

4

Animação e infância: Do mundo Disney à era dos pequenos heróis contemporâneos

4.1

Um breve percurso pela história da animação

Como produções culturais com estreitos vínculos com o mundo infantil, os desenhos animados consistem em um gênero cuja história trata da construção de mundos imaginários, onde personagens adquirem vida própria e identidade, passando a fazer parte das vidas de crianças pelo mundo afora. Dar vida ao que ainda não existe e atribuir movimento ao inanimado são princípios básicos e constitutivos da animação, palavra cuja origem latina (*animare*, que significa dar vida a) reitera esse propósito. A ilusão de movimento de linhas e formas é, diz Wells (2003), o artifício criado pela animação. Rompendo com o conto de histórias clássico, a animação instaura uma narrativa muito mais fluida e elástica ao conectar imagens aparentemente díspares, criar novas relações entre linhas e figuras e desestabilizar seqüências lógicas. Metamorfose, eis o coração da animação, na visão de Wells, ao transformar corpos, seres, objetos e imagens, fazendo dessa narrativa o espaço da magia e do encantamento, onde o impossível e o irreal adquirem vida, forma e representação.

Ao permitir o colapso da ilusão do espaço físico, a metamorfose desestabiliza a imagem, confrontando horror e humor, sonho e realidade, certeza e especulação (Wells, 2003, p. 69)²².

Criar imagens que extrapolam a experiência e a percepção mais imediatas do mundo e contestar uma identidade perene e estável são, para Wells, alguns dos desafios da animação. Temos aí um dos motivos para a forte conexão existente entre os desenhos animados e as brincadeiras das crianças, já que ambos trazem como tônica um alargamento das fronteiras entre realidade, fantasia e ficção,

²² Citação traduzida por mim do original em inglês: *In enabling the collapse of the illusion of physical space, metamorphosis destabilises the image, conflating horror and humour, dream and reality, certainty and speculation.*

aspecto que abordaremos mais adiante. Entretanto, nem sempre a subversão da realidade por elementos da fantasia é bem-vinda no contexto da animação. Na história do gênero, a relação entre animar e tomar a realidade como espelho para compor personagens e cenas é uma questão polêmica e intensa.

Embora cientes da existência de uma vasta e rica produção na área de animação em diferentes países do mundo, que não se restringe à norte-americana, rompendo, inclusive, com seus conceitos e princípios, pretendemos aqui compreender como a arte de dar vida e movimentos a desenhos vem sendo, em épocas diversas, apropriada e trabalhada por diferentes produtores em estúdios que marcam a história da animação nos Estados Unidos. Esse enfoque justifica-se pelo fato dessa animação ter se constituído como hegemônica no contexto mundial, além de ter se tornado uma grande indústria difusora de produtos culturais consumidos por crianças de diversas regiões do mundo, da metade do século XX até os dias atuais. Nesse sentido, ao nos aproximarmos da história dessa indústria de animação, da produção de seus personagens e enredos, estamos, de algum modo, compreendendo os contextos e as intenções sociais que dão origem aos desenhos animados como signos culturais voltados para a infância.

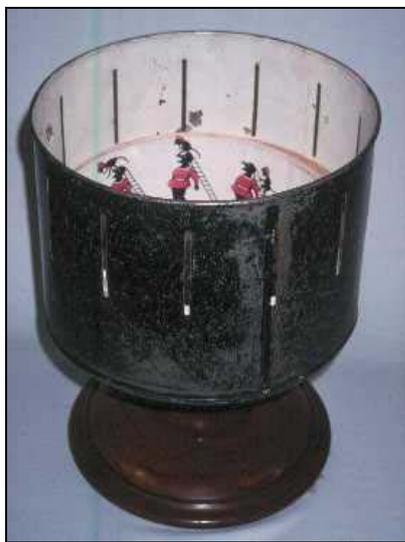


Figura 2 - Zootroscópio²³.

Os primeiros intentos de animação de figuras fundamentam-se na teoria da persistência visual, elaborada, no século XIX, pelo médico inglês Peter Mark Roget, que afirma ter o olho humano a capacidade de reter uma imagem já vista

²³ Figura retirada do site www.physics.kenyon.edu.

por um pequeno lapso de tempo até outra aparecer, instaurando, assim, a ilusão de continuidade entre a visão da imagem e sua retenção na retina. Nessa época, vários aparelhos, baseados nesse princípio, são criados com o intuito de reconstituir a percepção de imagens em movimento do olho humano. Dentre esses, temos o praxinoscópio, o principal precursor da animação e a versão mais aprimorada do zootrocópio, um outro instrumento que se caracteriza pela ilusão óptica do movimento de imagens.

Criado por Reynaud, em 1877, o praxinoscópio consiste em uma caixa cilíndrica sustentada por um pivô e dentro da qual passa uma tira colorida de papel com figuras que representam estágios sucessivos de um determinado movimento, as quais passam a ser refletidas, com o movimento giratório do cilindro, em um prisma espelhado montado no pivô, dando a impressão, para quem as observa, de que se movimentam (Bendazzi, 1994 apud Wells, 2003). Sendo o primeiro a desenvolver o filme animado, Reynaud, segundo Stephenson (1967 apud Wells, 2003), mais do que criar uma técnica, dá origem a um gênero.



Figura 3 - Praxinoscópio²⁴.

O *flipbook*, um bloco de papel com figuras sobrepostas e desenhadas em posições sequenciais, é também um instrumento que gera o movimento ilusório de figuras. Considerado como um dos brinquedos de ilusão óptica da época, o *flipbook* é muito utilizado em estúdios de animação do início do século XX até hoje.

²⁴ Idem à nota anterior.

Em 1914, Winsor McCay cria *Gertie*, considerado como o primeiro desenho animado na história do gênero por dar vida ao desenho de um dinossauro. Sem som, tal como no cinema mudo, os desenhos animados iniciam sua trajetória em uma era denominada por Maltin (1987) como a era do silêncio. É nessa época, portanto, que a animação passa a conjugar a arte de animar com a indústria da animação e a profissão de animador, fatos que começam a despontar no mercado do entretenimento, sobretudo nos Estados Unidos (Maltin, 1987). Embora *Gertie* tenha sido o desenho animado precursor, é *Felix*, criado por Otto Messmer, animado por Pat Sullivan e produzido pela Paramount Studio, que marca a era do silêncio. Lançado em 1919, *Felix*, diz Maltin, torna-se a principal estrela de desenho animado dessa época graças à ênfase dada à sua personalidade, aspecto destacado inclusive por seu criador, e às constantes incursões no irreal propiciadas por sua narrativa.

No final da década de 20, a era do silêncio começa a sofrer mudanças, em função dos avanços tecnológicos já sentidos no campo da animação. Os desenhos animados vão se sofisticando, à medida que cor e som se acoplam à arte de animar. Inicia-se a década de 30 e com esta, uma nova era faz-se presente no mundo da animação – a era Disney. Revolucionando conceitos e técnicas tradicionalmente adotados no âmbito da produção de desenhos animados, o estúdio Disney efetiva a parceria da arte de animar com a aplicação de novas tecnologias, afirmando a animação como uma indústria do entretenimento. Mais do que uma era na história da animação, Disney representa um paradigma na esfera da arte e da técnica de animar. Seus valores e conceitos são visíveis nos traços, na sombra, na luz, no som, nos movimentos e em cada elemento que participa da composição de um personagem ou cena a serem animados. Maltin, referindo-se a Disney, comenta:

Ele não inventou o meio, mas pode-se dizer que o “definiu”. Disney inovou e aperfeiçoou idéias e técnicas que mudaram consideravelmente o curso da produção de desenhos animados (1987, p. 29. Grifo do autor)²⁵.

²⁵ Citação traduzida por mim do original em inglês: *He did not invent the medium, but one could say that he “defined” it. Disney innovated and perfected ideas and techniques that dramatically changed the course of cartoon production.*

Apropriando-se da linguagem cinematográfica como forma de transpor o realismo do cinema para o mundo da animação, Disney realça o hiper-realismo como atributo central dessa narrativa (Wells, 2003). Em busca de verossimilhança, a animação hiper-realista abarca, segundo Wells, os seguintes aspectos: a aproximação do desenho, contexto e ação à forma como o cinema representa a realidade; a sujeição de personagens, objetos e ambiente às leis físicas do mundo real; e a construção estética do corpo, seu movimento e tendências, com base em atributos físicos de seres humanos e criaturas reais. Um exemplo emblemático dessa busca incessante de Disney por cenas e personagens verossímeis e pela consolidação de uma animação nitidamente hiper-realista é o seu primeiro longa-metragem de animação *Branca de Neve e os Sete Anões*, lançado no final da década de 30, cuja produção caracteriza-se pela aplicação de técnicas cinematográficas, como é o caso do uso da câmera multiplano (*multiplane camera*), um aparato tecnológico que confere às cenas animadas um aprimoramento das noções de perspectiva, proporção e tempo (Maltin, 1987).

O alcance da hiper-realidade e o desenvolvimento da identidade dos personagens criados são, como Maltin destaca, os objetivos mais caros a serem perseguidos por Disney na produção de uma animação. Seu intento é fazer com que o público se relacione com o personagem como se este existisse de fato. Animar, para ele, não se restringe à perfeição dos traços que compõem o desenho, mas significa, sobretudo, a arte de dar ao personagem desenhado vida e identidade próprias. Norman Ferguson, o primeiro animador de Pluto, ressalta como o ato de atribuir ao personagem uma mente é valioso na esfera da animação, afirmando que o desenho de expressões faciais não basta no processo de composição de um personagem, pois é necessário que por detrás destas haja processos de pensamento (Maltin, 1987). São inúmeros os personagens de Disney que seguem uma longa carreira de estrelato, como é o caso de Mickey Mouse, que, desde o início de sua trajetória dos anos trinta até hoje, tem se consagrado como celebridade internacional, chegando a render a Disney, comenta Maltin, um prêmio da Academia em 1932. Além dos diversos personagens retirados dos contos de fada, como Branca de Neve, Cinderela, A Bela Adormecida e muitos outros, que, com identidades bem demarcadas e singulares, também saem do papel para tornarem-se astros das telas de cinema, há aqueles personagens, gerados por Disney e sua equipe, cujas atitudes e perfis são inconfundíveis, como é o caso, por exemplo, de

Pato Donald, personagem em que a conjugação dos traços desenhados com a voz dá o tom ao seu caráter mal-humorado e à sua vida conturbada, despertando no público as mais variadas emoções.

