

**Iara Magalhães Fernandes**

**ANIMAÇÃO E EDUCAÇÃO: O PAPEL DO DESENHO  
ANIMADO NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

**Belo Horizonte  
Escola de Belas-Artes da UFMG  
2011**

**Iara Magalhães Fernandes**

**ANIMAÇÃO E EDUCAÇÃO: O PAPEL DO DESENHO  
ANIMADO NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado  
ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da  
Escola de Belas Artes da Universidade Federal de  
Minas Gerais, como requisito parcial para a  
obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais**

**Habilitação: Cinema de Animação**

**Orientador: Maurício Silva Gino**

**Belo Horizonte  
Escola de Belas-Artes da UFMG  
2011**

**Iara Magalhães Fernandes**

## **ANIMAÇÃO E EDUCAÇÃO: O PAPEL DO DESENHO ANIMADO NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado  
ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da  
Escola de Belas Artes da Universidade Federal de  
Minas Gerais, como requisito parcial para a  
obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais**

**Habilitação: Cinema de Animação**

**Orientador: Maurício Silva Gino**

---

---

---

**Belo Horizonte  
Escola de Belas-Artes da UFMG  
2011**

## **AGRADECIMENTOS**

A Belo Horizonte, pelas transformações.

À Escola de Belas Artes, pela expansão dos sentidos.

Ao Maurício, pela orientação.

A Poço Fundo, pelo afeto.

A meus pais, pelo exemplo.

A meu irmão, pela companhia.

Aos amigos, por existirem.

## **RESUMO**

A animação é uma ferramenta eficiente na educação, capaz de motivar, aprofundar, amadurecer, questionar e auxiliar a criança a compreender o mundo e seu papel nele. O presente trabalho parte de pesquisas já realizadas na área da educação para entender e discutir o uso do desenho animado com função educativa no Brasil, através do desenvolvimento de uma metodologia para análise de filmes e séries de animação, aqui aplicada em *Turma da Mônica*, série de grande audiência no país.

Palavras-chave: Educação. Formação. Desenvolvimento. Televisão. Desenho animado. Animação. Metodologia de análise. Turma da Mônica.

## **ABSTRACT**

Animation is a powerful tool for education, capable of motivate, develop, mature, question and help the child in understanding the world and his/her role in it. This paper relies in previous researchs in education to understand and discuss the use of cartoon with educative function in Brazil, by developing an analysis methodology for animated films and cartoons, here applied in Monica's Gang, a series of large audience in the country.

Key words: Education. Formation. Development. Television. Cartoon. Animation. Analysis Methodology. Monica's Gang.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>06</b>
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>07</b>
2.1	O desenho animado na educação.....	07
2.1.1	Elza Dias Pacheco e o LAPIC.....	07
2.1.2	Outras obras.....	08
2.2	Psicologia Infantil.....	09
2.3	Realizações.....	10
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>ANÁLISE E DISCUSSÃO DE TURMA DA MÔNICA.....</b>	<b>15</b>
4.1	Estética.....	15
4.2	Conteúdo.....	17
4.2.1	Personagens.....	18
4.2.2	Conflito Psicológico e Conflito Moral.....	19
4.2.3	Violência.....	20
4.2.4	Morte.....	21
4.2.5	Sexualidade.....	22
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>24</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>25</b>
	<b>ANEXO A.....</b>	<b>26</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A produção cultural de uma sociedade é reflexo de suas necessidades e conflitos, assim como, cada vez mais, seus conflitos e necessidades são influenciados por sua produção cultural. O cinema e, principalmente, a televisão têm grande influência nos valores estéticos de um indivíduo, também em seu comportamento e pensamento, talvez quase tanto quanto seu próprio meio social. Assim como as pessoas de seu convívio, o personagem de uma novela, de um filme ou de um desenho animado é uma referência para a criança, que é naturalmente mimética. No Brasil isso é potencializado, já que a deficiência do sistema educacional público associada ao despreparo e negligência de muitos pais conferem à televisão e à internet uma influência ainda maior na formação infantil.

Em meio a essa realidade assustadora, esperamos por uma programação de qualidade que inspire uma postura crítica em relação à própria televisão. Nesse contexto a animação é um objeto de estudo interessante por sua influência significativa no imaginário infantil e pelo seu poder de apresentar parâmetros estéticos.

Portanto, o presente trabalho pretende contribuir com a discussão acerca do papel da televisão, mais especificamente da animação, na formação da criança brasileira, através do desenvolvimento de uma metodologia para análise de filmes e séries de animação do ponto de vista educacional, aqui aplicada em *Turma da Mônica*. Uma vez que a proposta é discutir a educação informal das crianças de um país inteiro através da televisão, a escolha dessa série foi baseada na dimensão de sua audiência e no fato de se tratar de uma produção nacional.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1. O desenho animado na educação

Considerando que estamos em um país onde a televisão tem tamanha importância cultural e, principalmente, um país tão deficiente em educação, acredito que não prestamos a atenção merecida aos estudos e publicações sobre o papel do desenho animado na formação intelectual, emocional, estética e moral de um indivíduo, que é o foco deste trabalho. Não estou querendo dizer que haja escassez de estudos dentro desse tema no Brasil, estou apenas atestando a dificuldade que tive em encontrá-los.

#### 2.1.1. Elza Dias Pacheco e o LAPIC

O Laboratório de Pesquisas sobre Infância, Imaginário e Comunicação (LAPIC) é um núcleo da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA – USP), desativado desde 2009 devido ao falecimento de sua fundadora e coordenadora, a profa. Dra. Elza Dias Pacheco. O LAPIC realizou diversas pesquisas durante os anos 90, entre elas *O Desenho Animado na TV: mitos, símbolos e metáforas*, que visava entender melhor o papel da animação na vida das crianças brasileiras. A pesquisa consistiu de duas etapas: o levantamento dos desenhos animados mais populares entre as crianças e o estudo desses por especialistas de diversas áreas. Durante a primeira etapa foram realizadas entrevistas com crianças em parques e praças da cidade de São Paulo. As perguntas eram lançadas em conversas informais, o pesquisador pedia à criança que falasse sobre seu desenho animado preferido. Os eleitos foram: *Pica-Pau*, *Pernalonga*, *Pateta*, *Maskara* e *Yu Yu Hakusho*. Creio que, por se basear em conversas com as próprias crianças, o trabalho pôde verificar com maior precisão a influência do desenho animado em seu imaginário. Acho interessante que se fale com a criança para se falar sobre a criança.

