ela nunca é escutada pelo marido que ignora suas opiniões solenemente.

A produção do desenho brinca com elementos usados na produção de filmes utilizando trilhas sonoras, planos e seqüências visuais que nos remetem à produção cinematográfica. Assim, pretende fazer uma sátira, uma fina crítica social e utiliza recursos sofisticados de produção cinematográfica não presente na maioria dos desenhos.

Como exemplo podemos trazer a descrição de um episódio em que Homer leva a família para visitar uma cidade fantasma do Oeste e seu carro enguiça na estrada em frente ao asilo em que vive seu pai. O foco está primeiro no nome do asilo, na cara apavorada de Homer ao ver o pai e depois no pai que fica contente por rever o filho. Depois vê-se de dentro do carro o pai de Homer andando em direção ao carro, depois, de fora do carro, Homer tentando fazer o carro pegar e dizendo “Ai, ai, ai...” tentando, a todo custo, evitar o encontro com o pai. O foco passa para trás do pai que vem em direção ao carro com os braços esticados (como o de um monstro que vem “pegar”) tendo o acompanhamento de uma trilha sonora típica de filmes de terror. Ele vem falando numa entonação assustadora simulando a dos filmes “Filhoouoo, você se lembrooooo de mimmm... Se lembrou do meu aniversááááriooooo...” A família está imóvel dentro do carro. De dentro do carro o pai é mostrado aproximando-se pouco a pouco do carro e Homer grita “NÃÃÃÕOO!!”. Lisa, também dentro do carro, vê um velhinho se aproximar e grita, se assustando com ele, que larga sua bengala e vai embora. Essa construção ao mesmo tempo em que pode parecer apenas “engraçada”, esconde uma crítica sutil ao modo como são vistos os idosos nessa sociedade. Essa crítica enfatiza os elementos de sua sátira ao “brincar” com os elementos cinematográficos para aumentar o impacto das várias cenas. Assim, a riqueza do desenho está nos detalhes, nas palavras que pronunciadas num momento específico dão o tom da crítica mas que também podem passar despercebidas a um espectador menos atento e que as ouve vendo apenas o seu lado engraçado e não seu aspecto crítico.

A seguir descrevemos brevemente cada um dos personagens.

Homer Simpson é pai, marido, bebedor de cerveja. É um trapalhão que procura tirar vantagem das situações para poder desfrutar do que não poderia ter. É meio egoísta, infantil e disputa com os filhos cada coisa. É casado com Marge

Simpson, que é uma dona de casa feliz e mãe dos três filhos do casal: Bart, Lisa e Maggie.

Marge é uma mulher conformada que cuida dos filhos, não desenvolve atividade profissional remunerada e, mesmo não concordando com um ou outro comportamento do marido não tem voz ativa para se posicionar e não é ouvida por este.

Bart, seu filho, é um menino de seus 10 anos que sonha em ter seu próprio programa seriado de TV com o Clow, seu ídolo. É um aprendiz do pai, e desde pequeno apronta situações e aprende com o pai como levar vantagem para ter o que deseja. Num episódio, Lisa sua irmã, lhe pergunta: “Você não consegue saber a diferença entre conseguir alguma coisa honestamente e conseguir trapaceando?” Ao que ele responde: “Não”.

Lisa tem 8 anos de idade e já leu livros até das séries mais adiantadas e ainda escreve vários artigos. Suas atividades favoritas são: tocar saxofone, ir à escola e ler. Ela é o “bom-senso” da família querendo estar sempre politicamente correta, mesmo assim, em alguns episódios, vê-se tentada a seguir o exemplo da família mentindo e passando outros para trás, mas depois logo se arrependendo.

Maggie tem apenas um ano de vida e já aprende a soletrar seu próprio nome.

As pessoas com as quais a família convive, ou seja, toda a sociedade de Springfield, apresentam esse mesmo tipo de comportamento do “se dar bem” e parecem ter como meta “parecer ser” algo naquela sociedade mais do que realmente “ser”, importando-lhes mais a aparência do que a realidade dos fatos.<sup>31</sup>

### **E o que as crianças dizem sobre *Os Simpsons*?**

Este foi um dos desenhos apreciado tanto por meninos quanto por meninas da escola pública. Através da conversa percebe-se como as crianças vão construindo e elaborando suas impressões sobre o desenho e como, na interação social, trazem à baila questões polêmicas trazidas pela cultura televisiva que passam, cada vez mais, a ser incorporadas à cultura infantil. Apontam que o que apreciam no desenho dos *Simpsons* é a comédia, o fato deste ser muito engraçado,

---

<sup>31</sup> Resumo feito por mim a partir dos episódios vistos. Algumas referências sobre um ou outro personagem foram retiradas do site [www.thesimpsons.com](http://www.thesimpsons.com)

o que faz com que todos gostem dele. Ressaltei que *Simpsons* era um desenho feito para adultos e perguntei o que achavam disso.

*LETÍCIA: eu acho que Simpsons é um desenho para a família toda: criança, adolescente, jovem, idoso porque não tem nada que criança não possa ver e que adulto não possa ver. É só uma comédia mesmo para a família toda.*

É interessante notar como Leticia no seu depoimento dá outro sentido à idéia de Postman (1999) de que a TV seria um meio nocivo porque coloca adultos e crianças “em pé de igualdade” diante de informações que seriam pertinentes apenas aos primeiros. Pela fala da menina depreende-se que há programas que nem crianças, nem adultos poderiam assistir. Porque é comédia, *Os Simpsons* serve para a família toda. A quebra de hierarquia entre os saberes da criança e do adulto, própria da cultura letrada, que a TV permite e que Postman analisa como negativa, ganha outra interpretação: se na visão do autor, a TV decreta que o que é bom para o adulto é bom para a criança, na visão de Leticia o que não é bom para a criança não deveria ser bom para o adulto.

Outras crianças ressaltaram que *Os Simpsons* trata de assuntos que nem todas as crianças podem ver como fica claro a seguir:

*ISABELA: Eu acho que depende da idade da criança porque eles falam de umas coisas, umas besteiras que quem tem 9 anos assim, pode ver, mas quem tem mais ou menos 4, 2 anos aí já fica meio pesado. Porque tem umas coisas... (fica sem jeito) às vezes eles falam, sabe? (e faz gestos enrolando as mãos)*

*PESQ: De sexo?*

*ISABELLA: É... e mostra...*

*PESQ: Pessoas transando?*

*ISABELA: É, coisas que criança não deve saber ainda...*

Assim, segundo elas, um dos temas trazidos pelo desenho e não muito adequado para as crianças “pequenas” são as cenas de sexo. Evocando Postman as questões do sexo não seriam um tema para crianças de 9, 10 anos. As crianças, no entanto, apresentam argumentos que apontam para um entendimento diferente:

*LETÍCIA: A gente pode ver porque a gente estudou, já estudou o livro todo de ciências com isso. Já falamos de tudo o que acontece com o homem e com a mulher.*

*ALINE: A gente aqui da sala pode assistir esses desenhos porque a gente já sabe e não precisa ficar perguntando...*

*RONIELLI: A gente pode ver porque já está mais amadurecido.*

Os motivos trazidos para justificar se podem, ou não, assistir ao desenho são relativos ao saber atribuído à escola e ao amadurecimento que este pode trazer. Assim, dão à escola uma legitimidade na transmissão das informações que os habilita a fazer o que outras crianças, segundo eles, não poderiam fazer ainda. Postman aponta que o “ir para a escola” seria revelador de que as crianças ainda não estão preparadas para lidar com determinados assuntos adultos que a TV traz e as crianças argumentam que a escola pode ter justamente esse papel de esclarecer tais assuntos para que possam ver e entender o que a TV mostra. Pelos argumentos dessas crianças certos assuntos demandam um “conhecimento” que a escola tem legitimidade para transmitir. Desta forma, parece que as crianças dessa escola poderiam estar contrariando alguns dos argumentos de Postman quando este afirma que o convívio com a TV tende a tornar irrelevantes os rigores de uma educação letrada já que *Não há á-bê-cê para imagens. Não há incapacidade de ver televisão*. Embora a TV seja para todos, as crianças apontam que, na visão delas, nem todos, ou seja, nem todas as crianças podem entrar em contato com certos assuntos e que a escola amplia o olhar delas sobre certos “segredos” mostrados pela TV e as torna mais capazes de lidar com eles.

Ainda em relação ao tema do sexo, algumas crianças trouxeram outras opiniões:

*PEDRO: É bom ver porque a gente aprende. Se não está acontecendo com a gente, a gente só vê, é só um filme.*

*PAMELA: Eu acho que não pode ver porque eu li na revista que uma garota de 13 anos está grávida de um cara de 32.*

*OUTRO MENINO: E daí? E eu com isso?*

*PAMELLA: Eu acho que quando você tá criança e você vê isso daqui a pouco você tá querendo praticar e quando tiver adulto já tá nesse mundo. Eu acho que a partir de 10 anos já pode ver, mas antes essas crianças que tem 6 anos, 7 anos acho que é errado...*

A afirmação de Pedro de que “É só um filme” anuncia a diferenciação explícita que estabelecem entre a realidade e a ficção. Ao mesmo tempo, a posição de Leticia de que mesmo assim não deve ser visto porque pode “acostumar” a criança com essa realidade, mostra como são tênues esses limites

entre realidade e a ficção e como eles percebem esses dois lados da questão. O posicionamento diferenciado do menino e da menina também aponta que nas discussões, e no diferente contato com esse tema pela TV, estão implícitas as mediações culturais que fazem parte da construção da experiência de ser homem ou mulher na sociedade.