Em um memorando enviado a Don Graham para contratá-lo como instrutor em um curso de capacitação para os animadores de sua equipe, Disney ressalta a estreita relação entre desenhar e atribuir vida ao personagem como o grande pilar do trabalho na área da animação.

Muitos homens não percebem o que realmente faz as coisas se moverem. (...) Por que elas se movem – qual é a força por detrás do movimento. (...) na maioria das vezes, a força-motriz por detrás da ação é o humor, a personalidade, a atitude do personagem – ou todas as três. Por isso, a mente é o piloto. Pensamos nas coisas antes que o corpo as faça. (...) A lista começaria com a habilidade do animador para desenhar; depois, a habilidade para visualizar a ação – separando-a em desenhos e analisando o movimento, os mecanismos da ação. A partir desse ponto, passaríamos à sua habilidade de caricaturar a ação – tomar uma ação humana natural e ver seu lado exageradamente engraçado – antecipar o efeito da ilusão criado na mente da pessoa que assiste a essa ação. É importante também para o animador ser capaz de estudar a sensação e sentir a força por detrás dela, para projetar essa sensação (Disney, 1932 apud Maltin, 1987, p. 43)²⁶.

Acoplada à arte de caricaturar a ação está a aproximação dessa caricatura ao real. Em Disney, ressalta Maltin, não basta atribuir vida ao personagem, mas torná-lo o mais real possível, como se fosse de carne e osso, reiterando, assim, o princípio da hiper-realidade. Ainda que a concepção de animar propagada por Disney tenha predominado no campo da animação, principalmente nos grandes estúdios disseminados nos Estados Unidos, esta não se estabelece como consensual para o resto do mundo. A Escola de Zagreb, por exemplo, na Iugoslávia, confronta-se com o paradigma Disney ao romper com a relação entre dar vida ao desenho e copiar a realidade. Os animadores de Zagreb, afastados do realismo preconizado por Disney, considerado por eles como uma postura ideológica dominante nos Estados Unidos, insistem em dar vida e alma ao

²⁶ Citação traduzida por mim do original em inglês: *Many men do not realize what really makes things move. (...) Why they move – what the force behind the movement is. (...) in most instances, the driving force behind the action is the mood, the personality, the attitude of the character – or all three. Therefore, the mind is the pilot. We think of things before the body does them. The list would start with the animator’s ability to draw; then, ability to visualize action – breaking it down into drawings and analyze the movement, the mechanics of the action. From this point, we would come to his ability to caricature action – to take a natural human action and see the exaggerated funny side of it – to anticipate the effect or illusion created in the mind of the person viewing that action. It is important also for the animator to be able to study sensation and to feel the force behind sensation, in order to project that sensation.*

inanimado a partir da transformação da realidade, ao invés de tomá-la como parâmetro para a arte de animar (Wells, 2003). A animação, nessa concepção, mais do que a representação da realidade, é a criação de imagens, personagens e cenas inusitadas, sem referências diretas com o real.

A partir da década de 40, a ânsia de atribuir aos personagens uma identidade toma conta dos estúdios de animação que, seguindo muitos dos rastros deixados por Disney, vão se proliferando nos Estados Unidos e fazendo dos desenhos animados programas televisivos de grande inserção no cotidiano de crianças pelo mundo afora²⁷. Walter Lantz, responsável pela animação de *Pica-pau*, um dos desenhos animados mais marcantes da história do gênero e que têm atravessado épocas e gerações, é um dos animadores que perseguem a tarefa de transformar um personagem em astro ou celebridade²⁸. Assim é Pica-pau, que, com sua irreverência, rebeldia e trejeitos hiperativos, tem se consagrado como um dos ícones da animação mundial. Até nos dias de hoje, não há quem não conheça as façanhas, ao mesmo tempo perversas e cômicas, do pássaro inteligente e ardil, que, mesclando humor com violência, têm despertado a atenção de crianças de diversas gerações e culturas. Por isso, não são raros os momentos em que as crianças durante a pesquisa fazem menção a *Pica-pau* como um dos desenhos animados prediletos.

Warner Bros. é um dos estúdios que se tornam referência na área que, a partir da década de 40, já pode ser denominada como indústria do desenho animado por causa de sua intensa produção e difusão. Maltin comenta que, como ex-membros do estúdio Disney, os primeiros animadores de Warner Bros., quando dão início ao trabalho independente, ainda estão muito atrelados aos princípios e conceitos de Disney. Com a saída desses profissionais e a entrada de um novo grupo de animadores, na metade da década de 30, o estúdio passa a assumir uma identidade própria, conferindo às animações estilos e formatos bem distintos daqueles vigentes em Disney, como é o caso do investimento no teor cômico das histórias. Se, de um lado, Disney, por volta de 1940, consagra-se

²⁷ Considerando que, apenas na década de 50, a televisão é introduzida na sociedade brasileira, os desenhos animados norte-americanos, produzidos na década de 40, somente passam a ser difundidos aqui no Brasil algumas décadas após sua produção nos Estados Unidos.

²⁸ Devido ao fato deste trabalho não ter como propósito central abordar a animação em suas especificidades como gênero ou analisar em detalhes sua história, deixamos de tratar muitos outros aspectos que marcaram os diversos estúdios de animação americana ao longo do tempo. Para uma análise mais minuciosa desses aspectos, sugerimos a obra de MALTIN, Leonard. (1987). *Of mice and magic: A history of American animated cartoons*. New York: Plume Book.

como pioneiro na produção de filmes de animação, de outro, o estúdio Warners' destrona-o na área de animação de episódios curtos, mais adequados ao formato televisivo, passando a dominar essa indústria nos próximos vinte anos (Maltin, 1987).

Um rol de grandes astros, como Pernalonga, Patolino, Piu-Piu, Frajola, Wile Coiote, Papa-léguas, Pepe Legal, Ligeirinho, entre outros, é o que, para Maltin, faz de Warner Bros. o estúdio de animação responsável pelo maior número de estrelas de todos os tempos. Considerados como os heróis da história do desenho animado norte-americano, seus animadores são também os principais empreendedores desse grande negócio que começa a despontar.

Os artistas de Warners' são, sem dúvida, os heróis anônimos da história dos desenhos animados. “Esses meninos”, disse o escritor Michael Maltese em uma entrevista com Joe Adamson, “esses escritores de desenho animado foram a coluna vertebral desse negócio... (Maltin, 1987, p. 239. Grifos do autor)²⁹.”

O investimento do estúdio Warners' no estrelato de seus personagens é o que marca sua trajetória na história do desenho animado. Trabalhando com a personalidade dos protagonistas de suas histórias cômicas, os animadores desse estúdio lançam astros na mídia, tal como uma companhia de cinema. Um exemplo disso é o episódio *What's cookin', Doc?*, em que Pernalonga aparece em uma cerimônia do Oscar, com a expectativa de recebê-lo na categoria de melhor ator do ano. A consagração de Pernalonga como celebridade é, como Maltin destaca, o aspecto mais significativo desse episódio, que investe na ilusão persuasiva de que o astro Pernalonga existe de fato.

No entanto, é no estúdio MGM que a animação da personalidade, uma das metas mais caras de Disney, se torna muito mais sofisticada (Maltin, 1987). Tom e Jerry, personagens que, desde o primeiro episódio em que aparecem³⁰, já se destacam como as mais importantes estrelas do estúdio, são a prova desse investimento na animação da personalidade. Se, por um lado, os animadores do estúdio MGM, ao acentuarem o trabalho de dar vida ao personagem, aproximam-se do conceito de animação definido por Disney, por outro, afastam-se deste ao

²⁹ Citação traduzida por mim do original em inglês: *The Warners' gag artists are, without doubt, the unsung heroes of cartoon history. "These kids", said writer Michael Maltese in an interview with Joe Adamson, "these cartoon writers were the backbone of this business..."*

³⁰ Segundo Maltin, Tom e Jerry aparecem pela primeira vez, no início da década de 40, no episódio *Was puss gets the boot*, dirigido por Bill Hanna e Joe Barbera.

recusarem-se a duplicar a realidade, perseguindo muito mais o irreal do que o hiper-real, como afirma Tex Avery, um dos mais importantes animadores desse estúdio (Maltin, 1987). A alusão ao movimento de penetrar no personagem como se o incorporasse ilustra muito bem o que significa para o animador atribuir vida a um personagem feito de papel, tinta e rabiscos, como podemos ver no comentário de Spence sobre a animação de Tom.

... “Quando eu animei Tom, eu entrei no personagem... Eu realmente o senti” (Maltin, 1987, p. 298)³¹.

Da metade da década de 40 até a metade da década de 50, Spence, Patterson, Muse e Barge são os quatro principais animadores de Tom e Jerry, mas são Hanna e Barbera quem definitivamente, segundo Maltin, dão ao gato e ao rato vida e fama. Tom e Jerry são personagens que sobrevivem até os dias de hoje, despertando o interesse de crianças de tempos e gerações diversas. Entre as crianças da pesquisa, as façanhas de Tom e Jerry não deixam de ser também lembradas e destacadas como favoritas. Embora o ritual dos episódios do desenho animado seja Tom perseguindo Jerry, há toda uma mística em torno dessa perseguição e da relação entre os personagens envolvidos, de modo a fazer com que a história extrapole a simples gana do gato devorar o rato. A ligação subliminar entre Tom e Jerry, que, conforme as circunstâncias, ora são aliados, ora inimigos obstinados, é o que, na visão de Maltin, confere ao desenho animado tamanho sucesso. Podemos acrescentar a isso o fato de que, além de mutáveis, as identidades de Tom e Jerry são ambíguas. Não há como precisar quem é o vilão ou a vítima, uma vez que esses papéis se alternam com o desenrolar da perseguição. Ao mesmo tempo em que é Tom, o gato e, portanto, aparentemente o mais forte, quem persegue Jerry, é ele também quem sofre os efeitos das artimanhas arquitetadas pelo pequenino, porém, astuto rato.