No texto *Infância, cotidiano e imaginário no terceiro milênio: dos folguedos infantis à diversão digitalizada*, publicado na coletânea *Televisão, Criança, Imaginário e Educação*<sup>1</sup>, Elza Dias Pacheco salienta a necessidade de conhecer a criança para que

---

<sup>1</sup> Coletânea publicada por ocasião do I Simpósio Brasileiro de Televisão, Criança e Imaginário, ocorrido de 16 a 20 de outubro de 1996, promovido e organizado pelo LAPIC. (PACHECO, 2009)

se possa refletir sobre a produção cultural que se destina a ela. Conhecer a criança significa entender seu desenvolvimento, não somente em seus aspectos biopsicossocioculturais, mas também no aspecto lúdico.

Quais as preferências infantis em termos de jogos e brincadeiras? A criança brinca sempre, mesmo quando realiza outras atividades? A criança gosta de desenhar? A criança brinca com água, areia e argila? O sexo condiciona as diferentes preferências e as diferentes formas de brincar? Por que a criança é essencialmente lúdica? A criança é ativa ou passiva quando brinca? (PACHECO, 2009, p.31,32)

Nesse texto, a autora critica nosso posicionamento em relação à educação, favorável ao intelectual em detrimento do lúdico, “sempre em relação ao amanhã”, à universidade, ao mercado de trabalho. Para ela, o lugar do lúdico em nossa sociedade hoje é justamente o desenho animado.

### 2.1.2. Outras obras

A jornalista Rosa Maria Bueno Fischer<sup>2</sup>, doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), discute a eficácia da TV educativa em *Televisão e Educação: fruir e pensar a TV*. Ela critica o enfoque redutivo e estanque dos programas didáticos e reconhece o valor educacional dos desenhos animados que, “realizados sem finalidades institucionais específicas, tratam de temas que deveriam integrar a bagagem cultural básica de todos os cidadãos.” (FISCHER, 2001, p. 132)

Em *Desenho Animado e Educação*<sup>3</sup>, Salete Therezinha de Almeida Silva, à época da publicação graduada em Letras e mestranda em Literatura Brasileira, pela USP, verifica a possibilidade de estimular visualmente a criatividade e a descoberta das emoções e aponta a necessidade de uma “riqueza receptiva” na intelecção das imagens. O artigo ressalta também a importância de se discutir em sala de aula os meios de comunicação de massa.

---

<sup>2</sup> Rosa Maria Bueno Fischer participou do I Simpósio Brasileiro de Televisão, Criança e Imaginário e teve um texto de sua autoria publicado na coletânea *Televisão, Criança, Imaginário e Educação*, organizada por Elza Dias Pacheco. (2009)

<sup>3</sup> In: CITELLI, Adilson (coordenação). *Outras Linguagens na Escola: Publicidade, Cinema e TV, Rádio, Jogos e Informática*, São Paulo, Cortez, 2001.

## 2.2. Psicologia Infantil

Para discutir a capacidade formadora da animação é necessário conhecer as necessidades da criança e suas etapas de desenvolvimento. Na impossibilidade de realizar uma pesquisa empírica, me baseei em estudos já existentes acerca do desenvolvimento psicológico infantil.

O psicólogo austríaco Bruno Bettelheim investiga a influência dos contos de fadas na formação da personalidade em *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, de 1976. O propósito do conto de fadas, segundo Bettelheim, é auxiliar a criança na conquista da independência e na construção de valores. Partindo desse pressuposto, ele analisa a estrutura narrativa, a construção dos personagens, a natureza dos conflitos e a simbologia presente no conto de fadas. A análise que Bettelheim aplica aos contos de fadas é semelhante ao que pretendo realizar com o objeto de interesse desse trabalho, que é o desenho animado.

Em *A Causa das Crianças*, de 1985, a médica psicanalista francesa Françoise Dolto fala de escola, família, tabus, violência, sexualidade e discute o lugar da criança em nossa sociedade. A autora critica a criação dos filhos conforme o interesse dos pais e propõe uma sociedade a serviço da criança. Segundo Françoise, a falta de diálogo, a falta de afeto e a super-proteção são as maiores causas de transtornos comportamentais e emocionais e da neurose infantil.

*Desenvolvimento e Personalidade da Criança* (1977), de Paul Henry Mussen, John Janeway Conger e Jerome Kagan, traça o perfil psicológico e biológico do desenvolvimento infantil, desde o período pré-natal até a adolescência, considerando a influência do meio social e cultural. O livro é organizado em capítulos, cada um abrangendo uma fase da infância, em ordem cronológica. *Desenvolvimento e Personalidade da Criança* foi muito útil no entendimento de questões importantes para este trabalho, como o desenvolvimento da capacidade de percepção e da sensibilidade da criança.

O conhecimento do desenvolvimento infantil, biológico e psicológico, adquirido através do estudo dessas obras embasou o roteiro desenvolvido para a análise da amostra eleita.

### 2.3. Realizações

Com a finalidade de ilustrar meu argumento, cito três séries de animação televisionadas que considero eficazes de alguma maneira na educação do espectador: *Toot & Puddle*, *Madeline* e *As trapalhadas de Flapjack*. Acredito que sua eficácia esteja, em primeiro lugar, no fato de serem atraentes para a criança, por trazerem a aventura e o lúdico.

“(...) diante da TV, a criança parece encontrar-se diante de um objeto que vai ser manipulado com a finalidade de jogo. Assim, todo e qualquer fator que de alguma maneira contrarie as aventuras e disposições lúdicas é sumariamente rejeitado” (PACHECO, 2009, p. 49)



Figura 1: Cena de *Toot & Puddle*. Fonte: <http://www.nationalgeographic.com>

*Toot & Puddle* é uma série americana produzida pela Mercury Filmworks em associação com a National Geographic Kids Entertainment, baseada em uma série de livros infantis homônima escrita por Holly Hobbie<sup>4</sup>. No Brasil, *Toot & Puddle* é transmitido pelo canal pago Discovery Kids. Cada episódio conta uma viagem de um ou dos dois protagonistas, os amigos porcos *Toot* e *Puddle*. *Puddle* é o mais caseiro dos dois e freqüentemente fica em casa, enquanto *Toot* explora diferentes países e culturas. Essa série contribui com a formação moral, sentimental e intelectual, já que

<sup>4</sup> Fonte: <http://www.nationalgeographic.com/tootandpuddle/>

aborda comportamento, relacionamento e ligações afetivas, disponibiliza conhecimento geográfico e instiga a curiosidade por outras culturas.