Ainda outro tema trazido por eles e que é abordado no desenho é o da violência – um dos segredos que, segundo Postman (1999) deveriam ser resguardados da criança.

*PAMELA: Tem episódios, a maioria, que as crianças podem ver, mas tem uns que não, que o Homer fica vendo na TV um ratinho e um gato que só tem violência. O ratinho fica matando, cortando a cabeça, sangrando e tem cenas meio ruins. O gato fica todo sujo de sangue, sabe? Mas eu to falando de um modo bem violento.*

*GABRIEL: Eu acho que é um desenho para todas as idades porque é engraçado. Eu vejo filme de terror que é bem pior que esse negocinho de sanguinho. Sexta feira 13, Jason, a Hora do Pesadelo é bem pior do que isso.*

As discussões entre as crianças poderiam estar apontando para um confronto de gênero – meninas não gostam de violência enquanto os meninos têm mais afinidade com filmes em que a violência é mais explícita. Ao mesmo tempo, pode-se supor que as diferenças no gosto poderiam estar sendo determinadas pelo maior contato de uns com programas mais violentos. Sobre isso, Martin-Barbero (1999) diz que

O que nem pais nem psicólogos se perguntam é por que apesar de ainda gostarem de livros para crianças, as crianças preferem – numa porcentagem que chega a 70% ou mais, de acordo com pesquisas realizadas em muitos países – os programas de televisão para adultos. Aqui se esconde uma pista fundamental: enquanto o livro disfarça o seu controle (...)sob seu estatuto de objeto distinto e sua complexidade de temas e vocabulário, o controle da televisão não admite disfarces, o que torna a censura explícita. E isso, por um lado desmascara os mecanismos de simulação que sustentam a autoridade familiar(...) e por outro lado, a criança não pode ser castigada pelo que vê(como o é pelo que lê clandestinamente) pois não foi ela quem trouxe, subliminarmente, o programa erótico ou violento para casa.(p.21)

Os valores fazem parte das discussões e das escolhas das crianças e a identificação com determinados personagens dá uma certa indicação dos aspectos que demarcam sua socialização. Apontam que os personagens preferidos do desenho são o Bart, a Lisa e o Homer. O Bart foi escolhido porque “é engraçado, atrapalhado, faz tudo ao contrário”, por causa da “careta dele e do cabelo” e

porque “está sempre com inveja da irmã”. A Lisa porque “é a mais inteligente da família” e o Homer porque “é engraçado, tapado e é todo lesado”. Em relação ao desenho *Os Simpsons* a escolha dos personagens preferidos recaiu sobre o fato de serem mais ou menos engraçados e, desta forma, o Homer e o Bart são apontados como os melhores. A Lisa é admirada por alguns pela sua inteligência mesmo não sendo tão engraçada. Ao trazer a Lisa como uma das personagens preferidas, uma personagem que se destaca pelo comportamento ético e pela crítica às atitudes das pessoas da família e da cidade em que vive, já é uma forma de relativizarem as posições do Homer e do Bart que são, assumidamente, os trapaceiros do desenho. Demonstra que, de alguma forma, mesmo que não explícita, algumas crianças fazem alguma crítica ao desenho pela identificação com a Lisa. Pelo que percebemos, o desenho pode ser elemento de crítica para aqueles que têm a possibilidade de trocar idéias com os pais ou adultos de forma geral e que, assim, a continuidade dessa experiência de troca pode lhes dar outros parâmetros para verem os próximos episódios de forma diferente.

### **Sakura**

Na estruturação desse desenho a realidade está muito presente nos cenários e nas situações vividas pela personagem principal que são relacionados ao cotidiano da maioria das crianças como ir à escola, fazer uma prova, visitar uma amiga, brincar ou conversar com os colegas, etc. É em meio a tais cenas do cotidiano que surgem os problemas com os quais a heroína terá que lidar sempre em companhia da sua melhor amiga e do mascote Kero. A ficção está presente de forma bem delimitada nos momentos em que *Sakura* precisa capturar uma Carta Clow e, para isso, precisa usar seus poderes mágicos dados pelo Báculo, espécie de chave que se transforma em bastão mágico no momento em que ela vai capturar as cartas. Nesse sentido os momentos de ficção acontecem em meio a cenas do cotidiano e são uma pausa na realidade da história, interrompendo-a até que a carta Clow seja capturada e tudo volte à normalidade anterior.

Sonia Bibe Luyten (2000) concorda com a nossa observação sobre os lugares de ação das histórias (dos mangás- história em quadrinhos- e animês – desenhos animados-) que em sua maioria acontecem em meio a cenas do cotidiano mas reforça que os cenários também apresentam contrastes. Segundo ela, por um lado as ações acontecem em lugares comuns como escolas, escritórios, cidades grandes e por outro há a fuga para um lugar romântico idealizado, quase sempre ocidental. Os cenários de fuga são semelhantes aos dos contos de fadas: palácios maravilhosos, jardins imensos, salões de festa ricamente decorados que são idealizados como romance focados no Ocidente, tendo a Europa como primeira opção. Como exemplo podemos citar um episódio em que a *Sakura* vai visitar a sua amiga e esta mora numa casa imensa cheia de jardins, lagos, pontes, com empregados que a cercam. O cenário parece mais idealizado do que representativo da realidade do país. Desse modo podemos ressaltar que a ficção está presente tanto nos momentos de magia da história como em parte de alguns cenários que são construídos de forma idealizada.

Para capturar as cartas Clow *Sakura* tem que vencer certos desafios impostos a ela. O Mago Clow (encarnado em Eliot) causa dificuldades a ela para que realize sua missão e parece que cada desafio é um motivo para fortalecê-la. O Eliot parece ser o Mestre, aquele que na cultura japonesa oferece-lhes desafios para que ao enfrentá-los ela possa se fortalecer. Segundo Luyten (2000) os mestres são pessoas más, intransigentes e que maltratam os seus aprendizes e estes, quanto mais apanham, mais força adquirem para continuar. Existem sempre muitos exemplos de heróis aprendizes nas histórias e a *Sakura* pode ser considerada uma heroína aprendiz. O aprendiz parece significar, para a personagem, ser igual ao Mestre. E assim, num dos episódios em que *Sakura* procura ser como o mago Clow e quando encontra com este, ele diz a ela:

“Você nunca deixará de ser *Sakura* e nem poderá ser igual a mim. A única coisa que quero é que viva sua vida com alegria. Você não pode apagar o passado, mas o bom é que o futuro está sempre à sua frente. Haverá sempre um futuro que aparecerá só para você!”

Assim, um tema recorrente em cada episódio é o da transformação, da mudança de forma, da evolução. Tal “evolução” é uma evolução interior de crescimento da personagem e transparece nas falas em que os outros personagens, como Kero ou Eliot, se referem ao fato dela estar ficando mais forte, mais

poderosa, ao conseguir dominar o medo e enfrentar os desafios da captura das cartas com mais determinação. Chamam a atenção frases como A carta Clow pode “ser forte ou não, isso depende do pensamento do dono” e “as pessoas com grandes poderes podem sentir a energia das outras”.

O desenho trabalha com temas recorrentes nos contos populares ou contos de fadas: a cidade dormir por toda a eternidade, a *Sakura* ficar pequenina, voltar no tempo, a escuridão invadir a cidade, mudanças das estações do ano, o tempo parar ou voltar atrás, entre outras situações. Os temas estão relacionados às Cartas Clow que a personagem *Sakura* tem que capturar mas, em todos os episódios, sentimentos como amizade, coragem, força e confiança são reforçados pelas atitudes dos personagens e pelo modo de se relacionarem. Chamam a atenção frases como “ para vencer tem que confiar em si mesmo” ou “o poder dela (*Sakura*) é forte porque ela acredita em si mesma”. Assim como afirma Luyten (2000), os heróis circulam num espaço mítico pois nem sempre tem uma relação direta com a realidade/a atualidade mas representam a cristalização de necessidades e tendências como fantasmas de uma determinada época. Segundo a autora, o individualismo não é bem visto no Japão e o herói japonês é sempre alguém que não perturba a paz social. Não tem semelhanças com os heróis ocidentais vistos como justiceiros, invencíveis, superpoderosos. A autora afirma que o herói dos desenhos japoneses não é alguém que se sobressai na sociedade mas que se destaca por sua perseverança ao tentar obstinadamente chegar à meta estabelecida. Os heróis são retratados como pessoas comuns que desejam tornar-se melhores naquilo que estão empreendendo.

O desenho usa muitos elementos de linguagem cinematográfica como, por exemplo, nos momentos em que *Sakura* usa magia para capturar as cartas Clow. Nessa hora a imagem, as cores, a trilha sonora e o texto ganham uma dimensão especial com efeitos que transformam esses momentos e demarcam o clímax da narrativa. Nos momentos em que a heroína está em busca da carta Clow a trilha sonora muda para indicar suspense, susto, aflição, correria e nos momentos de impacto de encontro com a carta sobressaem closes, olhares e trilhas que juntos compõem o clima narrativo. Pelo que Luyten afirma, o desenho do animê assemelha-se muito à técnica de quadrinização dos mangás. O estilo cinematográfico é muito utilizado para dar ênfase aos detalhes de uma ação, de um gesto e até de um olhar. O desenho flui pela ação ininterrupta de imagens

sobrepostas e muitos closes segmentam o momento exato do sentimento e da emoção. Luyten destaca que os animês, na maioria das vezes, surgem de mangás bem sucedidos que são transformados em desenhos animados e que acabam estimulando a venda de mais revistas de mangá. Ao mesmo tempo o mangá ganhou maior expressão e ficou mais conhecido depois da difusão dos animês que chegaram aos canais de TV de todo o mundo e passaram a ser traduzidos para outras línguas.