Em 1957, com o fechamento do estúdio MGM, Hanna e Barbera inauguram seu próprio estúdio de animação, que passa a ser o maior e mais bem-sucedido do mundo (Maltin, 1987). Devido ao veto da rede ABC³² para a veiculação dos episódios considerados violentos, Tom e Jerry sofrem drásticas mudanças em suas

³¹ Citação traduzida por mim do original em inglês: “*When I’d animate Tom, I’d get inside the character... I really felt him*”.

³² Uma das mais importantes redes de televisão nos Estados Unidos.

identidades ao ponto de serem recriados. Em 1975, novos episódios são criados em que Tom e Jerry aparecem como bípedes e parceiros e não mais como quadrúpedes e inimigos envolvidos em perseguições e revanches. Maltin, ao comentar esse fato, aponta para a queda dos escores de audiência que a série passa a ter, sobretudo entre as crianças da nova geração, com as aventuras insípidas retratadas pelos novos episódios. É interessante observar que muitos dos episódios de *Tom e Jerry* veiculados atualmente no Brasil por emissoras de canal aberto ou a cabo são aqueles produzidos nas décadas de 40 e 50, que trazem Tom e Jerry como personagens em conflito e imersos em uma trama marcada por disputas, trapaçagens, armadilhas e vitórias, cuja narrativa muito se aproxima à de um jogo, tornando-se, portanto, mais atraente para as crianças do que as histórias em que os contrastes entre o gato e o rato se diluem por completo. As referências trazidas pelas crianças da pesquisa, por exemplo, aos personagens Tom e Jerry remetem a um enredo caracterizado muito mais por rivalidades do que parcerias.

Após alguns anos de ostracismo, marcado por repetições de personagens e histórias, redução dos movimentos e do investimento na animação da personalidade, em 1985, a indústria do desenho animado se apresenta, muito mais do que antes, como um negócio atrelado principalmente ao consumo de brinquedos. Nesse momento, os produtores de animação para a televisão começam a trabalhar em parceria com os produtores de brinquedos. A regra, então, passa a ser lançar, para cada novo personagem de desenho animado, um brinquedo correspondente. Um exemplo disso é a série *The Secret of the Sword*, produzida pelo estúdio Filmation, que leva para a tela os personagens He-Man e She-Ra, produtos lançados pela Mattel, uma grande indústria de brinquedos (Maltin, 1987). A animação passa a ser, então, um grande negócio para a sociedade de consumo, porém, para isso, um alto preço deve ser pago, diz Maltin, no tocante à qualidade e à arte de animar.

Assim, não apenas as crianças têm assistido a filmes em que os personagens são estritamente desenhados para vender brinquedos, mas também a “arte” da animação está sendo abandonada. A animação não é apenas uma tendência ou um

produto e aqueles que a tratam dessa forma estão prestes a falir (Maltin, 1987, p. 352. Grifo do autor)³³.

A criação de um personagem, atribuindo-lhe vida e identidade, tarefa que se define como a medula-óssea da animação, fica agora submetida às encomendas advindas das grandes corporações responsáveis por lançamentos de brinquedos no mercado. Nesse contexto, a animação transforma-se em uma indústria, que, de olhos atentos para as tendências do mercado de produtos voltados para a criança, faz de seus personagens mercadorias a serem consumidas tanto na versão animada quanto sob a forma de brinquedos e *gadgets*.

4.2 Dos mangás aos animes: Entrando no mundo da animação japonesa

Dos anos oitenta até os dias de hoje, são cada vez mais frequentes personagens, histórias e tramas que marcam diferenças com o padrão norte-americano de animação, seja no design e na composição dos personagens, seja na construção das narrativas. Trata-se dos desenhos animados japoneses, que, com a chegada do século XXI, passam a disputar ferozmente com os desenhos animados norte-americanos espaços e posições de destaque no ranking da animação mundial e do mercado de produtos dirigidos à criança, como brinquedos, videogames, cartas, jogos eletrônicos etc. Atravessando as fronteiras entre o Japão e o mundo ocidental, a animação japonesa vai, a cada dia, conquistando mercados e adeptos pelos Estados Unidos, Europa e América Latina. *Pokémon*, *Digimon*, *Dragon Ball*, *Samurai X*, *Yugioh* e uma série de outros desenhos animados japoneses são narrativas que habitam o cotidiano das crianças no mundo contemporâneo, fazendo parte de suas histórias, brincadeiras e identidades.

Anime é a denominação dada à animação japonesa, que provém da palavra inglesa *animation*. Na maioria das vezes, constitui-se como a versão animada das histórias de mangá, considerado como os quadrinhos japoneses, que, nos dias atuais, também já têm penetrado na cultura ocidental, sendo consumidos em

³³ Citação traduzida por mim do original em inglês: *Thus, not only do children have to watch films in which the characters are designed strictly to sell toys, but the “art” of animation is being forsaken. Animation is not merely a trend or a production and those who treat it as such are likely to fail.*

diversos países do mundo, inclusive no Brasil. Por isso, para compreender o anime, suas peculiaridades e contrastes com os desenhos animados norte-americanos (*cartoons*), faz-se necessária uma incursão no mundo dos mangás, seus valores e significados.

De grande valor para a cultura japonesa, o mangá é o meio cultural por onde escoam fantasias e catarses, que aparecem, em diversas histórias, sob a forma de violência e sexualidade. Gerados em uma cultura pictórica como a japonesa, tanto os mangás quanto os animes carregam a tradição de uma comunicação calcada no visual, haja vista a história da escrita japonesa, cujos ideogramas expressam visualmente os conceitos das palavras. É nesse sentido que o desenhista Tezuka Ossamu vê no ato de desenhar uma simbologia própria voltada para a escrita de uma história que vai além do processo de fazer figuras. Por isso, afirma que *numa sociedade extremamente visual, a ilustração é o esperanto da aldeia global* (Ossamu, 1984 apud Luyten, 2000, p. 33).

Como comentamos antes, os mangás representam, para a cultura japonesa, uma válvula de escape em relação às tensões da vida cotidiana. Seus heróis, bem distintos dos super-heróis ocidentais, são retratados como pessoas comuns, muito próximas das que habitam o mundo real, oferecendo aos leitores tanto uma possibilidade de encontrar uma réplica de suas vidas quanto um canal aberto à fantasia e ao exercício da imaginação. Realidade e fantasia entrecruzam-se no diálogo mudo estabelecido entre o leitor e o herói de mangá, como ressalta Luyten.

O leitor se identifica com os heróis porque retratam sua vida diária e o remetem para esse mundo de fantasia. Ele poderia ser o próprio herói da história justamente porque está próximo de sua realidade (2000, p. 71).

A invencibilidade e os super-poderes, aspectos que compõem o perfil dos heróis ocidentais, não fazem parte da identidade dos heróis de mangá, que, como Luyten aponta, prezam muito mais a sinceridade e a obstinação. A busca de perfeição, sucesso e aprimoramento é uma outra marca significativa desses heróis, que, na condição de pessoas comuns, são afeitos a treinos exaustivos para alcançar o que almejam. Mais do que demonstrações de super-poderes e força sobrenatural, o que dá o tom nas ações dos heróis das histórias de mangá, diz Luyten, são sua atitude empreendedora e seu desempenho para atingir o sucesso. A figura do

mestre, nesse contexto, aparece como aquele cujas condutas devem ser imitadas para tornar-se, como ele, um *expert*, além de ser alguém a quem se deve prestar obediência e lealdade. Luyten mostra que, após a Segunda Guerra, os mangás dirigidos às crianças passam a ter papel marcante na formação da juventude, que, espelhada nas ações do herói, é incentivada a alcançar suas metas através de esforços e méritos próprios, aspecto que se coaduna com a ideologia do empreendimento do Japão no período pós-guerra. Personagens com traços estéticos muito próximos aos dos ocidentais, como olhos arredondados e estatura esguia, são, segundo Luyten, marcas também deixadas pelo pós-guerra na composição desses heróis, devido à crescente ocidentalização do Japão durante esse período.

Tendo a ambigüidade como uma de suas fortes características, o mangá, afirma Luyten, reitera, por um lado, o controle social, fazendo das atitudes empreendedoras, da autodisciplina e da trajetória de treinos, sacrifício e sucesso de seus heróis o protótipo da relação entre competência e poder, típica do capitalismo contemporâneo e, por outro, abre brechas para a fantasia como uma forma de escapar de um cotidiano administrado por esse mesmo controle social.

Fiel às suas origens, o anime mantém intactas muitas das características do mangá, como sua narrativa visual e a composição de seus personagens e enredos. Embora compartilhem a mesma herança, as histórias de mangá modificam-se quando traduzidas para a versão anime, devido às diferenças entre os suportes midiáticos e ao público a que essas mídias se destinam, uma vez que o anime inclui em sua audiência pessoas que não são leitoras dessas histórias (Napier, 2001). Às vezes, trazendo à tona assuntos relativos à violência e ao sexo, os animes refutam a idéia de que os desenhos animados pertencem apenas ao mundo infantil e penetram, tal como os mangás, em diversos grupos etários.

Na década de 60, o anime *Astro Boy*, de Tezuka Osamu, originário da história de mangá de mesmo título, começa a marcar sua presença em território norte-americano. Nos anos setenta, a série *Speed Racer* conquista popularidade entre os jovens americanos. Entretanto, é na década de 90 que o anime se consagra como um significativo produto cultural exportado pelo Japão para os Estados Unidos, Europa e América Latina.

Transformando imagens, metamorfoseando formas e figuras e mudando narrativas com rapidez, o anime retrata a velocidade das mudanças da sociedade

contemporânea e de nossas identidades cambiantes. A interseção perfeita entre o local e o global é o que, para Napier, define esse gênero, que se, por um lado, traz, como o mangá, fortes referências à cultura japonesa, seja como válvula de escape à rigidez de seu cotidiano, seja como endosso às suas regras e rotinas, por outro, aparece para o resto do mundo como o canal por onde escoam flexibilidade, transformação e alteridade.