*Madeline*, assim como *Toot & Puddle*, derivou de uma série de livros infantis do escritor austro-americano Ludwig Bemelmans. No Brasil, *Madeline* está na programação do canal educativo Futura. Os episódios contam as aventuras cotidianas de *Madeline*, uma criança impetuosa que vive em um colégio interno em Paris. As situações vividas por *Madeline* e suas colegas são próximos as de qualquer criança, tornando fácil a identificação entre o espectador e os personagens. Portanto, acredito que *Madeline* pode auxiliar a criança na compreensão e resolução de seus próprios problemas através do exemplo.



Figura 2: Cena de *Madeline: Uma aventura em Paris*. Fonte: DVD *Madeline: Uma Aventura em Paris*.

*As trapalhadas de FlapJack* vai ao ar pela Cartoon Network<sup>5</sup> e traz o grotesco e o macabro representados com humor e o cuidado estético do animador Thurop Van Orman. A série mistura desenho, pintura e fotografia e inclui em algumas cenas técnicas alternativas de animação, como o stop-motion, instaurando assim novos valores estéticos e ampliando a sensibilidade do espectador nesse sentido.

---

<sup>5</sup> Fonte: <http://www.cartoonnetwork.com/>



Figura 3: cena da abertura de *As trapalhadas de Flapjack*. Fonte: [www.cartoonnetwork.com.br](http://www.cartoonnetwork.com.br)

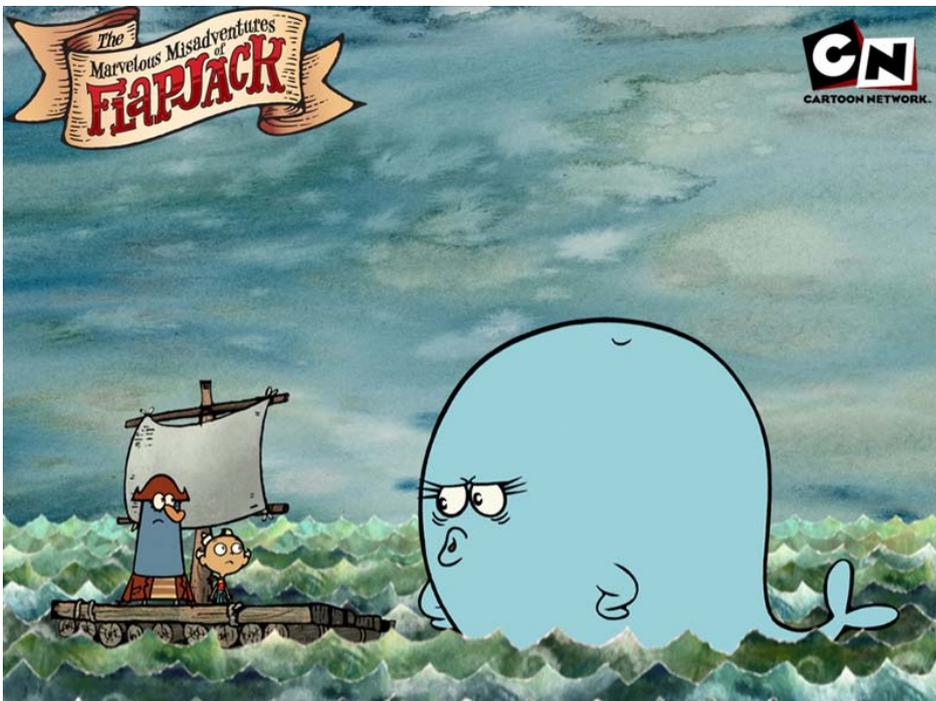


Figura 4: cena de *As trapalhadas de Flapjack*. Fonte: [www.cartoonnetwork.com.br](http://www.cartoonnetwork.com.br)

### 3. METODOLOGIA

A primeira etapa do processo de realização desse trabalho foi a construção de uma base para a análise e discussão que seguiriam, através do estudo de obras sobre psicologia e desenvolvimento infantil e sobre a influência da televisão e do desenho animado na formação da criança.

Para proceder à análise de uma série popular no Brasil, o ponto de partida foi encontrar uma pesquisa recente que indicasse os índices de audiência dos desenhos animados transmitidos pela televisão aberta no país. Tive acesso a esses dados através de uma pesquisa de audiência dentro da programação infantil dos canais Globo, Record, SBT e Bandeirantes, feita pelo Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE) em 2010 (ANEXO A). As cinco séries de maior audiência em 2010 segundo essa pesquisa foram, em ordem decrescente, *Dragon Ball GT*, *Dragon Ball Z*, *Os Simpsons*, *Turma da Mônica* e *Os Padrinhos Mágicos*, todas exibidas pela rede Globo. Escolhi como objeto de análise a série *Turma da Mônica* principalmente por se tratar de uma produção brasileira.

O próximo passo foi estabelecer um roteiro para a análise de *Turma da Mônica*. O roteiro, baseado na bibliografia utilizada durante a primeira etapa, incluiu os seguintes itens:

- Análise estética;
- Análise da construção de personagens e da dinâmica entre eles;
- Análise da abordagem da diversidade cultural, social e racial, se presente;
- Análise da abordagem de conflitos psicológicos, se presentes;
- Análise da abordagem de conflitos morais, se presentes;
- Análise do posicionamento em relação a temas sensíveis aos pais, da abordagem da morte, violência e sexualidade.

A partir desses itens foi elaborado um quadro para facilitar o processo de análise por episódios (Figura 5), para então proceder à análise geral, que resultou no capítulo seguinte.

	MORTE	VIOLÊNCIA	DIVERSIDADE (social, racial, etc.)	SEXUALIDADE	RELAÇÕES AFETIVAS	CONFLITO PSICOLÓGICO	C. MORAL	INDIVIDUAL /COLETIVO	COMPETITIVID.
A FONTE DA JUVENTUDE									
A GRUTA DO DIABO									
A HISTÓRIA DO GATO ATALIBA									
A ILHA MISTERIOSA									
BICHINHO SEM PELÚCIA									
CASCÃO NO PAÍS DAS TORNEIRINHAS									
CHICO BENTO NO SHOPPING									
CHICO MICO									
COMIDA FRESCA									
COMO ATRAVESSAR A SALA									
DUELO EM QUADRINHOS									
ERA UMA VEZ...									
FRANK QUER SER CRIANÇA									
JACARÉ DE ESTIMAÇÃO									
MINGAU COM CHUVA									
MONTANHA SUJA									
NA ROÇA É DIFERENTE									
NO ZOOLÓGICO									
O ASTRONAUTA									
O BICHO PAPÃO									
O CANTO DO SABIÁ									
O CAUSO DAS FORMIGAS									
O CAUSO DO BURRICO									
O CAUSO DO OVO									
O CAUSO DOS SAPO									
O DETETIVE									
O ESTRANHO SORO DO DR. X									
O GRANDE SHOW									
O MONSTRO DA LAGOA									
O OGRO DA FLORESTA									
O PLANO SANGRENTO									
O VAMPIRO									
ÓIA A ONÇA									
PERDIDOS NO MEIO DO NADA									
REGRAS E EXCEÇÕES									
SUPER-HERÓIS									
TOCADOR DE SINOS									
UM DOENTE, SUA IRMÃ E A GRANDE...									