Os pensamentos interiores da *Sakura* e do Kero, personagens principais, em determinadas situações, aparecem numa voz baixa com uma sonorização semelhante à de um eco interior. Outros momentos da história em que se quer dar ênfase às ações da personagem (correr, cair, pensar, etc.) ou aos seus sentimentos (vergonha, amor, amizade, saudades, etc.) são marcados por uma mudança de cores envolvendo o personagem e por sinais como uma gotinha que aparece no canto do rosto deles para demonstrar que estão em apuros ou agoniados, uma cruzinha na testa quando estão com raiva, a diminuição ou aumento do tamanho dos olhos ou seu formato caracol, ou do formato da boca para indicar sentimentos como susto, surpresa, medo. Todos esses detalhes que acompanham o desenho precisam ser “decifrados” e são aprendidos à medida em que se vê os diferentes episódios e percebe-se que a gotinha aparece ao lado de seu rosto quando ela está em apuros, os olhos em caracol quando ela não está passando bem ou sentindo-se tonta, entre outros detalhes que só são aprendidos com o tempo.

### **E o que as crianças falam da *Sakura*?**

Para algumas crianças falar de animê é falar também de mangá. As crianças que costumam ver muitos animês também são as que lêem mangás quando podem. Assim, durante as nossas conversas era impossível não surgir o paralelo animê/mangá. E as crianças da escola particular, as únicas que comentaram sobre a leitura de mangás, expressaram assim como vêem essas diferenças:

*EDUARDO: O animê é mais completo. Tem uma parte que só dá para expressar no animê e não no mangá*

*TODOS: É... É mesmo...*

*ROCIO: É... um dia eu estava lendo uma revistinha da Sakura e eu não entendi o que queria dizer uma das falas mas quando eu vi esse episódio aí deu para entender mais.*

*JULIA: Éhh!! Uma vez tinha uma fala assim “Ai, ai, ai Yukito...” E eu pensei que ela estava brigando com ele, só entendi quando vi o animê. (percebeu que ela estava suspirando por ele)*

*OUTROS RIRAM E CONCORDARAM: É mesmo!*

Assim, segundo elas, o animê (desenho japonês) é mais completo por causa da entonação das falas que os ajudam a entender certas frases que nos quadrinhos dos mangás podem dar margem à dupla interpretação e que no desenho animado ficam claras. Mas o que os atrai no animê ? As crianças da escola particular e da escola pública trouxeram elementos que mostram isso:

*THIAGO: Eu acho os animês legais... por causa das ilustrações e das histórias que são variadas e eu não acho enjoativo de se ver. Eu gosto de animê. (escola particular)*

*JOÃO VICTOR: Os desenhos japoneses têm melhores cenários, uma história melhor, são mais bem feitos. (escola pública)*

Um aspecto que pende a favor dos animês, em relação aos outros desenhos, e que é expresso nas falas das crianças pela “história melhor” ou “histórias variadas” é o que se refere ao episódio. Os animês são sempre histórias em capítulos, episódios que se sucedem e que fazem alusões a episódios anteriores. Assim, a história do desenho tem sempre uma continuação num episódio seguinte. Isso aparentemente favorece a criação de um vínculo mais forte com o desenho como é hoje o vínculo das pessoas com a telenovela. A diferença é que cada episódio tem um fecho temporário que se reinicia no episódio seguinte à maneira dos contos das Mil e Uma Noites, criando uma certa expectativa como se pode perceber na fala desse menino da escola particular:

*BRUNO: A primeira vez que eu vi Sakura eu achei que fosse uma coisa louca e meio infantil mas depois que eu fui vendo os outros episódios eu achei mais interessante de se ver. A cada vez que a gente vê um episódio tem vontade de ver outro e depois a gente vê outro e vê outro e mais outro...*

Um encanto à la Sherazade que os faz querer ver mais e de novo o desenho demonstrando uma certa semelhança da relação das crianças com os contos de fadas. Capparelli, Meurer e Kasprzak (2002) apontam que as narrativas sempre

tiveram um função fundamental na história da humanidade pois seus mitos funcionaram como constituintes das culturas e subjetividades, atuavam através do mito, da narrativa oral que lidavam com os problemas humanos e as verdades da existência. Formas de lidar com os mitos através das quais, nas diferentes instâncias da cultura como nos brinquedos, nos contos de fadas e, mais recentemente, nos desenhos animados, as crianças dão significado ao que vivem.

Martin-Barbero (2001), ao falar do folhetim, aponta aspectos que também podem ser atribuídos a esses desenhos japoneses e que o autor denomina de “dispositivos de sedução”. Para ele um destes dispositivos é a organização por episódios trazida pelas crianças a respeito do animê. A organização da narrativa em episódios trabalha com a duração e o suspense. Através desses dispositivos o leitor/a audiência pode penetrar na narração interferindo nos acontecimentos narrados, reconhecendo-se neles, sentindo-se mais participante da história. O suspense é o que mantém a narrativa em episódios e busca-se que o final de cada episódio contenha informação suficiente para satisfazer o leitor (audiência) mas traga, também, uma certa quantidade de interrogações que disparem o desejo de ver o próximo episódio. Barbero enfatiza que o suspense é o efeito da narração que é voltada justamente para sua capacidade de comunicar para fora do texto, de um contar a outro, elementos próprios da narração popular, através dos quais a história não termina na escrita do próprio texto.

*THIAGO: Eu gosto de ver Sakura justamente porque eu não acho enjoativo... Posso ver várias vezes que eu não enjoô... posso ver mil vezes!!! Não é como os episódios nos outros desenhos que eu enjoô. (escola particular)*

Outro dispositivo apontado por Barbero a respeito do folhetim e que também pode ser usado para comparar com o animê, e que aponta como essa interação com o episódio não se esgota no próprio texto do desenho mas vai além dele, é a estrutura “aberta” que mostra seus efeitos na narrativa pelo dispositivo da dialética entre a escritura e a leitura. Assim, os leitores-audiência fazem uma leitura viva da narrativa a partir da sua vida e mandam cartas, sugerem finais, criam novas situações para serem vividas pela personagem e percebe-se que esse gênero narrativo transmitido em episódios não pode mais ser compreendido fora da sua relação com essa dialética entre o que se escreve e se transmite e o que os

leitores lêem e como reescrevem e sugerem possíveis continuações. É um gênero que se funda na troca constante das posições de leitor e de escritor. Em nossa breve busca nas comunidades da internet foi possível termos contato em sites de animês variados com cartas de pedidos e sugestão de episódios que os leitores-audiência enviavam para o site sobre o seu animê preferido.

Outro aspecto também ressaltado pelas crianças das escolas pública e particular em falas anteriores foi o referente às ilustrações e aos cenários. O que chama atenção deles nesses aspectos?

*VALENTINA: Eu acho que os animês têm alguma coisa de especial... Não sei se são os olhos do desenho ou a história que eu acho legal...*

*THIAGO: É... Eu adoro quando eles ficam assim com os olhos esbugalhados assim... muito abertos...(escola particular)*

Na escola particular as crianças demarcaram o olho como algo que pode ser especial ou diferencial nesse tipo de desenho e que causa um atrativo a mais. Luyten (2000) afirma que, principalmente nas histórias, os olhos grandes das personagens femininas revelam uma força muito grande na expressão das emoções e o olho tem, por si só, uma linguagem específica. Percebe-se que seu tamanho e seu brilho são utilizados para mostrar os sentimentos que se deseja realçar nas ilustrações do desenho e que nem sempre são falados mas mostrados pelas expressões das personagens. Parte da riqueza do desenho está justamente em descobrir os sentidos que as diferentes expressões transmitem e que podem passar despercebidos ou não ter sentido para uma audiência não habituada a “decodificar” tal linguagem. A heroína é retratada como tímida e assim, o olho grande e expressivo variando para indicar diferentes emoções contrabalança a ação da narrativa quando ela mostra o que sente através dos olhos e não da fala. As falas das crianças sobre os olhos como um aspecto especial do desenho coincidem com o que Luyten constatou ao perceber que estudantes universitários japoneses definiram que o que mais admiravam nas personagens femininas eram os olhos.

Outros aspectos foram trazidos por crianças da escola pública e particular:

*JOÃO VICTOR: O legal também do desenho japonês são as palavras em japonês que não dá para entender. É legal porque eu desenho, fico tentando desenhar o símbolo quando aparece.(escola pública)*

Assim, cada qual à sua maneira percebe as diferenças que nesse desenho o tornam atraente. Cada animê têm suas características e as crianças dizem porque gostam mais de um ou de outro. A fala abaixo refere-se, especificamente, ao desenho *Sakura*:

*ALICE: Eu gosto porque eu acho que é um desenho mais feminino, mais para meninas e também porque tem várias roupas e eu adoro ver roupas. (escola particular)*

Como percebemos que, para eles, falar do animê *Sakura* é também falar dos animês em geral, nossas conversas sobre um desenho sempre remetiam de uma forma ou de outra a outros animês que eram usados pelas crianças para comparar com a *Sakura*, desenho que estava sendo debatido, ou para mostrar elementos que são diferentes, mais ou menos apreciados, num ou no outro. Assim como na fala anterior dessa menina da escola particular, na escola pública as crianças do sexo feminino justificaram sua preferência pela *Sakura* em contraposição ao *Dragon Ball*, desenho visto pela maioria dos meninos. Eis aí alguns dos argumentos femininos com os contra-argumentos masculinos:

*ISABELLA: A Sakura é divertida e Dragon Ball é enjoado. Nenhuma menina aqui gosta de Dragon Ball. O enjoado é a luta que eu detesto.*

*ALAN: A diferença da Sakura para o Dragon Ball é que a Sakura é coisa de menina, muito sem graça e o Dragon Ball tem graça, é legal... A Sakura fica com aquela varinhazinha tacando nos monstros...*

Assim as justificativas para ver o desenho estão mais relacionadas ao fato de quererem reforçar o lado masculino ou feminino do desenho e, por conseguinte, suas identidades/imagens de menino ou menina diante daquele grupo ou de mim. A presença ou ausência de luta é vista pelos meninos e meninas da escola pública de forma diferente.