Assim, a identidade cultural japonesa impulsionada pelo anime é crescente, e paradoxalmente “global”. Nesse sentido, o anime é talvez o produto estético ideal para o período contemporâneo, na vanguarda da criação de um discurso cultural alternativo que vai além das categorias tradicionais de “nativo” ou “internacional” para participar daquilo que bem pode ser uma forma genuinamente nova de cultura global (p. 236. Grifos da autora)³⁴.

O anime oferece uma identidade, aponta Napier, que já nasce elástica, podendo ser, ao mesmo tempo, tecnológica, mitológica ou um processo de permanente metamorfose. Para além das fronteiras de um mundo real, ordenado e coerente, o anime se coloca na esfera de um mundo imaginário, onde habitam personagens com muitas identidades possíveis. Como narrativa desse mundo de simulacros, esse gênero traz à tona mistérios e provoca perguntas, constituindo-se, na relação com a audiência, como algo que conjuga o familiar com o enigmático.

Além da metamorfose como estratégia narrativa, Napier destaca, no anime, a presença da carnavalização, conceito elaborado por Bakhtin (1996) em sua análise sobre a obra de François Rabelais e por ele considerado como a expressão do caráter não-oficial da cultura cômica popular na Idade Média e no Renascimento. Retratando um mundo ao revés (*topsy-turvy world*), o carnaval, para Bakhtin, mais do que uma festividade ou um espetáculo popular, tem, no contexto da obra de Rabelais, um compromisso com a ruptura de todo e qualquer dogmatismo, formalidade ou autoridade unilateral. Baseado no riso, o carnaval oferece ao mundo uma versão da vida social radicalmente diversa da oficial, em que relações humanas, posições e papéis sociais são revertidos, e tabus e regras são transgredidos. Trazendo em cena a comédia e a paródia da vida cotidiana e de

³⁴ Citação traduzida por mim do original em inglês: *As a result, the Japanese national cultural identity put forward by anime is increasingly, and perhaps paradoxically, a “global” one. In this regard anime is perhaps the ideal aesthetic product for the contemporary period, at the forefront of creating an alternative cultural discourse that goes beyond the traditional categories of “native” or “international” to participate in what may well be a genuinely new form of global culture.*

tudo que nela se institui como sério e oficial, o carnaval, afirma Bakhtin, transforma o jogo em vida real, ainda que por um lapso de tempo. No limite entre a arte e a vida, o carnaval, no sentido bakhtiniano, acentua o caráter cambiante, alteritário e subversivo que a animação pode assumir, quando afeita à experimentação e à fluidez, propondo-se a retratar a vida de uma forma lúdica ao invés de imitá-la.

No entanto, o núcleo dessa cultura, isto é, o carnaval, não é de maneira alguma a forma puramente “artística” do espetáculo teatral e, de forma geral, não entra no domínio da arte. Ele se situa nas fronteiras entre a arte e a vida. Na realidade, é a própria vida apresentada com os elementos característicos da representação (Bakhtin, 1996, p. 6. Grifo do autor).

Sem serem cópias fiéis da realidade, o mundo e os personagens de anime, como mostra Napier, nascem de um universo imaginário, que soa para a audiência como algo, ao mesmo tempo, familiar e estranho. Os corpos e as identidades retratadas no anime, graças à metamorfose e sua proximidade com a carnavalização, seguem o ritmo do imaginário, brincam com o impossível e se definem por suas formas mutantes, rompendo com qualquer noção categórica e essencialista do humano (Napier, 2001). Desse modo, desviam-se do princípio da hiper-realidade, perseguido por grande parte da animação norte-americana.

Napier defende o caráter único e singular da animação como meio, definindo-a como uma forma alternativa de representação da vida e da realidade, que se apropria de convenções e propriedades distintas daquelas que caracterizam o cinema. Essa concepção de animação afasta-se do propósito de duplicar a vida real, tão cobiçado pelo estilo Disney de animar, que, como vimos, por meio de inovações tecnológicas, insiste em se aproximar da linguagem do cinema. Também garantindo à animação uma linguagem própria, Smoodin (1994 apud Napier, 2001) a define como o outro na relação com a produção cinematográfica, apontando para a incorporação do irreal e do exótico em sua narrativa. Para ele, essa dimensão alteritária da animação consiste em uma de suas forças mais intensas na cultura transnacional contemporânea. Para Napier, essa força está presente no anime ao trazer, em sua narrativa, a alteridade e a possibilidade de dar vida ao irreal.

Comentamos anteriormente que, em função da ocidentalização do Japão pós-guerra, os personagens das histórias de mangá são desenhados muito mais a

partir de referências ocidentais do que propriamente japonesas. Esse distanciamento dos personagens em relação ao perfil japonês também se faz presente no anime e justifica-se, segundo Napier, pelo fato deste problematizar a identidade japonesa ao invés de reforçá-la. Considerado como *stateless*, sem uma identidade nacional, e como um outro mundo, o anime, comentam Oshii e Ueno (1996 apud Napier, 2001), traz na deliberada “desjaponeização” (*de-Japanizing*) de seus personagens uma visão alternativa de mundo, oferecida à audiência japonesa.

O fato de o Japão ser o único país no mundo a sofrer um ataque de bomba atômica e a invasão norte-americana em 1945, que devastou a defesa desse país, são alguns dos aspectos apontados por Napier como desencadeadores de um senso coletivo de vitimização, que afeta a construção da identidade japonesa a partir do pós-guerra. Essa herança cultural faz-se presente na construção das temáticas e narrativas dos animes. Um exemplo disso é o fim do mundo como tema recorrente na cultura visual e impressa do Japão durante o pós-guerra. No entanto, esse tema, na cultura japonesa, carrega um sentido bem diverso daquele produzido no Ocidente. O apocalipse, na cultura ocidental cristã, pautada na tradição do texto bíblico, além da destruição do mundo, representa o juízo final, momento decisório em que se dá a distinção entre o bem e o mal, acarretando, de um lado, o aprisionamento das forças satânicas no inferno e, de outro, a redenção dos fiéis e sua ascensão ao paraíso para o gozo da vida eterna. Diante disso, Napier ressalta que a cultura tradicional japonesa, incluindo aí as tradições budista e Shinto, não compartilha essa visão apocalíptica. Comenta, ainda, que a destruição global, na tradição japonesa, assume o sentido de revelação e busca da natureza fundamental das coisas. Assim, a maioria das imagens e textos sobre o fim dos tempos, produzidos nesse contexto, traz a revelação como o principal viés desse discurso apocalíptico. Em se tratando dos animes, Napier mostra que grande parte da tensão narrativa não provém da expectativa em relação ao fim do mundo, mas da revelação de como e por que isso pode acontecer, ou seja, essa tensão dá-se em torno dos segredos e mistérios que envolvem a experiência apocalíptica.

A temática da destruição do mundo e seu sentido de desvelar segredos, apontados por Napier, estão presentes em muitos animes contemporâneos e de grande popularidade entre o público infantil no Brasil. Dentre esses, podemos

citar as sagas de *Dragon Ball*³⁵ e *Yugioh*, um desenho animado japonês que, devido à sua marcante presença no cotidiano das crianças que participam da pesquisa, terá sua história tratada, em detalhes, mais adiante.

Com base nos cinco processos contemporâneos, destacados por Appadurai (1996 apud Napier, 2001) como característicos da cultura contemporânea (*ethnoscapes*, *technoscapes*, *financescapes*, *mediascapes* e *ideoscapes*), que envolvem fluxos populacionais, tecnológicos, de mercado, imagens e conceitos ideológicos, Napier funda um sexto processo, denominado *fantasyscape*, com o qual o anime, embora participe de todos os outros, mantém relações mais diretas. Em conexão com os processos anteriores, esse sexto processo, cuja denominação em inglês nos reporta à fantasia e à imaginação, traz o lúdico como questão central e tem como aspectos-chave a ação e o contexto (Napier, 2001). A ação é o jogo, a brincadeira, a encenação lúdica. Já o contexto representa um mundo de simulacros, construído para o entretenimento. Embora toda e qualquer produção imagética possa ser incluída nesse processo catalisador de fantasia, a animação, na visão de Napier, com seus artifícios tecnológicos e artísticos, é a única que se encarrega da tarefa de dar forma e vida ao irreal, brincando com o impossível e desafiando os limites da realidade. Tarefa esta que o faz-de-conta e o jogo conhecem muito bem e da qual encontram as razões para justificar suas fortes alianças com a animação.

A definição tradicional de animação é alguma coisa que “dá movimento e vida a materiais inertes.” Temos visto que o anime dá movimento e vida a qualquer e todo fragmento de identidade em um mundo que é insistentemente irreal. O jogo de

³⁵ Como a maioria dos animes, sua história original aparece, pela primeira vez, sob a forma de mangá, em 1986, no Japão. Seu criador é Akira Toriyama. Seu enredo dá-se em torno da saga de um menino chamado Goku, com rabo de macaco, que é encontrado na selva por um velho, a quem ele passa a chamar de avô e com quem aprende artes marciais. Goku não pertence à espécie humana e sim a uma raça de guerreiros, denominados como Saiyajins, provenientes de um planeta chamado Vegeta. Como seu planeta foi completamente destruído e os Saiyajins praticamente extintos, o menino Goku é enviado ao planeta Terra com a missão de conquistá-lo. Chegando aqui, Goku sofre um acidente, que causa o esquecimento de sua missão, passando, então, a lutar contra guerreiros, também dotados de poderes sobrenaturais, que pretendem destruir o planeta Terra e conquistar o universo. A luta contra a destruição global e a busca pela revelação de segredos sobre sua origem, a história de seu povo e de sua terra são algumas das questões que mobilizam as sagas de Goku e seus parceiros Saiyajins em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, série em que ele, já na vida adulta, se casa e tem dois filhos, Gohan e Goten, crianças que, como o pai, também nascem com poderes. Nessa segunda parte da história, Goku morre duas vezes, ressuscita e as lutas entre ele, seus filhos e os super-guerreiros, conquistadores do universo, ficam mais acirradas. Essas informações foram retiradas da Revista *Os melhores desenhos animados da TV e do cinema*. nº 4. São Paulo: Escala Ltda, 2001 e do site http://geocities.yahoo.com.br/animes_games/dragon1.html.

sombras da animação é mais explicitamente artificial do que o do cinema, mas essa artificialidade pode permitir à dança maior criatividade (Napier, 2001, p. 238. Grifo da autora)³⁶.