Figura 5: Modelo utilizado na análise de episódios de *Turma da Mônica*.

## 4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DE A *TURMA DA MÔNICA*

### 4.1. Estética

Acredito que o desenho animado, independente de seu conteúdo, desempenha um papel crucial na formação dos valores estéticos de um indivíduo e pode contribuir na expansão de sua sensibilidade nesse sentido. Nos últimos anos, a televisão esteve presente na infância de grande parte das pessoas e os desenhos animados substituíram os contos de fadas no imaginário infantil. Com o desenho animado, o príncipe, a princesa, a bruxa e a fada-madrinha ganharam nomes e rostos. Se antes o leitor não sabia – e talvez nem se importasse em saber – qual era a cor do cabelo da Pequena Sereia, hoje, antes mesmo de conhecer sua história, o espectador sabe que ela se chama Ariel e que é ruiva.

O desenho, a partir de seus elementos visuais e sonoros, ativa as estruturas mentais relacionadas à criatividade, às emoções e às sensações. A criança, ao entrar em contato com o mundo imagético, é despertada e estimulada a trabalhar os próprios sentimentos, ainda que inconscientemente. (SILVA, 2004, p.112)

A série *Turma da Mônica* derivou das histórias em quadrinhos de Maurício de Sousa<sup>6</sup> e manteve o mesmo traço principalmente nos personagens. Quando a série foi ao ar pela primeira vez nos anos oitenta<sup>7</sup>, grande parte das crianças brasileiras já conhecia a revista, através dela já tinham expandido sua sensibilidade estética e aprendido uma nova forma de representação da realidade. Para muitos, aquela forma pouco similar a uma criança humana – orelhas e olhos gigantescos, “cabelo de banana”, pés sem dedos – era, sem dúvida alguma, o retrato de uma menina. Feita a opção de manter a arte de Maurício de Sousa nos cenários e nos personagens, a série poderia ter feito sua contribuição estética no âmbito do movimento e do som. Essa contribuição, no entanto, foi mínima. Os episódios mais recentes (figura 6) se assemelham a um *motion-comic*<sup>8</sup>, praticamente não há movimento e a trilha sonora é

---

<sup>6</sup> Bidu foi a primeira revista com personagens da Turma da Mônica a ser publicada, em 1960. GUSMAN, 2006.

<sup>7</sup> Fonte: GUSMAN, Sidney. Maurício: Quadrinho a quadrinho. São Paulo, Editora Globo, 2006.

<sup>8</sup> Motion-comic é um termo usado para designar uma espécie de história em quadrinhos semi-animada.

inexpressiva, quando não se limita aos diálogos. Pode-se dizer que até os anos 90 a série manteve certa qualidade estética, levando em consideração as limitações da produção de episódios em série. O movimento dos personagens era mais amplo e os episódios contavam com música, cenários detalhados e movimentos de câmera. No episódio *A Fonte da Juventude* (figura 7), de 1984, um *travelling* por praias, florestas e lagos, ricos em detalhes, ilustra as aventuras dos conquistadores espanhóis na América do Sul.

Contudo, nem em seus primeiros anos a série chega a ser ambiciosa no sentido de inovação estética e, no conjunto, pouco contribui para a educação no campo visual. Nos campos intelectual, sentimental e moral, no entanto, é preciso reconhecer sua capacidade formadora, ainda que não haja inovações na linguagem e o conteúdo seja basicamente o mesmo do quadrinho.