*RYAN: A Sakura é meio sem ação e o Dragon Ball tem mais ação. Ação é aventura, luta e na Sakura não tem luta. Ou na Sakura a luta é fraca e isso não é legal.*

*LETÍCIA: Até parece que a luta leva você para algum lugar! Só leva você para o buraco!!' comenta uma menina.*

A luta é identificada pelos meninos como “ação” ou “aventura”, um desenho sem luta é sem graça porque não tem “ação”. Os meninos em alguns momentos falam da luta e da morte já esperando a reação feminina que eles sabem que virá. As meninas entendem essa “ação” de outra forma, vendo a luta de que os meninos gostam como violência e desaprovando os argumentos destes:

*GABRIELA: É que na aventura/ação não se mata pessoas (como acontece no Dragon Ball). Não é aventura ficar matando uma pessoa...*

Um dos meninos sugere, a respeito do personagem Kero, o mascote da *Sakura*, como, ele - um personagem tão pequeno - poderia ser um protetor? Como alguém tão pequeno poderia ser forte? Associando, desta forma, a força ao tamanho da personagem. Assim, as diferenças de posicionamento entre meninas e meninos na escola pública referem-se ao fato de estarem mais presos aos aspectos masculinos ou femininos do desenho ou aos aspectos valorativos do que é ser forte ou ser corajoso mais restritos a um padrão estabelecido como já apontamos na discussão sobre os aspectos do bom desenho trazidos pelo grupo de crianças de cada uma das duas escolas.

Mesmo diante de tais “diferenças” e admitindo em grupo preferir assistir o *Dragon Ball*, os meninos também dizem que gostam de assistir à *Sakura* de vez em quando. Essa diferenciação entre os dois desenhos (*Sakura* e *Dragon Ball*) tratados como opostos também foi trazida pelas crianças na escola particular expressada por dois grupos que se opunham: dois meninos que defendiam o *Dragon Ball* enquanto o restante da turma defendia a *Sakura*. No entanto, essa “defesa” foi em menor grau justamente porque a maior parte da turma era fã da *Sakura*, sendo o enfoque da discussão muito mais voltado para as características do desenho *Sakura* do que para a reafirmação da identidade de um grupo perante o outro como aconteceu na escola pública.

Os personagens do desenho apontados pelas crianças da escola particular como preferidos foram a *Sakura* e o Shaoran. A *Sakura* foi escolhida “pelo jeito dela olhar, porque ela faz uma cara, fica com um olho grande, esbugalhado e aquela bocona!! Ela é muito bonitinha mesmo!!” O Shaoran porque “ele é o mais inteligente, é uma enciclopédia ambulante, é muito sabido” e “porque sempre que estão todos juntos ele faz sempre as coisas certas na hora em que eles mais

precisam. Ele sempre resolve os problemas.” Na escola pública as meninas apontaram que os personagens da *Sakura* que elas mais gostam são a *Sakura* e o Kero. A *Sakura* “porque é a personagem mais conhecida, porque é a personagem principal, ela tem coragem e vontade de lutar” e o Kero porque “faz muita palhaçada, é muito animado e divertido”.

## ***Ginger***

*Ginger* é um desenho que retrata o dia a dia de crianças de uma sexta série. A *Ginger*, personagem que nomeia o desenho, é uma menina que brinca, estuda e enfrenta várias situações próprias às das crianças da sua idade. Junto com suas amigas, Misty e Dodie, as três compartilham várias situações em que se ajudam mutuamente formando a TMA (tradição da melhor amiga).

*Ginger* mora com a mãe, separada do pai, e com seu irmão Carl. Carl é um menino travesso que vive brincando de assustar as pessoas, inventando peripécias junto com seu amigo Hudson em seu laboratório construído na casinha de cachorro. A narrativa do desenho trabalha com questões muito próprias da realidade das crianças dessa faixa etária. Apresenta temas vividos pelas meninas e pelos meninos que, em muitos episódios, estão relacionados. Há poucos momentos de ficção e quando eles acontecem estão relacionados aos sonhos ou desejos das crianças como quando Carl, irmão da *Ginger*, numa brincadeira de chamar os espíritos no Halloween, chamou a sua avó já falecida para assustar a sua mãe que não se assustava com nenhuma das suas fantasias e truques.

Esse desenho não tem elementos cinematográficos como os dois anteriores. O que sobressai nele é a ilustração cuidadosa das personagens com roupas e situações bem próximas do cotidiano das crianças. Os temas trabalhados no desenho são, por exemplo, em relação às meninas: os complexos (como ter pernas peludas e não raspar), dúvidas e medos sobre as mudanças que estão ocorrendo no seu corpo na puberdade, diferenças econômicas entre colegas de escola, dúvidas e vergonha das coisas que sua família faz e comparação com outras famílias,

ensaios e preparação para apresentação de peças de teatro e números de dança na escola, brigas e intrigas entre as colegas da escola, namoricos e convites para festas, entre outros. Em relação aos meninos, alguns dos temas abordados são vergonha de tirar a roupa e tomar banho na frente dos outros no vestuário masculino, competição para ver quem tem mais chulé (e para isso tomavam banho com plástico no pé para preservar o cheirinho...), fantasiar-se de menino-lobo e apresentar-se para os vizinhos assustando-os, na sexta-feira 13 fazer coisas para ter azar, no Halloween procurar diferentes modos de assustar as pessoas, fazer invenções num laboratório secreto (estudos sobre mumificação e outras coisas), na mesa do jantar falar de coisas nojentas diante da mãe e da irmã.

Os temas de meninos e meninas em alguns episódios são apresentados de forma relacionada como, por exemplo, no episódio em que a Misty, amiga da *Ginger*, fica com medo de assistir a um filme na escola que fala sobre a puberdade e as mudanças que estão ocorrendo no seu corpo e o Hudson, amigo do Carl – irmão da *Ginger* – também tem receio de contar para o amigo que ele não gosta de tirar a roupa na frente dos outros meninos para tomar banho depois da aula de Educação Física da escola. Mostra assim o comportamento de meninos e meninas muito amigos diante de situações semelhantes. A menina conta desde o início para as amigas o seu medo e as amigas ficam o tempo todo tentando ajudá-la a ter coragem para ver o filme que, segundo a professora, pode mudar as suas vidas (é justamente disso que ela tem medo). Já o menino fica o episódio todo com medo de confessar ao seu melhor amigo o seu medo e ser mal interpretado. Assim, inventa desculpas para o amigo e para o professor para não precisar tomar banho na escola depois da aula de Educação Física. No final do episódio, tanto a menina como o menino fazem as suas tentativas iniciais de ver o filme e de tomar banho na escola e, cada qual ao seu modo, conseguem dar um primeiro passo em direção à superação dos seus medos.

Em outros episódios, as situações vividas pelos meninos e meninas tendo como protagonistas destas a *Ginger* e o Carl nem sempre são relacionadas entre si. No entanto, mesmo quando a situação vivida por eles não está relacionada como nesse episódio exemplificado, há sempre, em cada episódio, situações próprias e diferentes vividas pelos meninos e pelas meninas. As situações vividas pelas meninas são mais dramáticas e têm sempre a Miranda, inimiga delas e vilã em diferentes episódios, que procura descobrir os pontos fracos e medos das outras

para atrapalhá-las, chantageá-las e colocar medo nelas. No episódio da puberdade que narramos anteriormente ela contava histórias horríveis de pessoas que haviam visto o filme, que Misty tinha medo de ver, e que tinham passado mal ou tinham ficado traumatizadas para sempre, para deixá-la ainda mais amedrontada.

Miranda é muito amiga da Courtney, personagem que oscila em ser ou não amiga da *Ginger*. Courtney vem para a escola de limousine e tem mordomos e empregados que a servem em casa. É uma patricinha, anda toda arrumada e é a garota mais popular da escola. Por vezes, a *Ginger* deseja ser parecida com ela. Courtney é rica e cheia de vontades. Por vezes, aparenta ser amiga e convidar *Ginger* para eventos, mas a amizade das duas nunca dura muito. Miranda, ciumenta, tenta inventar uma intriga para afastar *Ginger* da Courtney quando estas demonstram estar em mais amigas do que de costume. Miranda apresenta-se como vilã, sendo quase sempre má, querendo incriminar a *Ginger* e atrapalhá-la para impedi-la de conseguir o que deseja.<sup>32</sup>

### **E o que as crianças falam da *Ginger*?**

Ver e viver nas experiências das personagens medos e dúvidas que também são delas e que o desenho tematiza muito bem é um dos motivos pelos quais as crianças apontam ter criado vínculo com esse desenho. Parte dessa identificação é assim expressada:

*GABRIELA: Eu gosto porque acho ela parecida comigo...*

Mas a identificação, além de ser expressada pela aparência, jeito de ser, dúvidas, transparece também numa certa curiosidade feminina de conhecer a intimidade da outra para, de uma certa forma, conhecer a sua própria.