Animar, longe de ter um único sentido, é uma arte polimorfa que se define no contexto e a partir da proposta social que lhe dá vida. Os contrastes entre o anime e os desenhos animados norte-americanos testemunham isso. Além das referências que seus textos, personagens e imagens fazem aos valores e signos pertencentes à cultura e à história que o originam, o anime traz o compromisso com o irreal, a transgressão de normas e hierarquias sociais e o escape da vida ordinária como marcas que, ao mesmo tempo, acentuam seus contrastes com os *cartoons* norte-americanos e o consagram como um produto cultural que atravessa as fronteiras de seu território de origem para ser cobiçado na aldeia global. No entanto, é na esfera dessa cultura global que animes e *cartoons* se aproximam, passando a ter mais afinidades do que contrastes. Suas trajetórias cruzam-se e seus destinos tornam-se comuns. Traduzidos em produtos diversos, bonecos, cartas, videogames, jogos, roupas, acessórios, os personagens de animes – referimo-nos àqueles produzidos para a mídia televisiva e de grande circulação pelo mundo afora – e suas histórias transformam-se, como as celebridades dos desenhos animados norte-americanos, em objetos venerados pelo desejo de consumir. Resta-nos, diante disso, saber como as crianças, público-alvo dos animadores plugados na sociedade de consumo, fazem a ponte entre a animação e o *fantasyscape*, trazendo para suas histórias, brincadeiras e jogos as narrativas, as imagens, os personagens, a mágica e os mistérios do mundo animado.

4.3

Heróis e monstros em ação: As animações produzidas pelas crianças

Comentamos antes que uma das facetas metodológicas desta pesquisa é a criação de atividades voltadas para o planejamento e a realização de programas

³⁶ Citação traduzida por mim do original em inglês: *The traditional definition of animation is of something that “gives movement and life to inert materials.” We have seen that anime gives movement and life to any and all fragments of identity in a world that is insistently unreal. Animation’s shadow play is more explicit artificial than of the cinema, but that artificiality may allow the dance more creativity.*

televisivos, abertos à experimentação e ao conhecimento, por parte de crianças e adultos (professoras e pesquisadoras), de suas condições de produção, que envolvem desde o uso de aparatos tecnológicos, exigido pelas técnicas empregadas, até reflexões sobre as relações entre a tecnologia e a produção estética. Mais do que construir um “saber fazer” ou uma competência técnica no campo da produção midiática, nossa proposta é abrir espaços propícios a reflexões sobre as relações que crianças e adultos estabelecem com os textos midiáticos, não apenas na condição de espectadores, mas também como produtores. Não nos resta dúvida de que outros conhecimentos, distintos daqueles produzidos quando atuamos como audiência ou público, são construídos quando participamos dos bastidores de um programa, seja em sua idealização ou realização. Os diversos modos de conhecer e lidar com diferentes momentos da experiência midiática – incluindo aí o planejamento e a recepção dos programas produzidos, cuja característica principal passa a ser a avaliação destes e de seus processos de produção – são aspectos-chave da proposta metodológica que aqui se delineia. Esta pesquisa, vale lembrar, define-se no cruzamento de dois vetores: a produção de conhecimento sobre a relação entre infância e mídia e a intervenção nas experiências construídas por crianças e adultos na cultura contemporânea.

Dentre os programas produzidos, estão duas animações realizadas junto à turma de Suzana do ano letivo de 2002. Apesar de terem sido produzidas a partir de histórias e técnicas diferentes, essas animações apresentam enredos muito próximos, nos quais as crianças aparecem como heróis destemidos e invencíveis em batalhas contra monstros terríveis. A primeira delas, intitulada *O sonho de Iago*, tem sua origem no sonho de um dos meninos da turma, contado para mim e um pequeno grupo de meninos em sala de aula.

Estamos todos em sala de aula. Sentados em volta de uma mesa, estão Matheus, Caio, Iago e Marcus Vinícius, aguardando o momento do lanche. As outras crianças brincam livremente. Aproximo-me dos meninos, sento-me à mesa e, então, começamos a conversar. De repente, um deles decide contar um sonho que teve. Não demora muito tempo para que outros se entusiasmem e comecem a contar seus sonhos também. Decido pegar o gravador para registrar as histórias que vão aparecendo.

Dois desses sonhos – os de Matheus e Iago – destacam-se por apresentar narrativas muito próximas a de um desenho animado, com ações, aventuras,

desafios e suspenses, cujos protagonistas são os próprios meninos, que assumem o lugar de super-heróis, tal como vemos nos desenhos animados atuais. A forma e o conteúdo dessas histórias nos levam a propor sua transformação em desenhos animados. No entanto, decidimos trabalhar apenas com a história de Iago porque a de Matheus, infelizmente, é inaudível devido ao forte ruído causado pelas outras crianças brincando ao fundo.

O sonho de Iago trata das façanhas do menino Iago em suas batalhas contra um enorme *alligator*. Acompanhado de seu poderoso cão Rottweiler, o menino enfrenta com coragem a fúria do monstro, que é finalmente por ele destruído. Ao invés de seguir o fluxo da narração de uma história, *O sonho de Iago* aparece como um texto tecido a partir do diálogo que Iago e eu estabelecemos, na medida em que personagens e cenas vão sendo construídas.

Iago: *Olha, eu sonhei, eu sonhei que eu tava dentro de uma lagoa. Aí, quando, quando a água tava se mexendo assim, tava se mexendo. É. Eu tava tomando banho na lagoa mesmo. Aí, aí, quando levantou. Eu vi uma coisa assim estranha. Aí, quando veio por baixo de mim, me mordeu. Aí, me puxou pra debaixo d'água. E começou a me puxar.*

Raquel: *Que coisa foi essa?*

Iago: *Era um alligator.*

Raquel: *Um alligator!*

Iago: *É. O bicho tinha 30 metros.*

Raquel: *Nossa!*

Iago: *E ele pesava 50.000 quilos.*

Raquel: *E como você encarou esse bichão?*

Iago: *Eu tava com um arpão. Eu joguei o arpão dentro da boca dele. E ai não adiantou nada.*

Raquel: *Ah! Também um bicho tão grande assim, né?*

Iago: *É. Mas quando eu tinha uma coisa, eu peguei ele assim pela boca, fechei a boca dele, tirei minha perna da boca dele, assim oh! Quando eu peguei o rabo dele. Eu peguei o rabo dele e puxei pra fora d'água. Aí, comecei, só que ele mordeu, me puxou pra água de novo.*

Raquel: *Nossa Senhora!*

Iago: *Aí, até que veio um ... É... Aí, veio, aí veio um Rottweiler. O bicho era fortíssimo. Aí, o bicho... Olha o tamanho dos músculos do meu Rottweiler! (Iago mostra os seus músculos) O bicho era assim, enorme! O meu Rottweiler era assim.*

Raquel: *O Rottweiler? O Rottweiler era seu amigo?*

Iago: *Era. Eu era dono dele. Até que ele mordeu o rabo do crocodilo. Ficou balançando, balançando, balançando, ele jogou o crocodilo pra água.*

Raquel: *Nossa! E aí você conseguiu se salvar.*

Iago: *Não! O crocodilo quebrou a porta. Caramba! O bicho era fortíssimo! Aí o alligator mordeu. Aí até que eu tinha uma arma, que eu peguei uma espingarda. Eu mirei na boca do alligator. Aí, boom! Explodiu o alligator. Aí, depois, aí depois, eu fui pra casa pra ir dormir. Aí quando eu acordei, meu sonho acabou.*

Pôr em prática a idéia de transformar o sonho de Iago em uma animação passa a ser o grande desafio que temos pela frente. Levamos a proposta à turma. As crianças, entusiasmadas com a idéia, a endossam imediatamente. Nesse mesmo dia, para podermos realizar a tarefa proposta – quase impossível para nós, professoras e pesquisadoras, leigas no assunto relativo à produção de desenhos animados –, contamos com o apoio indispensável de Patrícia Alves, uma profissional da área de animação³⁷. Patrícia é quem coordena todo o processo de elaboração dos desenhos, de acordo com as partes da história, e os organiza, com o objetivo de, em seguida, animá-los.

A turma é dividida em três grupos para que o trabalho de animação seja feito com um grupo pequeno de crianças, como forma de minimizar a dispersão e garantir que todos participem. Seguindo uma rotatividade, as crianças envolvidas com a animação vão para a sala de vídeo, enquanto as demais permanecem em sala de aula, brincando, na companhia de Gislene, uma das professoras. O primeiro grupo, na sala de vídeo, apenas começa a desenhar após ouvir a gravação, em que Iago conta o sonho, e a leitura da história transcrita. Em um primeiro momento, Patrícia propõe às crianças para que desenhem toda a história. Em seguida, contando com a participação das crianças, divide a história em partes, que são também ilustradas por elas.

É a vez dos dois grupos restantes irem para a sala de vídeo animar o sonho de Iago. Patrícia, para esses grupos, fornece mais informações sobre o princípio da animação ao improvisar um *flipbook*, instrumento de ilusão óptica comentado anteriormente, com desenhos seqüenciais de uma bola, em diferentes folhas de papel e em posições distintas. As crianças percebem que, conforme o *flipbook* é folheado, a bola adquire movimento. Assim, é explicitada a técnica empregada na produção dos desenhos animados. Após a demonstração de como se dá a animação de desenhos, cada criança passa a desenhar a parte da história por ela escolhida, baseando-se nas explicações de Patrícia. Se compararmos os desenhos produzidos pelas crianças dos grupos reunidos no segundo momento com aqueles produzidos pelo grupo anterior, percebemos, claramente, os contrastes em termos da técnica empregada. Enquanto os primeiros desenhos tendem a retratar as cenas sem uma preocupação com a seqüência de movimentos dos personagens, os

³⁷ Patrícia Alves é membro da equipe de animação da Empresa de Multimeios da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro (MULTIRIO).

últimos desenhos feitos expressam muito bem a apropriação do princípio e da técnica da animação por parte das crianças, graças à metodologia trabalhada por Patrícia no segundo turno.