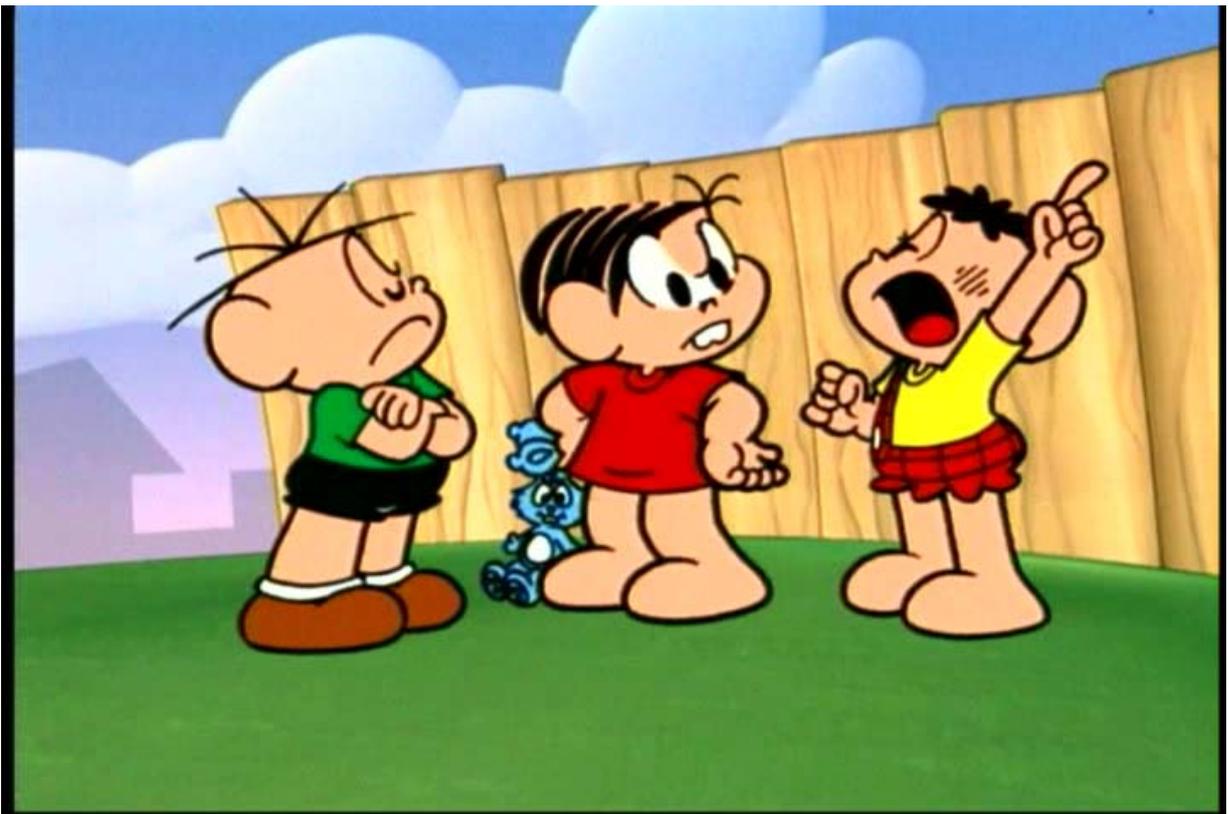


Figura 6: Cena do episódio *Duelo em quadrinhos*, de 1998. Fonte: DVD Turma da Mônica: A Fonte da Juventude e outras histórias.



Figura 7: cena do episódio *A Fonte da Juventude*, de 1984. Fonte: DVD *Turma da Mônica: A Fonte da Juventude e outras histórias*.

#### 4.2. Conteúdo

O contato visual da criança com o desenho de Maurício de Sousa pode acontecer – mesmo que acidentalmente – no supermercado, na papelaria ou em uma banca de revistas. Além das diferentes publicações da franquia, existem vários outros produtos com a cara da *Turma da Mônica* – de cadernos e mochilas a macarrão instantâneo. Basta que a criança os perceba para que seu relacionamento com aquela imagem esteja estabelecido. Em contrapartida, é preciso que a criança adquira e leia o quadrinho para que possa conhecer suas histórias, o que limita o alcance da mensagem, excluindo do grupo de receptores, por exemplo, as crianças que ainda não foram alfabetizadas.

A série é válida, no que interessa à formação e educação, justamente porque amplia esse grupo. É importante deixar claro que não tenho pretensão alguma de incentivar a televisão em detrimento da literatura, pelo contrário, acredito que uma das

funções educativas que um desenho animado pode desempenhar é despertar o interesse pela leitura.

#### 4.2.1. Personagens

Uma história começa por seus personagens: heróis e vilões. No caso da *Turma da Mônica*, a familiaridade com os heróis, vinda de outras mídias, facilita muito o interesse e o envolvimento da criança com a série. Já os vilões, que pouco aparecem nos quadrinhos, são ainda mais raros no desenho. Na maioria dos episódios, o conflito vem do próprio relacionamento entre os personagens ou de alguma situação acidental. No episódio *O Grande Show*, *Cebolinha* se passa por mágico, com a ajuda de *Cascão*, para conseguir dinheiro de *Mônica*, que fica furiosa quando descobre a armação. O conflito, nesse caso, é resultado das ações de *Cebolinha*. Já no episódio *O Estranho Soro do Doutor X*, *Cebolinha* enfrenta uma série de problemas por, acidentalmente, tomar uma poção de invisibilidade. Nesse caso, o acidente gerou o conflito. Podemos dizer então que *Cebolinha* é vilão em *O Grande Show* e herói em *O Estranho soro do Doutor X*. Para Bruno Bettelheim (1998), a ambigüidade no caráter de um personagem pode ser nociva para a formação psicológica da criança até que ela atinja uma certa idade, em que nela “esteja estabelecida uma personalidade relativamente firme na base das identificações positivas”. Em *Turma da Mônica*, os personagens são ambivalentes: um personagem bom pode agir mal, contanto que seja punido e que se arrependa. Acredito que a redenção por meio do castigo auxilia a criança a compreender o erro e a entender o personagem como herói. Uma falha nesse método, a meu ver, é sua inconstância: nem todo mau comportamento é punido. *Mônica* nunca é castigada por sua agressividade, uma vez que seu comportamento é justificado pela provocação dos meninos. Isso pode incentivar a punição física como solução de problemas.

Para assegurar que a complexidade dos personagens e das relações entre eles não confunda ou distraia a criança, cada um possui uma característica que o identifica, como a gula de *Magali*, a inteligência de *Franjinha* ou a falta de higiene de *Cascão*. Isso não significa que o personagem em questão não possua outras propriedades ou que seja o único a apresentar a respectiva característica: *Magali* é gulosa e também tranqüila; *Franjinha* e *Cebolinha* são inteligentes. Contanto que não confunda o

espectador, a complexidade do personagem, por aproxima-lo da realidade, facilita que a criança se identifique com ele e com os conflitos que ele vive.

A humanidade dos personagens vai além da possibilidade do mau comportamento, os protagonistas são crianças normais, detentores de qualidades e defeitos. Não existe em *Turma da Mônica* a criança-modelo, *Mônica* é “gordinha, baixinha e dentuça”, *Cebolinha* troca os erres pelos eles e *Cascão* não gosta de tomar banho. A ausência do modelo de perfeição, além de crucial no processo de identificação entre espectador e personagem, ensina à criança aceitar sua própria falha e a falha do outro. Esse aprendizado, acredito, poderia ser potencializado se houvesse maior diversidade social, cultural ou racial, entre os protagonistas de *Turma da Mônica*. O caipira *Chico Bento* é o único entre os protagonistas a apresentar uma formação cultural diferente daquela das crianças do *Bairro do Limoeiro*<sup>9</sup>. Contudo, a existência desse personagem não pode ser considerada um exemplo de diversidade cultural já que o mesmo habita outro núcleo, culturalmente homogêneo.

#### 4.2.2. Conflito Psicológico e Conflito Moral

*Turma da Mônica* trata os conflitos psicológicos de maneira simples e didática. Como nos contos de fada, eles freqüentemente aparecem em meio a aventura e fantasia. Em *A gruta do diabo* e *A fonte da juventude*, *Cebolinha* se frustra com a sua impotência perante adultos e crianças mais velhas, o que é bastante comum durante essa fase da vida. A abordagem de problemas típicos da infância no desenho animado pode ajudar a criança a entender melhor seu próprio sentimento e aprender a lidar com ele.