*JULIA: Eu gosto de saber o que acontece na vida dos outros e o desenho conta a vida dela, sua intimidade, mostra a casa dela por dentro...*

*BRUNO: Então vai ver o BIG BROTHER!!!*

---

<sup>32</sup> Resumo feito por mim a partir dos episódios vistos. O único site encontrado sobre o desenho ([www.cooltoons.com/shows/Ginger](http://www.cooltoons.com/shows/Ginger)) não traz referências sobre cada uma das personagens, além de brincadeiras como a moda de cada uma e alguns pequenos resumos dos episódios.

O “saber o que acontece na vida dos outros” revela essa busca da intimidade presente no formato das programações televisivas da atualidade. Rosa Maria Bueno Fischer (2000) ainda aponta que é através da técnica da confissão denominada uma das “técnicas de si”, segundo Foucault, que a TV traz à tona a intimidade do outro. Fischer (2000) ressalta que a TV se faz pedagógica ao tentar capturar e devolver cotidianamente a privacidade dos indivíduos trazendo à luz, de múltiplas e variadas maneiras, questões e modos de ser de cada grupo. Há, no entanto, segundo ela, regularidades nesses discursos que repetem aspectos da imagem de um determinado grupo em diferentes programações.

Ressalta que a imagem que é passada de um determinado grupo, no caso das crianças nosso foco de estudo, relaciona-se com os modos de identificação desse público com os produtos a eles destinados, o que demonstra haver um certo diálogo entre os modos de ser do público e os formatos das programações, o que retira da TV sua qualidade de onipotência. Fischer aponta que o que denomina por “dispositivo pedagógico da mídia” está presente na articulação entre o lugar de informação e educação que a mídia ocupa na vida das pessoas e, ao mesmo tempo, sua forma de captar a intimidade do telespectador construindo no reconhecimento do seu público uma série de ‘verdades’ que, veiculadas em programas e anúncios, tornam pública a privacidade individual e permitem que o público se auto-decifre nesse reconhecimento de suas questões trazidas a público.

A autora aponta que há uma certa mistura entre público e privado experimentada na própria produção televisiva que desloca suas fronteiras e torna público o que antes era privado, através dos formatos televisivos que privilegiam temas da intimidade.

*EDUARDO: Eu gosto de ver Ginger porque gosto de ver como elas/eles reagem às suas experiências.*

Esse motivo expressado por um menino faz parte também das escolhas das meninas. Assim, a identificação, a curiosidade de ver como as personagens reagem às suas experiências participando, de certa forma, da intimidade desta num misto de identificação, aconselhamento e cumplicidade com a personagem, são os motivos apontados pelas crianças para gostar de ver esse desenho.

Em nossa conversa falaram sobre os personagens preferidos do desenho que são Courtney, Misty e Carl e a de que não gostam, a Miranda. Aparentemente a personagem principal, *Ginger*, e que nomeia o desenho não é tão admirada pelas crianças. As meninas adoram a Courtney e, segundo elas, isso se deve ao fato dela ser meio engraçada, ser solta, bem metida, patricinha, e dizem gostar do jeito dela ressaltando que, por ser a garota mais popular da escola, ela *fica se achando na frente de todo mundo e achando que pode mandar*. Há uma certa admiração ou curiosidade em torno dessa personagem patricinha do desenho: admiram suas roupas, seu jeito, seu cabelo e não colocam ênfase nos aspectos egoístas da personagem.

A outra personagem querida é a Misty que dizem ser muito fofinha e engraçada. Eles gostam das coisas que ela fala, da sua voz fanhosa do modo como se empolga algumas vezes e acaba falando coisas muito engraçadas. O Carl é apreciado porque é todo nojento, esquisitão e fala umas coisas legais. Tem um laboratório na casinha de cachorro que ele construiu e que é muito engraçado. Também gostam que na hora do almoço ele fala um montão de besteira e a mãe bota ele de castigo mas ele não fica de castigo e sai.

A Miranda é a personagem vilã do desenho e é odiada por eles. Dizem não gostar dela porque é mais metida do que a Courtney e é muito chata.

*ROCIO: A Miranda é muito chata! Odeeeio a Miranda! Ela tá no aniversário da Ginger e ela chantageia a Ginger o episódio inteiro falando assim: “Cara, se você não fizer isso eu conto o segredo...”*

Como a fala sobre a personagem acima demonstra, o desenho traz à baila os segredos vividos por essa faixa etária e, talvez devido a isso, esse foi o desenho que mais trouxe elementos de identificação. O “segredo” expresso por uma situação de um episódio do desenho é um dos aspectos que evidencia, na narrativa do desenho, essa discussão da mistura do público e do privado. Tal fato deve estar relacionado ao próprio formato e à estrutura do desenho que trabalha, como já vimos, com temas do cotidiano deles e mostra crianças em situações muito parecidas com as vivenciadas por eles. Assim, ao falarem dos personagens de que gostavam inevitavelmente surgia a comparação destes com os amigos da escola, como se pode ver nesse trecho da conversa:

*ERIC: Não eu gosto da Miranda porque ela me lembra o Gustavo, né Bruno? (risos) Mas quando eu sou amigo dele, ele não me lembra.*

*GABI: Não tem nada a ver. Sabe quem você me lembra? Muito, mas muito mesmo? O Carl. Eu acho.*

*OUTRO: Eu também. Acho que o Eric lembra um pouco o Carl.*

*OUTRO: Eu não acho.*

*GABI: Ah, não cara! O Carl é nojento, o Eric é nojento! (risos)*

*ERIC: O Hudson me lembra o Bruno.*

*OUTRO: Ele é rico, cara! Ele é milionário!!*

*ERIC: A única coisa é que o Bruno não é, é rico, mas ele é legal!*

*EDUARDO: É mas ele me lembra muito!*

*OUTRO: E ele é louro assim que nem o Bruno...*

*THIAGO: É mas parece mesmo!*

Duarte (2002) ressalta que, nos filmes, esse aspecto de identificar-se com a situação e reconhecer-se de algum modo nela é o que constitui o vínculo entre o espectador e a trama. Podemos dizer que o mesmo se aplica a certos produtos televisivos como é o caso do desenho animado aqui analisado. Assim, a autora lembra que, para que a história faça sentido e conquiste a atenção do espectador é preciso que haja nela elementos nos quais o espectador se reconheça e projete sentimentos, medos, desejos, expectativas, valores. *Ginger* é, dos desenhos analisados, o que mais fortemente traz na base de sua configuração e na forma de relação que as crianças demonstram ter com ele, essa identificação estreita.

Capparelli, Meurer e Kasprzak (2003) dizem que “as programações televisivas, em especial, os desenhos animados devem ser tomados como qualquer outra ferramenta cultural que veicula modelos, ideais, conceitos e valores e, principalmente, formas de lidar com a falta estrutural do ser humano, mesmo que através do ‘impossível’” A estrutura narrativa desse desenho e a forma das crianças se relacionarem com ele aponta justamente para a forma de lidarem com as suas questões na ordem do possível e não do impossível, porque o desenho não aborda soluções mágicas para os problemas mas soluções reais, vividas pelas próprias crianças. Talvez, devido a isso, a identificação seja a forma mais próxima de se relacionarem com o desenho. Ele aponta e sinaliza estilos de ser e modos de agir. Os autores apontam que, como disse Freud, a cultura oferece às crianças através das suas produções formas de lidar com as suas questões existenciais. O desenvolvimento tecnológico mostra que tais narrativas vão adquirindo novos formatos e expressando como a contemporaneidade vê a criança; talvez uma criança que precise tematizar algumas de suas questões mais claramente, pondo

sua intimidade na roda de discussão. Tal percepção nos leva a concordar com a afirmação de Fischer (2000) sobre a intensa publicização do privado em nossa cultura discutindo a estratégia da mídia que,

incessantemente tenta apanhar esse mundo interno ou intrapessoal, devolvendo-o a nós absolutamente domado, normalizado, espetacularizado, talvez esteja justamente procurando oferecer às pessoas uma resposta no âmbito do significante: as imagens, textos, sons que os meios de comunicação produzem e veiculam, bem como os usos que os diferentes públicos fazem desses produtos teriam relação direta com uma prática que consiste em dar sentido às inúmeras perguntas que os indivíduos se fazem a respeito não só do social e do político no qual vivem, mas especialmente a respeito de sua privacidade, dos seus afetos, de seus desejos e medos.(p. 83)

Conversando, relembram os episódios de que mais gostaram ou menos gostaram do desenho e assim nos dão indicações de atitudes de que gostam ou não gostam. Em suas afirmações se evidenciam experimentações e misturas nos modos de ser das personagens:

*GABRIELA: Adorei o episódio em que a Ginger virou a Courtney... foi muito legal!*

Nessa fala as meninas expressam o desejo de misturar as duas personagens colocando um pouco do lado “patricinha” da Courtney, que anda toda arrumada com cabelos e roupas combinando, na *Ginger* que anda com roupas mais à vontade e pensa mais nas pessoas. Expressam o desejo de viver na pele da outra para ver como é que é mas, ao mesmo tempo, apontam sua defesa à personagem principal do desenho. Admiram a personagem “patricinha” achando-a metida, mas não percebem nela nenhum comportamento que a desabone, o que é percebido na Miranda, personagem que é, destacadamente, a vilã do desenho:

*ALICE: Eu detestei aquele da bruxa quando a Miranda fez uma coisa contra a Ginger sem ela saber!! Ai, que raiva dela!!”*

*“ Eu também!!”* comentaram outras.