A etapa seguinte refere-se à animação propriamente dita dos desenhos feitos pelas crianças. Patrícia, para isso, reúne todos os desenhos, organiza-os de acordo com as partes da história previamente definidas e, então, confere-lhes o acabamento estético para transformá-los em imagens com movimento e som. Mostramos, a seguir, quadros referentes a partes significativas da história, que são respectivamente: Iago dormindo; o monstruoso *alligator* entrando em cena; o destemido Iago pronto para enfrentar o monstro; o arpão sendo lançado em direção ao *alligator*; e, por fim, a explosão do monstro causada pela espingarda de Iago.

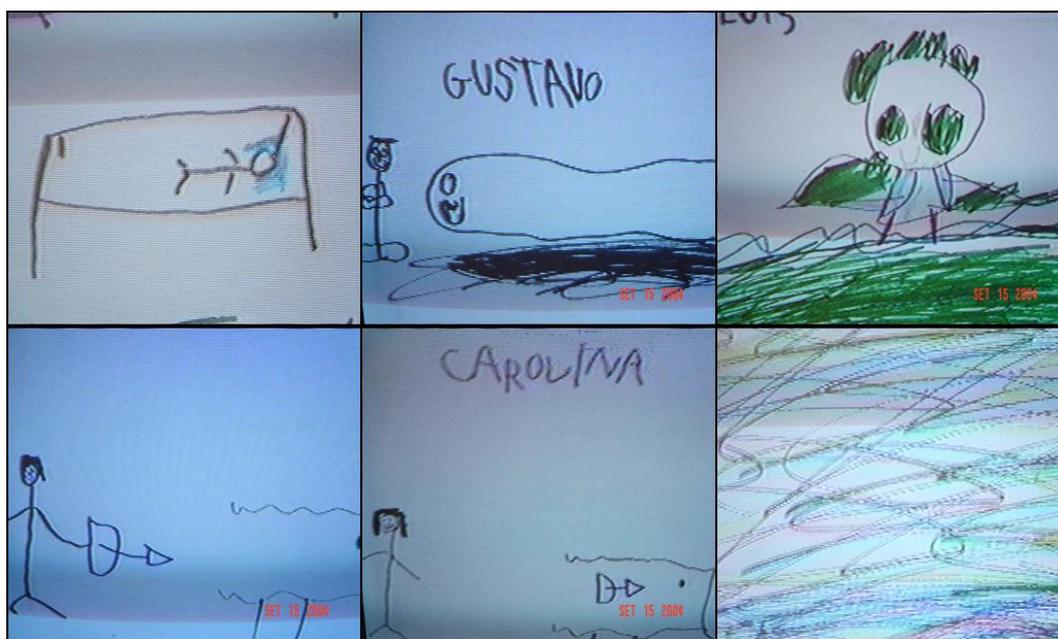


Figura 4 - Cenas da animação *O Sonho de Iago*.

Uma vez pronto, assistimos e avaliamos o tão esperado desenho animado³⁸. Explicamos às crianças que Patrícia e sua equipe foram as responsáveis por transformar os desenhos em imagens. Habitadas com a estética dos desenhos animados da TV, produzidos com alta tecnologia, as crianças ficam um pouco decepcionadas com as imagens de nossa animação, que aparecem sob a forma de

³⁸ Essa animação foi apresentada na Conferência *Toys, Games and Media*, organizada pela *International Toys Research Association* (ITRA) e realizada no Institute of Education, University of London, em agosto de 2002.

seus próprios desenhos em movimento. A ausência de tridimensionalidade dos desenhos é a questão apontada pelas crianças como a principal falha presente na animação e a diferença marcante que esta possui em relação aos desenhos animados veiculados pela televisão.

Raquel: *Vocês acharam parecido com um desenho animado ou não?*

Crianças: *Mais ou menos.*

Raquel: *Mais ou menos. Por que mais ou menos?*

Criança: *Porque tem que ter a cor de dentro dele.*

Raquel: *Ah! É porque os desenhos que foram lá pra televisão foram os desenhos que vocês fizeram, né? E na verdade esse é o primeiro desenho animado que a gente tá fazendo, né? Um dia, quem sabe, a gente não consegue fazer um desenho animado assim que seja mais parecido com um desenho animado da televisão?*

Iago: *É. Podia fingir que tinha pele e colocar por cima a pele e fazer um filme.*

Raquel: *Você gostou do jeito que ficou?*

Iago: *Você pede pra colocar umas pele de mentira pra fazer um filme.*

Raquel: *É? Tá faltando isso?*

Iago: *Pô!*

O apelo à tridimensionalidade, expresso aqui pela reclamação das crianças de que faltam pele e cor nos desenhos da animação, remete ao que Art Clokey denomina por *Spatial Hunger* (o que, traduzindo para o português, poderia ser “faminto de espaço”), uma falha visual, reconhecida pela audiência, na animação bidimensional, que é superada pela tridimensionalidade ao atribuir à animação um senso de maior proximidade com o espaço do mundo real (Wells, 2003). Com “fome de espaço” – sobretudo daquele visualizado em animações tridimensionais, como *Toy Story*, *Shrek*³⁹ e outras, – e em busca de uma técnica e estética alternativas às figuras planas de *O sonho de Iago*, as crianças recorrem à animação de massinha. É nesse instante que a idéia de produzirmos uma outra animação vem à tona. As sugestões quanto ao tema e à forma como a segunda animação deve ser produzida apontam para valores estéticos e conhecimentos sobre técnicas na produção de imagens – no caso, os desenhos animados –, construídos pelas crianças ao interagirem com os textos midiáticos na vida cotidiana. Tais conhecimentos, sem dúvida, são suscitados e postos em prova no momento em que as crianças se vêem como produtoras de imagens e tomam suas próprias produções como objetos de reflexão e crítica. Tendo os desenhos

³⁹ Exemplos de animação tridimensional produzida através de computação gráfica, de grande sucesso nos últimos tempos, cujos produtores são, respectivamente, os estúdios Pixar, de Walt Disney, e Dreamworks.

animados da televisão e do cinema como parâmetros para avaliar a animação produzida, as crianças revelam o quanto essas imagens são formadoras de sua sensibilidade estética, que diz respeito aos modos como elas têm percebido o mundo, seja este concreto ou imagético, definindo o que é belo ou feio, perfeito ou imperfeito.

Iago: *Jurassic Park III*

Raquel: *Como é que é o negócio?!*

Iago: *Jurassic Park III.*

Raquel: *Você quer que a gente faça esse desenho?*

Iago: *É, mas com pele.*

Alexia: *Pra gente, pra gente fazer, no caso de massinha, pra filmar e aí depois botar na TV.*

Jurassic Park III – este é o tema eleito pelas crianças para a próxima animação. A escolha desse tema advém, segundo Suzana, de um forte envolvimento das crianças com histórias sobre dinossauros. Além de já terem feito dinossauros com massinha, Suzana comenta o fato de as crianças demonstrarem conhecimentos requintados sobre suas diversas espécies, incluindo aí a complexa nomenclatura que define cada um desses animais pré-históricos. Algumas crianças são também colecionadoras de dinossauros de diferentes espécies, adquiridos em promoções lançadas por produtos os mais variados, que vão de biscoitos a revistas infantis.

A presença dos dinossauros na mídia é analisada por Buckingham e Scanlon (2003) a partir de suas similaridades com os Pokémons. Para eles, ambos envolvem um conhecimento enciclopédico, requisitado pela variedade de espécies, atributos e classificações que possuem; dirigem-se a um público diversificado, sendo cobijados por meninos e meninas de diferentes grupos etários; e representam temas versáteis, haja vista a ambigüidade em torno de suas existências por estarem no limite entre o fato e a fantasia. Os autores destacam, ainda, a atividade de busca pelo conhecimento como um outro aspecto presente na proximidade existente entre dinossauros e Pokémons. Mostram que as crianças, imersas nesses mundos, precisam construir uma taxonomia detalhada das mais diversas espécies, com base nas particularidades que definem cada uma delas, para que possam ser jogadoras e colecionadoras bem-sucedidas. Trata-se, pois, de um conhecimento enciclopédico para o qual o livro, há muito, deixou de ser o

único ou principal suporte, visto que para possuí-lo, a criança precisa estar conectada e buscar informações, as mais variadas, em diferentes tipos de mídia. Dinossauros e Pokémons são assuntos a serem exaustivamente explorados pelas crianças na rede transmídia, espaço virtual que abrange as conexões entre diversas narrativas e suportes midiáticos, que será alvo de nossas reflexões mais adiante. Para Buckingham e Scanlon, a diferença entre dinossauros e Pokémons está apenas no tratamento dado pela escola a esses temas. Enquanto os dinossauros são bem-vindos em sala de aula por serem considerados pelo discurso educacional como um conhecimento válido, os Pokémons são literalmente rechaçados do espaço escolar por não terem relações diretas com os conteúdos escolares, abarcando, assim, informações definidas como banais e de menos-valia.

O primeiro passo da produção de *Jurassic Park III* é a construção de uma história coletiva. Suzana, com sua experiência de trabalho com produção de textos coletivos, propõe que cada criança crie, por vez, uma parte da história. É ela também quem escreve, em um enorme bloco de papel, a história, na medida em que esta é criada e contada pelas crianças. São necessários dois encontros para que possamos concluir a história, fato que apenas se efetiva mediante nossa insistência – refiro-me aqui aos adultos – para que esta tenha um fim. Fazendo jus à série cinematográfica *Jurassic Park*, as crianças resistem em dar à história um fim definitivo, que, por essa razão, tem um desfecho provisório. Vale ressaltar que, ao longo do processo de criação da história, elas ora se inserem como personagens, ora incluem seus colegas na trama. Como na maioria dos desenhos animados contemporâneos, as crianças aparecem como protagonistas, enquanto a nós, adultos, são atribuídos papéis coadjuvantes.

A história, como não poderia deixar de ser, traz diversas referências à série *Jurassic Park*, como o fim provisório, antes mencionado, o museu com os fósseis dos dinossauros e as cenas com perseguições e ataques dos monstros. Por outro lado, há também cenas que são criadas a partir das relações que as crianças estabelecem entre si, como é o caso das disputas acirradas entre os meninos pelo papel de protagonista e super-herói da trama, visíveis em aventuras que envolvem desde o resgate de vítimas até a destruição dos dinossauros, como podemos observar a seguir.