Excepcionalmente, o episódio *Ser criança* traz um assunto um tanto mais complexo e delicado, *Frank*<sup>10</sup> se revolta ao descobrir que nunca teve infância pois foi criado já adulto em um laboratório. A causa do sofrimento de *Frank* pode não ser compreendida pela a criança, é difícil que ela encontre em sua vivência algo que possa relacionar com esse sentimento. É provável que ela fique confusa também em relação a existência da alma e a origem da vida. Esse episódio, como tudo que cria espaço para

<sup>9</sup> O *Bairro do Limoeiro* é um lugar fictício onde vivem *Cascão*, *Cebolinha*, *Magali* e *Mônica*.

<sup>10</sup> Versão da *Turma da Mônica* do famoso monstro do romance *Frankenstein* de Mary Shelley (1797 - 1851).

reflexão, pode ser uma poderosa ferramenta educacional. É fundamental que os pais encorajem seus filhos a manifestar suas dúvidas e opiniões. A curiosidade é uma qualidade natural da criança, basta que o pai se disponha a saciá-la.

A abordagem do conflito moral é ainda mais claramente didática e, por isso, menos atraente para a criança. Os episódios desse tipo contam com situações absurdas, discursos afetados e metáforas mal elaboradas. Um bom exemplo é *O Bicho Papão*, de 1986. *Cebolinha* e *Cascão* questionam os costumes de nossa sociedade depois de ouvirem, escondidos, a uma verdadeira palestra sobre preconceito e liberdade, ministrada ao espectador por um pequeno bicho papão que tem medo de gente. Se o objetivo é fazer a criança questionar o nosso modo de viver, acredito que esse método é o menos efetivo possível. A criança precisa mergulhar na história e se interessar pelo assunto para então refletir sobre ele.

#### 4.2.3. Violência

Elza Dias Pacheco defende, com base numa pesquisa realizada pelo LAPIC, que a criança não associa a violência do desenho animado com a violência do mundo real. Nessa pesquisa, a série em questão era *Yu Yu Hakusho*, produção nipônica que conta a história de um detetive espiritual que combate demônios. O mesmo ela afirma sobre a série americana *Pica-Pau*, “O Pica-pau mata, destrói, mas ninguém morre. É uma agressividade caricata e a criança não ignora isso” (PACHECO, 2009, p. 35). A violência em *Turma da Mônica*, embora também seja caricata, é praticada por crianças normais em seu cotidiano e é, portanto, muito mais próxima da realidade do espectador do que em *Yu Yu Hakusho* ou *Pica-Pau*, o que a torna mais passível de ser imitada.

No entanto, acredito que, independente da quantidade de violência que uma animação possa apresentar, é o ambiente em que a criança vive que influencia mais seu comportamento nesse sentido. Considero muito mais provável que a criança se torne agressiva se for exposta a violência doméstica do que se presenciar a violência na televisão. A violência na televisão só se torna perigosa se os pais forem negligentes. “Os efeitos da permissividade perante a agressão (permitir à criança a expressão aberta e livre da agressão) são comparáveis aos efeitos de uma recompensa direta.” (MUSSEN, CONGER, KAGAN, 1977, p.311)

#### 4.2.4. Morte

É necessário extrema cautela para falar ao público infantil sobre morte, não pela criança, mas pelo adulto. Não é a criança que não quer ouvir sobre a morte, é o adulto que não deseja explicá-la, é ele que não a aceita.

A estrelinha lá no alto continua a ser o avô, a avó, os entes queridos que *desapareceram* magicamente. Leva-se a criança para ver o bebê que nasce. Mas, e o bebê que morre? A morte é negada e ocultada por nós adultos, que não a aceitamos, não a elaboramos. (PACHECO, 2009, p. 35)

É importante frisar que *Turma da Mônica* segue o conceito cristão de morte: a alma se liberta do corpo físico para ser julgada e então enviada ao paraíso, onde será recompensada, ou ao inferno, onde será punida. No episódio *A Gruta do Diabo*, o personagem *Anjinho* monta um estratagema para *Cebolinha* e *Cascão* acreditarem que foram enviados ao inferno por terem se comportado mal no passado e então, através do medo da punição, conseguir que eles tenham um melhor comportamento no futuro.

Em alguns episódios, especialmente os protagonizados por personagens da *Turma do Penadinho*, a morte é usada como ferramenta de humor. Nesses casos o conceito de morte e de vida são subvertidos. Em *Comida Fresca*, por exemplo, o personagem *Zé Vampir* precisa chamar a assistência técnica para resolver um problema com a geladeira onde ele guarda suas vítimas. Todo o contexto da morte é excluído pelo absurdo da situação.

Ocasionalmente o tema é tratado com mais seriedade, nesses casos o conflito do personagem no episódio é aprender a lidar com a perda, com a saudade, etc. A própria finalidade educativa desse tipo de episódio impede a subversão da morte e, por consequência, ela raramente acontece. No entanto, a possibilidade de que ela ocorra ou a falsa idéia de que tenha ocorrido são artifícios usados com frequência no tratamento desse tema. No episódio *O Monstro da Lagoa*, por exemplo, a falsa crença de *Chico Bento* na morte do personagem-título sustenta a abordagem das sensações causadas pela perda. Já os episódios *O Plano Sangrento* e *Óia a Onça!* usam essa mesma saída para falar de culpa e de arrependimento: *Mônica* e *Chico Bento*, respectivamente, são levados a acreditar que causaram a morte de seus amigos. Em *A*

*Gruta do Diabo* a simulação da morte faz parte da artimanha usada por *Anjinho* para moralizar *Cascão* e *Cebolinha*.

O episódio *A História do Galo Ataliba* é uma das poucas exceções em que a morte de fato ocorre. Nesse caso o personagem que morre é o velho galo de estimação de *Chico Bento*. Para lidar com a perda, *Chico Bento* conta com o apoio dos pais e com a companhia de um novo animal de estimação. Todos esses atenuantes – a morte natural na velhice, o fato de não se tratar de um ser humano, a substituição por um novo animal – permitem, com segurança, a presença da morte nesse episódio da série.

#### **4.2.5. Sexualidade**

É necessário explicar à criança o seu sexo, o sexo oposto, o funcionamento de seu corpo, a sua libido, enfim, orientá-la na descoberta de sua sexualidade. A omissão e a repressão da sexualidade são apontadas freqüentemente como causa de distúrbios posteriores. Segundo Françoise Dolto, a criança precisa entender sua responsabilidade pelo próprio corpo e pelo corpo do outro, antes que atinja a puberdade.