*ROCIO: Eu não gostei daquele em que a Ginger é presa...”*

*JULIA: O problema é que sempre quando está acontecendo alguma coisa, exemplo assim, finge que a gente aqui é um desenho animado. Aí, sei lá, aconteceu alguma coisa contra alguém só que essa pessoa não sabe... daí eu fico logo pensando "ela tem que ir logo, tem que fazer uma coisa não pode fazer isso...Eu não gosto!"*

*THIAGO: É, mas no final ela se deu mal...*

*EDUARDO: Vocês não gostam de malééficas?*

*ROCIO: É... mas eu não gosto de pessoas irritantes e mentirosas!*

*PESQ.: Porque ela tava fazendo alguma coisa contra a Ginger e por isso você não gostou?*

*JÚLIA: É... isso não é justo!*

Assim, a produção de sentidos das crianças sobre o desenho *Ginger* focaram sempre algumas das questões que o desenho aborda e que foram motivo de conversa e discussão entre eles. Esse formato televisivo de exploração da intimidade tematizado no desenho se relaciona com o que Fischer diz de que através desses formatos a TV participa da subjetivação dos sujeitos, hoje, tendo uma dimensão formadora de sujeitos ao trazer à tona formas como “os sujeitos ‘devem’ olhar para si mesmos, se auto-avaliar, refletir sobre seus atos, expôr suas sensações, suas dores, seus erros, seus julgamentos”(p. 84) num intenso voltar-se sobre si mesmo para que o outro (personificado num personagem televisivo ou apresentador de televisão) nos devolva a nossa verdade.

Martin-Barbero (1999) aponta como tais formatos são geradores de uma fragmentação que, mais do que se constituírem como o formato do relato televisivo, trazem a desagregação social pela privatização da vida realizada pela experiência televisual. O espaço doméstico é convertido, dessa forma, num território virtual onde mais profundamente se reconfiguram as relações entre público e privado e onde se dá o desvanecimento de suas fronteiras e a superposição dos dois espaços. Vive-se o público através da experiência doméstica e privada, bem como vive-se o privado através da sua publicização pelos meios de comunicação, em especial a televisão. Assim, desfazem-se as fronteiras. Essa publicização da intimidade traz também aspectos críticos discutidos pelas crianças pois, ao mesmo tempo em que apreciam o desenho porque ele aborda questões que anseiam discutir e viver através das intimidades e questões das personagens, muitas vezes, essa demasiada exploração da intimidade, segundo eles, torna-se cansativa:

*JÚLIA: É... as vezes é um segredo idiota aí elas ficam meia hora naquele segredo e você não tá nem a fim de ouvir o segredo dela. Aí muda para outra cena e você pensa: Aí, até que enfim, cara! Eu não agüentava mais aquele segredo! Aí quando volta para aquela cena elas ainda estão falando daquele segredo, cara! Eu não agüento!*

Pela fala anterior Júlia mostra que a exploração da intimidade tem, para ela, um limite. Ao mesmo tempo, reconhece-se que não são todos os segredos que eles querem que sejam muito discutidos. O desenho *Ginger* aponta para uma nova imagem da criança que, não tendo mais certos segredos escondidos deseja e, ao mesmo tempo, tem dúvidas quanto aos segredos que envolvem a sua vida e tem prazer em ver e discutir com os amigos algumas das situações tematizadas no desenho enquanto também questiona outras.

Desta forma, relacionado com o que diz Brougère (2001) a respeito dos brinquedos, pode-se argumentar que, através desse desenho animado, as crianças vivem aspectos da sua socialização, percebem os papéis sociais e constroem uma imagem da sociedade em que vivem. Como as informações são cada vez mais abundantes, o desenho aponta diferentes situações de comunicação e formas de lidar com elas que podem fazer parte da apropriação que as crianças fazem dos códigos culturais da sociedade. “ A nova valorização da cotidianidade (...) o novo sentido da intimidade não são unicamente operações do sistema, mas novos espaços de conflito e expressões da nova subjetividade em gestação” (Martin-Barbero , 1987, p.70)

### **6.3 Análise dos desenhos criados por cada grupo**

Diante do que dizem as crianças sobre os desenhos que vêem e, partindo de uma sugestão deles, de criação de uma idéia para um desenho animado, pode-se perceber o modo como se relacionam com as diversas produções culturais da sociedade. Assim como Pereira (2002) se pergunta em que medida o convívio com essas transformações culturais nos ajudam a nos apropriarmos dessas linguagens como sujeitos criadores, produtores de cultura. Em que medida elas nos cerceiam e limitam nossas possibilidades de criação? Quais os limites entre o criar e o copiar?

Conversas paralelas dão indício de que as crianças sabiam qual era o teor da criação a que se propunham e dos limites entre realidade e fantasia nesta:

*ERIC: E o seu parece até uma bolotinha de...*

*BRUNO: É uma bola de neve, porque? Tem alguma coisa CONTRA?*

*ERIC: Não é porque não existe bola de neve viva!*

*EDUARDO: Ai, cara, isso é um desenho animado!*

O desenho animado se caracterizaria para eles como uma criação que poderia se desvincular do real. A tônica desse grupo de alunos, de forma geral, foi a busca por uma criação original que não imitasse muito uma coisa que já existia. Observações deles demonstram essa busca:

*BRUNO: Ah, que coisa! Você quer imitar o Power Rangers!!*

*THIAGO: Não é verdade, veio da minha cabeça!!*

*EDUARDO: O meu tem um báculo, só que diferente!!*

A busca deles era pelo novo que é só um pouco parecido com o já conhecido. Conversas como essa surgiram em vários momentos em que tentavam provar ao amigo que tinham inventado e não copiado. Mas toda invenção parte de uma base. Em que se baseiam? Nessa busca percebe-se os limites entre criar e copiar. Conversando com eles para saber como pensaram para inventar o desenho falaram: uma parte eu lembrei do que eu vi e uma parte eu inventei. É possível, como pergunta Pereira(2002), definir o que se cria e o que se copia nas produções culturais? Trazendo Bakhtin, Pereira (2002) lembra que toda criação nasce da necessidade de se comunicar e expressa respostas e indagações a necessidades nascidas do real, do social. Nenhuma produção cultural ocorre isoladamente mas baseia-se num diálogo entre quem faz e quem recebe. As crianças, quando produzem seus desenhos, estão querendo se comunicar e sabem que seus interlocutores serão o grupo de amigos e eu mesma, como pesquisadora. Assim, suas produções realmente vieram da cabeça deles e também vieram de outras fontes pois, como diz Bakhtin (apud Pereira, 2002), nenhuma obra é de todo original, livre das interferências de outras produções. Como somos seres sociais, nossas obras são situadas e nossas criações são mescladas de palavras que ouvimos, livros que lemos, filmes que vimos, ou seja, de todos os elementos de constituição da cultura humana a que temos acesso. Dessa forma, é realmente verdadeiro o que nos disseram as crianças quando reforçaram que *uma parte lembraram e uma parte inventaram*. E, do que lembraram ao criar em suas histórias?

A menor quantidade de crianças na escola particular e as condições favoráveis nos permitiram captar algumas de suas conversas surgidas durante a criação dos desenhos. Mesmo não tendo captado tais fragmentos durante as produções na escola pública, percebemos que esse aspecto não é exclusivo do grupo de crianças da escola particular. Portanto, o exemplo aqui trazido pode nos fazer pensar sobre as produções das crianças como um todo. Diante delas pode-se ter uma idéia desta dimensão de mescla entre cópia e invenção nas produções infantis:

*ROCIO: Olha, ela desenhou uma mulher que nem a Betty, a feia.(seriado que passa no SBT)*

*BRUNO: É bem parecida...*

*GABI: É mas ela não é feia na vida real...*

*OUTRA: A minha vai fazer plásticas...*

*ALICE: A minha é Pop- Star!*

*GABI: Você está querendo imitar aquele programa! Pop- Stars do SBT...*

*VALENTINA: A minha tem um irmão mais novo só que ele é super-gênio e ninguém sabe..*

*ALICE: Ele é um Dexter!*

*VALENTINA: Ele é um Dexter miniatura!*

*EDUARDO: Cara, eu não acredito! O meu ficou parecido com um digimón...*

Se as produções da indústria cultural a que têm acesso fazem parte de suas produções, estas também são compartilhadas com outros elementos a que as crianças têm acesso. Basta observar o diálogo a seguir:

*BRUNO: O meu desenho é uma espécie de pinheiro... É um começo de pinheiro que tomou vida. Só que ele odeia ele porque ele só gosta da ponta de Pinheiro...*

*Júlia: Ah, você tirou isso da Lenda da Gralha, né?*

*BRUNO: Não...*

*Júlia: É!*

*PESQ.: Que lenda da gralha é essa?*

*BRUNO: A Lenda da Gralha Azul... (apontando para um livro da biblioteca)*

*PESQ.: Vocês leram a Lenda da Gralha Azul?*

*BRUNO: É...bem, a Denise(professora deles) leu para nós.*

Assim, muitos são os elementos que fizeram parte dessas criações, mostrando-nos que todos os produtos culturais a que têm acesso fazem parte, de alguma forma, da criação das crianças mesmo que não expressa e nem mesmo

percebida por eles. Além disso, como toda criação é social, a criação deles quis, claramente, comunicar e compartilhar desejos e elementos valorizados pelo grupo.

