

## **1980/1990 – Infâncias seduzidas pelos desenhos animados: implicações comportamentais sobre a formação da imagem corporal**

Carla Borges de Andrade Juliano dos Santos, Gláucia Maria Costa Trinchão.

As crianças de hoje pertencem a uma geração marcada pela velocidade imensa da circulação e renovação das informações (Norberto, 2005) e de personagens que influenciam diretamente sua conduta, aqui no caso as dos desenhos animados. Elas descendem de uma geração confusa: seus pais, quando pequenos, sofriam o controle excessivo dos seus progenitores e do próprio sistema social, pois foram 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. Aprendia-se desde muito cedo a obedecer, a não questionar, a ser passivo, a controlar o próprio corpo, a aprisioná-lo, a adestrá-lo – mensagens que eram difundidas pela televisão para as crianças principalmente através dos desenhos animados (Goldberg, Yunes & Freitas, 2005), os quais 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 nuances de brutalidade e rispidez. Parte-se 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 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 como paradigmas corporais a serem imitados (Dionísio, 2006), a fim de que seus espectadores se sintam tais quais as personagens: fortes, poderosas, populares, idolatradas. Esta pesquisa, que faz parte de dissertação de mestrado com título homônimo, 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 – e, mais especificamente, na formação de sua imagem corporal (Mesquita & Soares, 2008). Além disso, devido ao recorte temporal que apresenta (décadas de 80 e 90 do Século XX), ela se configura como lugar de memória e, portanto, representa 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, ou seja, os pais/professores de hoje, permitindo confabulações (Philips, 2007). Nesse sentido, a pesquisa objetivou 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. A partir disso, direcionou-se a busca por respostas à problematização sugerida na pesquisa: os elementos de sedução dos desenhos animados das décadas de 80 e 90 oferecidos às crianças influenciaram o seu desenvolvimento no que se refere ao processo de construção da imagem corporal? Se sim, de que forma, isto é, sob quais aspectos? Para tanto, percorreu-se um percurso metodológico de abordagem qualitativa, sob o viés da pesquisa autobiográfica (Josso, 2008; Ranghetti, 2005), não tendo sido necessária, portanto, a submissão do estudo ao Comitê de Ética local, uma vez que a pesquisa autobiográfica parte da narrativa de si; neste caso, da própria pesquisadora e dos colaboradores, que assinaram Termos de Consentimento Livre e Esclarecido, autorizando o uso de suas contribuições orais, sendo identificados sob pseudônimos que eles mesmos sugeriram. Assim, a pesquisa desenvolveu-se analisando e comparando as influências que os desenhos animados exerceram sobre a infância da pesquisadora e de seus contemporâneos, representados por uma amostra de 08 (oito) indivíduos que

hoje são pais e/ou professores de Educação Física, Artes Língua Portuguesa ou Coordenadores Pedagógicos – por discutirem a temática das diferentes linguagens. Além disso, utilizou-se da pesquisa de campo, através de duas etapas distintas, a saber: entrevistas estruturadas (Mallet, 2008) fundamentadas na História Oral (Meihy & Holanda, 2007) e discussões em grupo (Cauvier, 2008; Delgado, 2006; Formenti, 2008). Os resultados sinalizaram que 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 traços 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, o que não acontecia somente durante as décadas de 80-90 do Século XX. Os desenhos animados de hoje, que são principalmente de origem japonesa (os animes) vão pelo mesmo caminho, mantendo a veiculação de estereotípias 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.). Os entrevistados afirmaram perceber em seus filhos e alunos o desejo de serem parecidos com as personagens a que acompanham por meio dos desenhos animados de televisão não 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. Conclui-se, ratificando-se 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.

## **Referências**

Cauvier, J. (2008). A perspectiva autobiográfica: Uma ferramenta de acompanhamento da construção identitária de adolescentes. Em: PASSEGGI, M. (org.). *Tendências da pesquisa (auto)biográfica*. EDUFRRN, Natal; Paulus. São Paulo.

Delgado, L. (2006). *História oral – memória, tempo, identidades*. Autêntica. Belo Horizonte.

Dionísio, A. (2006). 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: p. 1-10.

Formenti, L. (2008). Escrita autobiográfica e zelo: um olhar composicional. Em: Passeggi, M. (org.). *Tendências da pesquisa (auto)biográfica*. EDUFRRN. Natal; Paulus. São Paulo.

Goldberg, L.; Yunes, M.; e Freitas, J. (2005). O desenho infantil na ótica da ecologia do desenvolvimento humano. *Psicologia em Estudo*. Maringá, V. 10, n. 1: p. 97-106, jan./abr.

Josso, M. Em: Passeggi, M. (org.). 2008. *Tendências da pesquisa (auto)biográfica*. EDUFRRN. Natal; Paulus. São Paulo.

Mallet, M. O procedimento clínico: uma outra forma de trabalhar com histórias de vida infantis. Em: PASSEGGI, M. (org.). (2008). *Tendências da pesquisa (auto)biográfica*. EDUFRRN. Natal; Paulus. São Paulo.

Meihy, J.; e Holanda, F. (2007). *História Oral: como fazer, como pensar*. Contexto. São Paulo.

Mesquita, N.; e Soares, M. (2008). Visões de ciência em desenhos animados: uma alternativa para o debate sobre a construção do conhecimento científico em sala de aula. *Ciênc. educ.* Vol.14, no.3, Bauru. Acedido em: 10 de Fevereiro de 2009, em: <http://www.scielo.br/>.

Norberto, T. (2005). *Os Desenhos Animados e o comportamento das crianças*. TCC apresentado à Escola Superior de Educação Jean Piaget – Almada. Portugal.

Philips, H. (2007). Ficções da Mente. *Revista Mente&Cérebro*. Ed. 169.

Ranghetti, D. (2005). (Re)significando o locus de formação inicial: a pesquisa do si mesmo. Em: Anais do II Congresso Mundial de Transdisciplinaridade. *Transdisciplinaridade: atitude, pesquisa, ação*. Vitória.