Em que consiste a educação cívica das crianças? Em conduzir um cego na rua, em ceder o lugar a uma senhora idosa, em saber votar... É assim a educação cívica... Mas não houve uma educação para a dignidade de seu corpo e no sentido da nobreza do corpo em todas as suas partes e, se não soubermos ocupar-nos de nosso próprio corpo, tanto para a sua manutenção, seu crescimento, o respeito por seus ritmos, haverá descompensação e, por isso, desvio das forças humanas... Tudo isso deveria ser uma informação e uma instrução desde a escola maternal. (DOLTO, 2005, p. 20)

Contudo, a sexualidade infantil ainda é um grande tabu em nossa sociedade e é inaceitável que um programa voltado para crianças fale abertamente sobre sexo. Portanto, resta ao desenho animado o papel de desmistificar a identidade sexual estereotipada. Ainda que a sensibilidade dos meninos e a agressividade de *Mônica* sejam exceções a essa tipificação sexual (em nossa cultura encorajamos nas meninas o desenvolvimento do afeto e da sensibilidade e nos meninos o comportamento agressivo e o desejo de domínio), a *Turma da Mônica* reforça o velho manual de comportamento segundo o gênero: *Magali* e *Mônica* brincam de casinha, *Cebolinha* e

*Cascão* jogam futebol; *Seu Cebola* trabalha fora, sua mulher cuida da casa; as meninas sonham com o casamento, os meninos têm medo do romance.

Não há evidências sólidas de que homens e mulheres sejam destinados por natureza aos papéis e características arbitrários freqüentemente destinados a ambos os sexos, nesta ou naquela cultura. Os comportamentos rotulados de masculino e feminino, na nossa cultura, não são conseqüências inevitáveis de diferenças biológicas entre homens e mulheres. (MUSSEN, CONGER, KAGAN, 1977, p. 330)

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não é possível entender a influência da televisão na formação da criança brasileira partindo somente da análise realizada nesse trabalho, o corpus empregado é apenas uma pequena amostra. Contudo, o material fornecido foi suficiente para a proposição de uma ferramenta de análise, que poderá ser empregada em futuros estudos num contexto mais amplo. É importante ressaltar que houve um desvio na proposta inicial, a série escolhida direcionou a análise muito mais à psicologia do que à estética. Vale lembrar também a importância do diálogo entre profissionais de diversas áreas na realização de estudos dessa natureza, como aconteceu no LAPIC nos anos 90.

Através dessa análise pude concluir que *A Turma da Mônica* tem valor educacional além do entretenimento, o que não é o caso de outras séries de popularidade similar transmitidas pela televisão brasileira. Mesmo quanto à profundidade das discussões morais e à tipificação sexual, onde a série é falha, há o que se aproveitar em termos de educação se houver discussão em casa ou na escola. Os pais ou os professores precisam conhecer a programação infantil e direcionar a criança em suas escolhas, discutir a televisão e preencher o vazio da mídia. É necessário trabalhar com o que temos, enquanto não houver uma mudança no sistema educacional brasileiro. Acredito que o problema maior esteja na pobreza estética da grande maioria dos líderes de audiência na programação infantil. O desenho animado é, antes de mais nada, imagens. A animação que constrói e expande a sensibilidade estética e introduz a arte ao universo infantil é muitas vezes inacessível para a criança. Cabe aos pais e professores buscar esses filmes e séries e apresentá-los às crianças e cabe a nós, animadores, continuar e expandir essa produção.

## REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

DOLTO, Françoise. *A causa das crianças*. Aparecida, SP: Idéias e Letras, 2005.

FISCHER, Ernst. *A necessidade da arte*. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. *Televisão e Educação: fruir e pensar a TV*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

GUSMAN, Sidney. *Maurício quadrinho a quadrinho*. São Paulo: Globo, 2006.

MUSSEN, Paul Henry; CONGER, John Janeway; KAGAN, Jerome. *Desenvolvimento e Personalidade da Criança*. São Paulo: Harper & Row do Brasil, 1977.

PACHECO, Elza Dias. (Org.) *Televisão, Criança, Imaginário e Educação*. Curitiba: Ibpex, 2009.

PACHECO, Elza Dias. *O Desenho Animado na TV: mitos, símbolos e metáforas*. São Paulo: Pesquisa Integrada LAPIC/ ECA/USP, 1999.

SILVA, Salete Therezinha de Almeida. *Desenho Animado e Educação*. In: CITELLI, Adilson Odair. (Org.) *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, radio, jogos, informática*. São Paulo: Cortez, 2004.

## ANEXO A – Índices de Audiência segundo o IBOPE em 2010

	2010	
	Total de Individuos	
	Rat% {Media(Pond)}	Rat# {Media(Pond)}
<b>Globo</b>		
RENATO ARAGAO	12,07	6.956,990
A PRINCESA E O VAGABUNDO	9,22	5.316,550
XUXA ESPECIAL DE NATAL	8,11	4.675,680
CAVALEIRO DIDI PRINC LILI	6,39	3.683,53
TV GLOBINHO ESPECIAL	6,27	3.613,72
UMA NOITE NO CASTELO	5,88	3.388,45
A TURMA DO DIDI	5,85	3.372,77
MONSTROS VS ALIENIGENAS...	5,56	3.206,82
DESENHO ESPECIAL	5,56	3.205,09
OS SEGREDOS DOS CINCO FURIOSOS	5,54	3.190,94
ESP NATAL KUNG FU PANDA	5,48	3.159,55
AVENTURAS DO DIDI	5,46	3.147,81
DRAKE E JOSH	5,40	3.110,40
RELOGIO DA AVENTURA	5,38	3.098,40
DRAGON BALL GT	5,07	2.924,43
DRAGON BALL Z	5,03	2.897,21
ARISTOGATAS	4,99	2.874,98
O SEGREDO DA PRINCESA LILI	4,97	2.864,08
MICKEY DONALD E PATETA EM...	4,82	2.778,21
OS SIMPSONS	4,78	2.756,58
FILME 1	4,64	2.673,80
ZACK E CODY GEMEOS A BORDO	4,64	2.672,95
DO RE MI FABRICA MAT	4,55	2.621,86
UMA AVENTURA NO TEMPO	4,49	2.591,00
A PRINCESA ENCANTADA E O...	4,49	2.588,99
KAMEN RIDER O CAVALEIRO DRAGAO	4,37	2.519,63
EM BUSCA DO VALE ENCANTADO...	4,37	2.516,61
OS INCRIVEIS ESPIOES	4,34	2.501,02
ASTERIX E OS VIKINGS	4,24	2.445,08
TURMA DA MONICA	4,18	2.411,04
JONAS	4,15	2.394,98
OS PADRINHOS MAGICOS	4,15	2.392,42
TRES ESPIAS DEMAIS	4,12	2.375,71
TV GLOBINHO MAT	4,08	2.351,02
ANASTASIA	4,07	2.346,06
HOMEM DE FERRO	4,01	2.313,71
AS AVENTURAS MICKEY E DONALD	3,93	2.265,93
BOB ESPONJA	3,80	2.188,76
AS AVENTURAS DE JACKIE CHAN	3,76	2.167,14
TV GLOBINHO	3,63	2.093,79
OS PINGUINS DE MADAGASCAR	3,50	2.020,20
TICO E TECO	3,22	1.857,24
GALERA ANIMAL	2,68	1.546,63
FESTIVAL DE DESENHOS MAD CONT	1,46	841,02
LULUZINHA	1,25	720,63
A TURMA DO PATETA	1,25	719,02
AS AVENTUR BRANDY E SR BIGODES	1,24	714,21
FESTIVAL DE DESENHOS MAD	1,24	713,69
BETTY ATOMICA	1,20	693,79
<b>[TOTAL] Globo</b>	<b>3,83</b>	<b>2.208,43</b>