As criações dos desenhos inventados por eles, as criações de novas continuações dos episódios de um desenho, as conversas durante a audiência dos desenhos, e propostas feitas no decorrer das oficinas denotam como a interação com o grupo de amigos é a mediação principal dessa produção de sentidos. Percebeu-se que teve um grupo que claramente produziu desenhos com características semelhantes, o das meninas. Nessa produção das meninas da escola particular percebeu-se histórias de garotas populares que têm seus namorados, sua melhor amiga e suas paixões, hobbies e bichos de estimação incorporados ao tema das *patricinhas*. As personagens se apresentam, por vezes, com nome japonês e há descrições semelhantes na ficha delas com sua preferências de comida, cores, entre outras coisas. Trazemos o texto de duas delas: o diário de uma patricinha.



Figura 10 – Personagens para os desenhos animados criados pelas meninas nas oficinas

### Diário de uma Patricinha

Esta é Camila, uma SUPER Patricinha. Ela namora Roberto, o garoto mais popular da escola. Sua melhor amiga que tem o cabelo verde porque o pintou. Camila tem o cabelo azul de nascença. Tem uma irmã de cinco anos chamada Lili e um irmão de 12

anos chamado João Pedro. Camila vive agarrada com Roberto. Seu bichinho de estimação se chama Klimbo, um gatinho de 7 meses. Ela não gosta de gatos, só de Klimbo!!

Um dia, Camila viu uma gatinha numa Pet shop e se apaixonou. Era Klimbo e Roberto. Ela não sabia qual escolher. Ela sonha em ter um cão e tem um diário super secreto!

Uma página do diário dela:

Querido diário,

Hoje eu fiquei agarrada no Roberto. A Lara me contou que gosta do Gabriel. Eu acho ele super chato. Eu acho que é só. Ah, é que eu fui ao shopping comprar roupas. Hoje eu fui para a escola com uma argola, um vestido e uma bolsa de pom-pom rosa choque. E o Gabriel ainda me chama de patricinha...

O tema da patricinha trazido à baila várias vezes traz junto com ele a intimidade das personagens através da sua ficha de apresentação. Mesmo as que não tematizam a “patricinha” nomeando-a explicitamente demonstram semelhança com ela nas histórias criadas como Vida de garota e Diário de uma adolescente e a História de Clara, uma menina da 6ª série. O tema da “patricinha” assim trazido repetidamente quer comunicar algo para este grupo de meninas.



Figura 11 – Personagem criado por uma menina para o desenho animado

Segundo Vygotsky (apud Pereira, 2002) é através da cópia que apreendemos a realidade que nos cerca e que é significativa para nós. A autora lembra que a cópia é vista por esse autor como parte do processo de criação e não como o seu fim e demonstra uma forma de apreensão do que já existe. Se o tema

aparece desta forma tão contundente expressa que algo dele traz elementos muito significativos para esse grupo feminino. As criações aparentam ter semelhanças com o desenho *Ginger* quando uma aponta a personagem principal como a menina mais popular da escola ou o namorado de uma delas também como o mais popular. Conversando sobre o “ser patricinha” disseram não se acharem patricinhas e não quererem ser uma. No entanto, o tema as atrai de alguma forma e talvez desejem experimentar “estar na pele” de uma delas. Assim, é aparentemente contraditório esse desejo de trazer o tema e, ao mesmo tempo, não se sentirem parte dele. Transparece uma curiosidade que causa um certo “frisson” em torno das patricinhas e durante a criação dos desenhos algumas falas nos dão indício desse fato:

*JÚLIA: O nome dela é Laila. De patricinha a patricinha. Laila ama Fernando e chocolate quente. Sua melhor amiga Patrícia tem um ramster chamado... Eu vou pintar ela igual a uma patricinha. Vai ser uma turma de patricinhas.*

*ALICE: Que legal! Uma turma de patricinhas!!*

*OUTRA: É muito legal!!*

*JÚLIA: Na Nickelodeon já passou As patricinhas...*

A “patricinha” tem em comum o fato de ser ou parecer, pelas suas roupas e modo de agir, mais moça que o restante das personagens do desenho, ser admirada pelos meninos e já possuir namorados ou ter pretendentes a tal. Como todas ou quase todas as meninas tematizam a questão do namoro ou do desejo deste, talvez seja este o aspecto que as faz admirar a “patricinha”.

As produções dos meninos dessa mesma turma da escola particular trouxeram aspectos diferenciados mais ligados à dimensão ficcional. Eles não formam um grupo coeso como o das meninas na criação de personagens e temas semelhantes. Os meninos criaram personagens *os defensores do espaço*, crianças que viajam com seus mascotes, segurando “báculos” para achar uma princesa perdida ou personagens chamadas para vencer o pesadelo com o poder dos sonhos ou samurais como o *Samurai Eric*, criado à semelhança do desenho Samurai X e *A múmia* inspirado no filme de mesmo nome, entre outros.

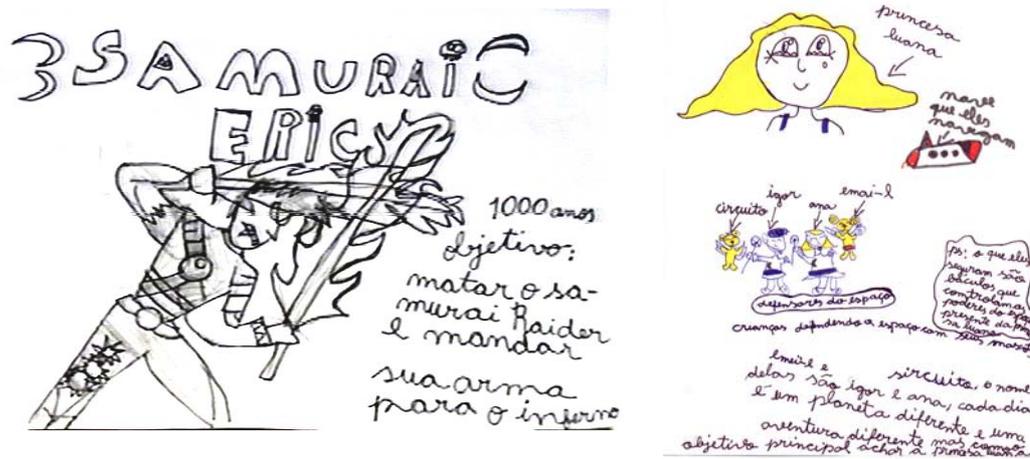


Figura 12 – Personagens criados pelos meninos para os desenhos animados

Nos desenhos produzidos pelos meninos percebemos alguns aspectos comuns e que parecem ser inspirados nos desenhos que costumam ver. Um deles é a presença do “báculo”, elemento do desenho japonês *Sakura*, um dos eleitos pelo grupo e, que foi trazido por dois meninos e outro é o nome do personagem “a japonês” percebido também no desenho criado por algumas meninas. A presença dos mascotes no desenho do menino também se assemelha aos bichos de estimação dos diferentes desenhos criados pelas meninas e ao personagem Kero, mascote da personagem *Sakura* no desenho. Interessante perceber que nesse grupo da escola particular, os desenhos criados por eles trazem, em sua maioria, elementos de semelhança com os desenhos eleitos pelo grupo em votação.

No entanto, um aspecto diferencia a criação dos desenhos dos meninos e das meninas desse grupo. Enquanto as meninas já tematizam assuntos que as preocupam e que fazem parte de seus desejos, suas conversas e seu cotidiano; os meninos trazem mais elementos de fantasia, menos ligados ao cotidiano, em suas produções.

Na escola pública surgiram temas variados na criação do desenho e, embora nas discussões houvesse a demarcação muito explícita entre posições masculinas e femininas, na produção do desenho esse aspecto não pôde ser percebido dessa forma tão contundente. Nos desenhos criados pelas crianças podemos perceber a relação com alguns programas que costumam ver e que apontam os motivos de suas inspirações. Percebeu-se que a interação do grupo na criação dos desenhos foi a partir da dupla e surgiu espontaneamente no decorrer da produção das

crianças. Essa produção em dupla é perceptível na própria produção das crianças através dos temas dos desenhos inventados:

- “A grande sereia” e “Os peixes”
- “Um pato desajeitado” e “O pato enfeitado”
- Girls – um desenho igual ao das *Meninas Super-poderosas* criado por dois meninos
- “Vampiromania” e “A Vampira Tetê”