Era uma vez um dinossauro, que era muito grande. Um dia veio um homem chamado Matheus e sua namorada, que se chamava Joice.

Cena 1: Havia dois dinossauros. Matheus e Joice corriam dos dinossauros e os dinossauros corriam atrás deles.

Cena 2: Quando os dinossauros pisavam, saía água. Os dinossauros saíram correndo, correndo.

Cena 3: Aí, Matheus foi engolido por um dinossauro e Joice foi comida pela cabeça por outro dinossauro.

Cena 4: Quando Matheus foi engolido pelo dinossauro, de sua mão, saíram dois ganchos.

Cena 5: Matheus enfiou os ganchos no dinossauro e o partiu ao meio. Matheus conseguiu sair da barriga do dinossauro e veio o Rex.

Cena 6: Ele cortou a garganta do Rex, que acabou caído no chão.

Cena 7: Trinta e quatro mil anos se passaram, os dinossauros viraram ossos e foram para um museu. As pessoas que encontraram os ossos dos dinossauros ganharam muito dinheiro.

Cena 8: Depois que passou um monte de anos, apareceram o Pescoçudo, o Tiranossauro Rex e mais dois Velociraptors. Aí, apareceram também mais duas pessoas, chamadas Bruno Fernandes e Amanda. Eles saíram correndo para se salvar de quatro dinossauros, que eram o Pescoçudo, dois Tiranossauros e mais dois Velociraptors.

Cena 9: Aí, o Pescoçudo engoliu a Amanda.

Cena 10: Amanda, de dentro da barriga do dinossauro, pegou o arco-e-flecha deitado e depois “Pow!” Atirou na língua do dinossauro, que acabou morrendo.

Cena 11: Bruno estava chorando porque pensou que sua namorada, Amanda, tivesse morrido.

Cena 12: Bruno abriu a barriga do dinossauro com uma espinha que tinha no pé.

Cena 13: Então, Amanda conseguiu sair da barriga do dinossauro.

Cena 14: Mas, o Tiranossauro Rex continuava vivo...

Cena 15: Foi, então, que o Bernardo entrou na história. Pegou uma cordinha com uma faca, enrolou a corda no pescoço do Tiranossauro e ele morreu.

Todos os dinossauros foram destruídos.

Cena 16: Matheus viu uma moto abandonada, subiu na moto e foi embora.

Cena 17: De repente, o Rex apareceu de novo porque havia dois Tiranossauros. Todos os dinossauros que estavam no parque foram para a cidade. O Rex destruiu uma casa e engoliu uma família.

Cena 18: Apareceram mais dinossauros no parque, que nasceram dos ovos que havia por lá.

Cena 19: Matheus quis atirar o arco-e-flecha no Rex, mas o dinossauro o comeu. Depois, Matheus tentou de novo e não conseguiu destruir o Rex.

Cena 20: De repente, o Rex deu uma rabada no Matheus, que o fez parar lá nos Estados Unidos.

Cena 21: Aí, chegou Tírex, um dinossauro que Matheus descobriu, que lhe deu outra rabada, fazendo-o voltar para a cidade.

Cena 22: Amanda, tentando lutar contra o Rex, lançou um arpão que atingiu o braço esquerdo do Matheus e, por causa disso, ele caiu.

Cena 23: Foi, então, que o Velociraptor engoliu Matheus, que ficou na barriga do dinossauro.

Cena 24: Iago entrou na história com dois arpões e duas luvas. Os dinossauros não sabiam o que tinha dentro dessas luvas.

Cena 25: Havia três Velociraptors.

Cena 26: Aí, ele jogou uma unha em um Velociraptor.

Cena 27: Depois vieram trinta e nove dinossauros e depois mais quarenta e cinco. Era um bando de Velociraptors.

Cena 28: Iago não precisou de ajuda porque tinha mais armas. Nas suas luvas, havia umas unhas. Ele, com as unhas, arranhou os dinossauros. Uma unha travava e a outra cortava a cabeça.

Cena 29: Matheus ainda não tinha morrido porque o Velociraptor, que o havia engolido, ainda não tinha soltado o hálito para digerir. Iago, com a luva de unhas, cortou o Velociraptor inteiro e conseguiu salvar Matheus.

Cena 30: Matheus correu atrás do Tiranossauro Rex e atirou uma flecha nele. Matheus arrumou outra namorada, chamada Patrícia, porque a Joice tinha morrido. Mas, o Tiranossauro Rex ainda não morreu. Patrícia achou que ele estava morto, mas ela tinha se enganado.

Cena 31: O Tiranossauro Rex comeu a bala que Iago atirou nele.

Cena 32: Na verdade, foi um míssil que explodiu dentro dele.

Cena 33: Lá, nos Estados Unidos, havia um cara que tinha um martelo e que deu uma batida no Tírex, fazendo com que ele parasse no Brasil de novo.

Todas as pessoas da história foram para uma casa de tijolo com vidros que davam choque.

Cena 34: Os dinossauros se aproximaram da casa para pegar as pessoas e tomaram um maior choque.

Estava todo mundo dentro da casa – Matheus, Bruno Fernandes, Bernardo, Patrícia, Amanda, Bianca, Iago, Gustavo, Suzana, Gislene, Rita e Raquel. As pessoas olharam pela janela e viram todos os dinossauros mortos.

Cena 35: Mas, quando saíram da casa, as pessoas se esqueceram que ela estava dando choque e quando se encostaram na parede, levaram choque também, mas não chegaram a morrer porque foi só um choquinho.

Cena 36: Quando fugiram para outro lugar, as pessoas se espantaram ao descobrir que havia mais ovos de dinossauro por lá⁴⁰.

O próximo passo é a confecção dos bonecos de massinha, incluindo aí os dinossauros e os heróis da saga, e dos cenários, montados a partir de desenhos feitos pelas crianças das paisagens que ambientam a história, como os vulcões, típicos das regiões onde os dinossauros viviam, a cidade, com prédios e avenidas, e os Estados Unidos, representados através do desenho da Estátua da Liberdade.

Como é visível no texto acima, a história é dividida em cenas para que possamos, então, organizar o *storyboard*, uma espécie de roteiro para a elaboração dos quadros que compõem as cenas. Suzana, com o apoio de Felipe Abrantes⁴¹, é quem elabora o *storyboard* – apresentado abaixo –, com os desenhos dos personagens e suas ações em cada uma das cenas. Cabe ressaltar que, devido ao fato de a história original ter uma grande quantidade de cenas – algumas, inclusive, desconexas – e de não termos tempo suficiente para formar quadros

⁴⁰ Procuramos redigir a história, mantendo as idéias das crianças e algumas marcas típicas da oralidade, gênero discursivo em que originalmente esta foi criada.

⁴¹ Aluno de graduação em Design, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), com diversos trabalhos desenvolvidos na área de animação. Na ocasião, era membro do GIPS, prestando apoio técnico às diversas produções de imagem desenvolvidas nos projetos de pesquisa vinculados ao Grupo.

necessários para animá-las, optamos por selecionar as cenas mais relevantes, levando em consideração os nexos que possuem entre si.



Figura 5 - Storyboard da animação *Jurassic Park III*.

A partir do *storyboard*, iniciamos a montagem das cenas, com os personagens, heróis e dinossauros de massinha, e os cenários construídos pelas crianças. Nessa etapa, com o uso de uma câmera fotográfica digital, tiramos fotos seqüenciais das ações dos personagens, presentes em cada uma das cenas retratadas no *storyboard*⁴². Essas fotos consistem em quadros que, uma vez dispostos em seqüência, compõem as cenas da história.

Convidamos Ana Elisabete Lopes⁴³ para trabalhar com as crianças o princípio envolvido na animação das cenas, já que ela vinha desenvolvendo trabalho semelhante ao nosso junto a crianças e adolescentes de uma escola pública municipal. Os taumatoscópios levados por Ana despertam, e muito, a atenção das crianças, que os movimentam como se tivessem nas mãos brinquedos

⁴² As fotos digitais das ações seqüenciais dos personagens em diferentes cenários, que deram origem às cenas, foram tiradas por Suzana, Rita e eu. Infelizmente, as crianças não puderam participar dessa etapa do processo porque apenas nos foi possível realizar esse trabalho em horário após a aula.

⁴³ Arte-educadora, doutoranda em Psicologia, do Departamento de Psicologia da PUC-Rio, membro do GIPS e coordenadora da *Oficina de Fotos e Graphics*, projeto de pesquisa-intervenção que investiga o uso da linguagem fotográfica como forma de registro e objeto de análise por parte de crianças e adolescentes com necessidades especiais de aprendizagem, da Escola Municipal Marly Fróes.

mágicos. Como instrumentos que trabalham com a ilusão óptica, os taumatoscópios consistem em um pedaço de cartolina com diferentes figuras, na frente e no verso, colado na extremidade de uma haste, a qual, ao se movimentar, faz com que se tenha a impressão de que as figuras ganham movimento, dando origem a uma nova imagem. Um deles, por exemplo, tem, em uma face, o desenho de um passarinho e, na outra, o desenho de uma gaiola, que, com o movimento, nos dá a ilusão de que o passarinho vai para dentro da gaiola. Já o outro traz a figura de um chapéu, de um lado, e a figura da cabeça de uma pessoa, do outro, que, ao se movimentarem, produzem a imagem de uma pessoa com chapéu na cabeça.

Ana pede também para que as crianças, sentadas em roda, simulem o ato de acordar e espreguiçar-se, como se estivessem em câmera lenta. Realizando vagorosamente cada movimento, as crianças percebem que, para cada ação, há uma seqüência de movimentos. Rita, com a câmera digital, tira fotos de movimentos seqüenciais de algumas meninas e as mostra para a turma, de modo que as crianças possam visualizar como a seqüência de quadros dá origem a uma determinada ação, no caso, o ato de acordar. Aplicando esse princípio à elaboração da animação propriamente dita, Ana, com os bonecos de massinha feitos pelas crianças, mostra como há vários movimentos envolvidos em uma das cenas do desenho animado, que retrata dois dinossauros correndo atrás de Matheus. Rita tira fotos seqüenciais dos movimentos que Ana realiza com os bonecos e, em seguida, as imprime para que as crianças visualizem o processo de construção da animação por meio das fotos digitais de cada movimento dos personagens, que vão compor as cenas da história.