<b>Record</b>		
TODO MUNDO ODEIA O CHRIS	2,93	1.687,69
RECORD KIDS MAT	2,53	1.460,73
A TURMA DO PICA PAU	2,49	1.438,03
DESENHOS NOT	2,35	1.351,77
O VELHO TESTAMENTO	1,12	644,74
DESENHOS MAT	0,77	442,99
O NOVO TESTAMENTO	0,42	240,62
DESENHOS MAT ANT	0,21	122,98
<b>[TOTAL] Record</b>	<b>2,17</b>	<b>1.252,87</b>
<b>SBT</b>		
BARBIE E AS TRES MOSQUETEIRAS	3,18	1.834,68
MONSTER HIGH DE CORACAO ABERTO	2,80	1.611,85
X MEN EVOLUTION	2,61	1.501,89
UMA VIDA DE CACHORRO	2,49	1.437,26
CINE GIBI TURMA DA MONICA...	2,49	1.435,36
SABADO ANIMADO	2,48	1.427,76
FILME 1	2,43	1.398,29
MAX STEEL X A LEGIAO TOXICA	2,35	1.354,13
BEN 10	2,25	1.296,97
MAX STEEL VS A AMEACA MUTANTE	2,23	1.288,19
BEN 10 FORCA ALIENIGENA	2,22	1.282,50
SCOOBY DOO	2,22	1.282,37
BEN 10 O SEGREDO DO OMNITRIX	2,22	1.279,96
BOM DIA E CIA	2,22	1.278,42
VARIOS	2,18	1.255,93
AS MENINAS SUPER PODEROSAS	2,10	1.211,01
A VIDA E AVENT DE JUNIPER LEE	2,09	1.207,14
RIQUINHO	2,07	1.192,70
SABADOS SECRETOS	2,06	1.190,01
AS AVENTURAS DE TOM E JERRY	2,01	1.156,89
MENINAS SUPER PODER GERACAO Z	2,00	1.155,10
SCOOBY DOO E SCOOBY LOO	1,97	1.137,86
O CLUBE DAS WINX	1,95	1.126,53
HOT WHEELS BATTLE FORCE FIVE	1,94	1.116,38
CHAVES EM DESENHO ANIMADO	1,86	1.072,17
O MASKARA	1,82	1.049,86
DICK VIGARISTA E MUTTLEY	1,79	1.030,33
KND A TURMA DO BAIRRO	1,78	1.026,02
FLINTSTONES KIDS	1,64	944,27
CARROSSEL ANIMADO	1,42	820,39
CHAVES MAT	0,99	570,78
CHAVES MAT ANT	0,64	368,00
<b>[TOTAL] SBT</b>	<b>2,03</b>	<b>1.170,13</b>
<b>Bandeirantes</b>		
AS AVENTURAS DE JEFF CORWIN	1,31	757,18
MALCOLM	1,27	734,92
VERAO ANIMADO NOT	1,20	692,18
MANUAL SOBREVIV ESCOLAR DO NED	1,18	678,92
FAMILIA DINOSSAUROS	1,17	676,12
A VIDA MODERNA DE ROCKO	1,07	615,45
OS CAVALEIROS DO ZODIACO	1,03	594,41
BAND KIDS VES	0,96	551,63
ROCKET POWER	0,88	509,12
MAX STEEL	0,86	496,82
QUASE ANJOS	0,83	480,22
HEY ARNOLD	0,81	468,29
ZOEY 101	0,76	435,38
DESENHOS MAT	0,74	425,43
BAND KIDS VES 1	0,74	424,78
INVASOR ZIM	0,73	419,57
MONSTROS	0,71	407,64

DESENHOS VES	0,69	396,94
UM CONTO DE NATAL	0,66	378,91
FILME 1	0,66	378,91
OS CASTORES PIRADOS	0,62	358,88
BAND KIDS MAT	0,60	345,32
CATDOG	0,56	324,31
AS AVENT JIMMY NEUTRON MEN GEN	0,49	280,94
<b>[TOTAL] Bandeirantes</b>	<b>0,67</b>	<b>388,38</b>
<b>[TOTAL]</b>	<b>2,36</b>	<b>1.362,57</b>

Db:

PNT

User:

ibope

NOTA: O horário apresentado para esta programação é da praça GSP

Media:

Tabela de Programação

Datas:

01/01/2010 - 08/09/2010; 20/09/2010 - 31/12/2010

Targets:

- [Ind]:Total de Indivíduos; Ind [Demograficos]
- Sexo: Masculino, Feminino

Target Referência:

UNIVERSO

Target Referência (DOM):

Total de Domicílios

Emissoras:

Bandeirantes; Globo; Rede Tv!; Record; SBT; Record News;

Gêneros:

Infantil ;

Apresentado em [ Crosstab ] vistas dos modos da análise:

Na Vertical:

Emissora; Programas;

Na Horizontal:

Ano; Target; Rat%; Rat#;

Ordenar grupos [descendente]:

Rat% {PNT,Total de Indivíduos}

Universo:

Para target [Total de Indivíduos] ...

Para região [PNT] [Bom] Universo 57644.4; Amostra 11480 ( 100.00% )

Para target [UNIVERSO] ...

Para região [PNT] [Bom] Universo 57644.4; Amostra 11480 ( 100.00% )