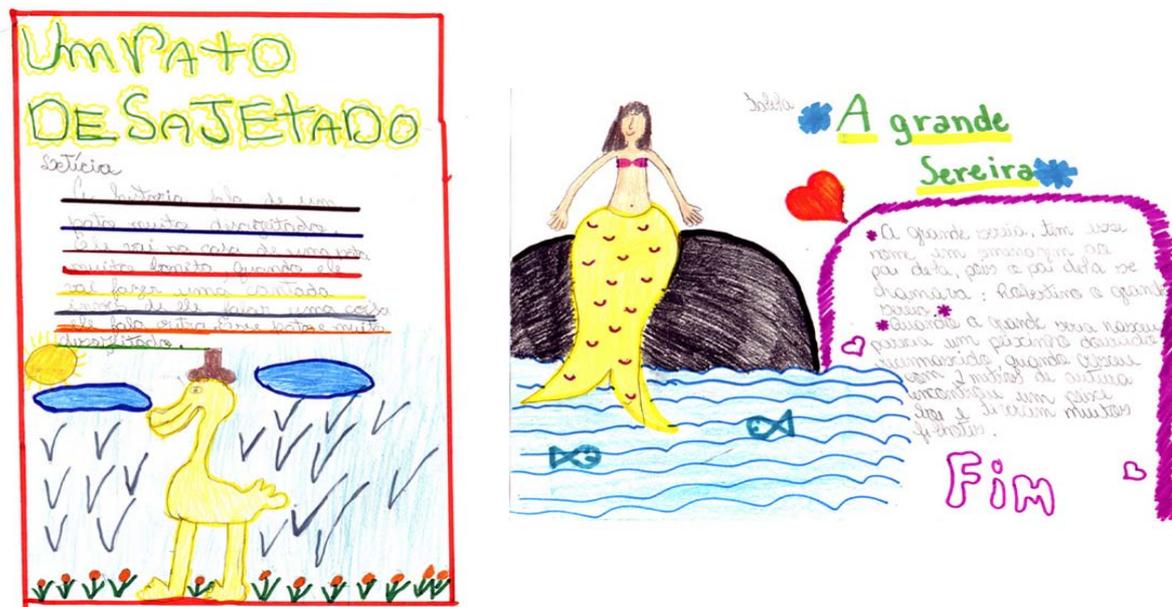


Figura 13 – Personagens criados pelas meninas da escola pública para os desenhos

Interessante notar que a maioria das duplas formadas eram de meninas que se fortaleciam na criação conjunta. Outros como os Girls usavam a dupla como base de sua criação, ou melhor, elemento de inspiração. Como sugerimos uma criação que não propunha nenhum elemento inicial, a partir do qual pudesse iniciar sua criação, a dupla pode ter sido usada como o elemento de imitação no sentido positivo, pois percebe-se que em cada dupla a idéia de um é que era a base para a criação da dupla. Talvez isso expresse esse desejo e necessidade de comunicação comentado por Bakhtin. Produzir em dupla lhes dá segurança para perceber o olhar do outro sobre a sua produção e os torna mais fortes aos olhos de toda a turma.

As meninas criaram sereias, vampiras e meninas “poderosas” que lutavam para defender o mundo, venciam guerras, além de algumas criarem desenhos em que os personagens eram peixes, patos, coelhos e papagaios. Os meninos criaram

super-heróis como o *Homem-falcão* que salva a cidade e voa, fica invisível e solta injeções para dormir, guerreiros que tentam matar monstros bem como personagens mais próximos como um skatista com um skate “turbinado” que solta fumaça e usa medalhas, boné, roupas e tênis enfeitados.

Figura 14 – Personagens criados por um menino e uma menina na escola pública para os desenhos animados



Conversando sobre suas produções e apresentando-as para a turma, algumas crianças revelaram em que pensaram para criar seu desenho. Diferentemente da escola particular, para eles, dizer sua fonte de inspiração era importante. Não a encaravam como cópia, mas como inspiração mesmo, até como elemento de valorização da sua produção. Não havia nesse grupo essa busca por algo “novo”, totalmente diferente do que já existia. As crianças procuravam descobrir também as inspirações dos colegas para cada criação. Assim como interpreta Vygotsky, parece que elas encaravam que o que fizeram era uma apreensão do já conhecido e, assim, quanto mais legitimada pelo grupo a fonte de sua inspiração, aparentemente mais legítima era a sua criação.

A *grande sereia*, segundo a sua criadora, foi inspirada no desenho longa-metragem da pequena sereia. A *Vampiromania* e a *Vampira Tetê* foram inspirados na novela *O beijo do Vampiro* que estava sendo exibida na época. As meninas conversavam sobre a novela durante todo o tempo da criação e explicitaram que tiveram tais idéias devido à novela que gostavam muito de assistir. Num dos desenhos criados *As poderosas* a história mostra uma certa mistura entre as *Meninas Super-poderosas* e o *Dragon Ball* ao falar da aprendizagem da luta e do velho que ensina a elas os passos para vencerem a

guerra. Os *alimentos construtores*, segundo seu autor, foi inspirado num cartaz que estava na sala. O *D e D do elfo-vampiro* veio de um RPG que o menino disse que estava jogando com os amigos. O *skatista* estava relacionado à sua experiência pessoal e seu desejo de ter um skate turbinado. Dessa forma percebemos como os desenhos que vêm, as novelas, os RPGs e todas as suas experiências fazem parte de suas criações, ressaltando como os meios de comunicação a que têm acesso (TV, leituras e jogos) fazem parte de diferentes momentos de criação.

A produção social dos sentidos dos desenhos e de suas criações pode ser também percebida pelos extratos de algumas das criações das crianças. Um deles está na proposta de continuação de um episódio do desenho *Sakura* escrita por alguns alunos de cada uma das escolas pública e particular e também criada coletivamente pelo grupo de crianças da escola particular. Traremos aqui essa última criação coletiva que, partindo deles, expressa a forma como foram construindo um final ideal para o desenho *Sakura* que estava terminando na TV e que trazia como mal resolvida a situação amorosa de dois personagens crianças do desenho: *Sakura* e *Shaoran*. Alice conta a história que vai sendo construída, a partir das intervenções, risos e aprovações ou desaprovações do grupo de amigos da turma.

O tema do amor entre os dois personagens aparece de várias formas na construção do episódio criado por eles, que buscam criar situações para que os personagens se encontrem:

*ALICE: Daí a voz foi chegando assim: “Ah, pare o trem! Pare o trem!” Aí o trem parou, daí o Shoran entrou... daí o Shoran: “Sakura!!” e a Sakura: “Shoran!!” (rindo)*

Todos riem e alguns brincam com a cena.

*ALICE: Daí depois (rindo) eles se abraçam assim, daí tem um carinho assim na frente...*

*VALENTINA: Han!!Ham! Ham! (imitando pigarro) É que todo mundo assim: “Ham! Ham!” aí todo mundo fica olhando eles.*

Criam um cenário e uma situação para que o romance se inicie através de elementos melodramáticos utilizados pelas novelas:

*ALICE: Mas daí depois o motorista do trem diz: “Ah, vou dar uma acelerada!” quando a Sakura diz “ai, que bom que você voltou!” Nessa*

hora, o motorista acelera e vem um por aqui e o outro por ali, daí eles se esbarram e os dois caem no chão... É... mas daí o Shoran se levanta rápido pra ajudar a Sakura a levantar. A Sakura se levanta e mostra os dois juntos debaixo de uma árvore.

ROCIO: Daí depois a Sakura já estava com os filhinhos... (risos)

ALICE: Aí depois a Sakura sobe na árvore... pensando...

GUSTAVO: Daí ela cai...

ALICE: Ela cai, isso mesmo!! (risos)

Inventam uma forma dos personagens declararem sua paixão e começarem o namoro:

ALICE: Aí a Sakura chega lá toda bonita: “Oi, tudo bem? Como vai?” Eles começam a almoçar e eles ficam olhando um para a cara do outro (risos dela e de todos) “Você quer sobremesa?” “Ah, quero sobremesa...”<sup>33</sup> (mais risos) E eles comem a sobremesa... daí só vem uma taçona lá toda enorme... Uma taçona enorme de sorvete!! (risos)

BRUNO: Ai, eu sei... (risos)

LAURA: De sorvete?

BRUNO: É!! Sorvete!!

ALICE: Aí eles comem juntos. E depois o Shoran pede assim (pra ele dar recado): “Ahnnn... Hannnn... (risos) Ahnnn! Você...você...você... você aceita namorar comigo?” “Ah!! Aceito, claro!!” (risos)

THIAGO: Que final triunfal!! (falando em tom de gozação)

VALENTINA: “Ah, aceito namorar!!”

E terminam sua história com um belo final feliz bem ao estilo dos contos de fadas, bem ao estilo do “viveram felizes para sempre”.

ALICE: E daí chega a Tomoyo e fala: “Há!” E os dois caem... (risos)

Risos de todos e comentários: “e BUM!!!” “Há! Há! Há!!”

ALICE: É... ela quebra a perna. Aí escreve lá na forma do gesso dela “Sakura ama Shoran” e “Shoran ama Sakura” e fim!

Risos de todos.

TODOS COMENTAM: “Lindo!” “Ai...”

ALICE: Então eles estavam na varanda e quando eles cresceram viraram adolescentes lindos e a Sakura e a Tomoyo iam passear no shopping e o Shoran e a Sakura moram na mesma casa e estão pensando em ter... dois filhos!!

RISOS DE TODOS.

VALENTINA: O Sakuyo e a Sakuya!!!

<sup>33</sup> parece que arranjando assunto para conversar, porque estão sem-jeito um com o outro...

Tais trechos da história mostram como a criação dessas crianças da escola particular foi coletiva e da mesma forma que a criação de um novo episódio do desenho percebemos que, na audiência dos desenhos as produções de sentido também eram coletivas. Interessante notar que essas crianças que buscaram o “final feliz” foram as mesmas que, ao falarem do bom desenho, enfatizaram a flexibilidade dos papéis, a mudança na estrutura narrativa sem o final feliz já esperado e como, no momento da criação coletiva da história esse mesmo questionamento não aconteceu e as crianças buscaram tornar esse final cada vez mais feliz. Tal fato demonstra as contradições que existem entre seus desejos e práticas. Desejam mudanças mas também desejam algumas permanências seguras que tragam sentimentos de conforto e que expressem, de alguma maneira, desejos universais de felicidade, amor e realização tradicionalmente expressos nos contos de fadas e marcados por uma estrutura mais fixa e previsível.