Por fim, as fotos digitais correspondentes às cenas são organizadas e animadas no computador. Com movimento e som, dinossauros e heróis ganham vida e a história das crianças transforma-se, de fato, em uma animação⁴⁴. Na seqüência de fotos, a seguir, temos os quadros (fotos) que compõem a cena em que Matheus vai para os Estados Unidos por causa de uma rabada do Rex, chegando lá, encontra Tírex e leva outra rabada do dinossauro, que o faz voltar para a cidade. Ao fundo, é possível ver, no cenário, o desenho da Estátua da Liberdade feito pelas crianças.

⁴⁴ Felipe Abrantes foi o responsável técnico pela organização e animação das fotos no computador e Newton Cardoso, o responsável pela trilha sonora.



Figura 6 - Cenas da animação *Jurassic Park III*.

Infelizmente, o término do ano letivo aproxima-se e a animação ainda não está em sua forma acabada. Sua versão final apenas é concluída no segundo semestre do ano seguinte, época em que Suzana e Rita organizam um encontro com as crianças da turma para que esta seja apresentada⁴⁵. Devido à dispersão das crianças, que, na ocasião, não estão mais estudando no SESC por já terem concluído a Educação Infantil, uma minoria participa do encontro, que lamentavelmente perde muito de sua riqueza por não ter sido realizado logo após o envolvimento de todos com o processo de construção da animação.

Apesar de eventuais contratemplos, não há como negar o fato de que essa experiência traz aprendizagens que envolvem conhecimentos relacionados tanto à produção de uma imagem técnica, como é o caso da animação, quanto a como cada um de nós, crianças, professoras e pesquisadoras, imersas no mundo contemporâneo e mediadas por essas imagens, se posiciona, de modos singulares, diante dessa cultura imagética e se transforma no diálogo estabelecido com o outro ao longo desse processo, que vai desde a criação de uma história até a sua transformação em imagens.

⁴⁵ Vale acrescentar que o SESC providenciou cópias da animação que foram entregues a todas as crianças da turma, inclusive àquelas que não participaram do referido encontro.

4.4

Os desenhos animados contemporâneos: O diálogo das crianças com os pequenos heróis do mundo da animação

Adultos cada vez mais distantes do mundo da infância; crianças que se unem para salvar o mundo como demonstração de poder e sabedoria; crianças defendendo-se sozinhas e certas de que não podem contar com o apoio dos adultos porque eles já não atestam mais competências e experiências válidas para a demanda do mundo infantil; estas são cenas recorrentes em quadrinhos, desenhos animados e filmes que, atualmente, circulam no cotidiano de crianças e adultos de grande parte do mundo. Com esses parceiros virtuais, representados por crianças autônomas, poderosas, geniais, empreendedoras, destemidas e que se apresentam como verdadeiros heróis-mirins, as crianças de carne e osso têm dialogado, em suas fantasias, jogos e brincadeiras, construindo valores e compondo suas identidades.

Vinculados a canais de TV a cabo, como Cartoon Network e Nickelodeon, ou simplesmente veiculados por estes – como é o caso dos animes –, os desenhos animados, dos anos noventa aos dias atuais, afastam-se dos tradicionais estúdios de animação, trazendo narrativas visuais, enredos, personagens e técnicas bem diversas das produções de décadas anteriores. Dentre esses elementos, podemos destacar: a aplicação cada vez mais recorrente da computação gráfica como técnica para a animação; o tom surrealista ou *nonsense* atribuído às histórias, como vemos em *A vaca e o frango*⁴⁶, que trata dos conflitos entre uma vaca e seu irmão frango, cujos pais são humanos destituídos de troncos, e *CatDog*⁴⁷, desenho animado cujo protagonista é um ser metade cão, metade gato; e a exploração de temas voltados para a infância como o reino de onde saem pequenos heróis, crianças confiantes em seus poderes e saberes e competentes o suficiente para enfrentar, desafiar e aventurar-se pelo mundo afora com parceiros, também crianças. Esse último aspecto, tão marcante em muitos dos desenhos animados de nossa era, é o que nos interessa aqui analisar.

Como já comentamos antes, em nossas oficinas de TV, priorizamos o trabalho com desenhos animados que, além de serem conhecidos pelas crianças e fazerem parte de seus cotidianos, têm como temática principal a criança como

⁴⁶ Desenho animado veiculado pelo Cartoon Network.

⁴⁷ Desenho animado veiculado pela Nickelodeon.

protagonista. São eles: *Pokémon*, *Digimon*, *As Meninas Superpoderosas*, *Jimmy Neutron* e *Yugioh*. Desenhos animados que, respeitadas suas diferenças, origens e culturas, trazem como cenários mundos imaginários, cujos habitantes não são mais bruxas, fadas e duendes, mas sim holografias, monstros virtuais ou produzidos por experiências científicas com alta tecnologia, por onde transitam heróis, na pele de crianças, cujas marcas são muito mais a autonomia, a competência, o conhecimento e a busca de reconhecimento por mérito próprio do que os poderes mágicos e sobrenaturais.

4.4.1

***Pokémon, temos que pegar!*⁴⁸: Uma jornada de treinos, competições e conquistas**

Entrando no mundo imaginário de *Pokémon*, deparamo-nos com crianças que se aventuram em busca de pequenos monstros, conhecidos como “monstros de bolso” (*pocket monsters*). Trata-se, na verdade, do desenho animado japonês criado por Satoshi Tajiri e que, desde 1998, tem despertado a atenção de milhares de crianças pelo mundo afora. Com origem distinta da maioria dos animes, que, em geral, provém dos mangás, o texto original de *Pokémon* é um jogo para Game Boy encomendado pela Nintendo, uma das grandes corporações mundiais responsáveis pela produção de jogos eletrônicos de última geração. Apesar de nos referirmos à existência de um texto que o origina, o projeto *Pokémon* já nasce com um destino transmídia traçado, ramificando-se pelos mais diversos suportes midiáticos e transformando-se em inúmeros produtos. Nesse sentido, torna-se cada vez mais difícil, afirmam Buckingham e Sefton-Green (2003), identificar o texto original de *Pokémon*, já que se trata de um fenômeno que, desde seu nascimento, se multiplica em diversos outros textos midiáticos.

Dedicando seis anos de sua vida ao projeto *Pokémon*, Tajiri transporta para esse mundo virtual o envolvimento que tinha, quando criança, com a coleção de besouros (Buckingham e Sefton-Green, 2003). Por isso, não é à toa que capturar, conhecer, treinar, cuidar e colecionar são algumas das tarefas que as crianças, no mundo *Pokémon*, também devem realizar. São as crianças que, efetivamente, controlam esse mundo, do qual a grande maioria dos adultos está ausente e alheia

⁴⁸ Tradução do inglês *Gotta catch'em all*, lema que caracteriza o anime e sua trilha sonora.

ao que nele se passa. Com autonomia e investidas de autoridade, as crianças acabam assumindo papéis adultos, como cuidar, treinar e responsabilizar-se por aqueles que detêm menos poder (Buckingham e Sefton-Green, 2003).

Dentre essas crianças, está Ash Ketchum, um menino prodígio de dez anos de idade, da cidade de Pallet, e o protagonista da história, que sai de casa para, junto com seus amigos Misty e Brock – crianças como ele –, percorrer o mundo, na tentativa de se tornar um grande Mestre-Pokémon. Como já comentamos, os Pokémons são pequenos monstros, de várias espécies, aparências e poderes diferentes. Estão espalhados pelo mundo e são cobiçados por crianças que almejam se tornar exímias treinadoras de Pokémons, responsáveis por estratégias para capturar e treinar os monstrinhos, cujos poderes são usados em combates com outros Pokémons. Cabe, também, ao treinador desafiar os líderes de ginásio de cada cidade, que possuem diferentes insígnias, consideradas como passaportes necessários ao ingresso na Liga Pokémon⁴⁹.



Figura 7 - Ash com seus amigos, Misty e Brock, e seu Pokémon de estimação, Pikachu.

Para ser um Mestre-Pokémon, Ash precisa treinar as mais variadas espécies de Pokémon e acumular insígnias conquistadas em torneios voltados para duelos entre os pequenos monstros. Além disso, deve aprender a controlar suas emoções, forças e fraqueza, de modo a ensinar seus Pokémons a usar seus poderes para o bem-comum, levando-os a adquirir experiência de vida para evoluir a um estágio superior (Jones, 2002).

⁴⁹ Informações retiradas do site http://geocities.yahoo.com.br/animes_games/mestre.html.

Raquel: *Eles que lutam, não é? Um Pokémon luta com o outro, não é isso? E o que que o Ash faz com os Pokémons?*

Crianças: *Ele luta.*

Raquel: *Ele luta também?*

Heitor: *Não! Não!*

Raquel: *O Ash não luta?*

Heitor: *Ele pega a Pokébola e joga os mais poderoso pra matar o outro. Aí, o outro morreu, o inimigo, aí o outro, o inimigo vai pra ele e aí ele vira do bem.*

Raquel: *Tem Pokémon do bem e do mal, então?*

Heitor: *Não.*

Raquel: *Não tem? É só Pokémon do bem.*

Crianças: *É.*

Raquel: *O Pokémon pode fazer bem e pode fazer mal? E os Pokémons do Ash, eles são do bem ou do mal?*

Crianças: *É do bem.*

Raquel: *O que que um Pokémon do bem faz?*

João Vitor: *Ele luta com os outros Pokémons do maus.*

Como saber se um Pokémon faz o bem ou o mal? Eis a polêmica que aparece durante nossa conversa após termos assistido ao episódio do desenho animado. No mundo Pokémon, ser bom ou mau, como as crianças apontam, não remete a características inerentes aos seres, mas a atributos que são adquiridos ao longo de uma trajetória. Na verdade, o que define se um Pokémon faz coisas boas ou ruins é o seu treinamento. Seus valores dependem de quem os treina. É o treinador que confere ao Pokémon caráter vil ou benevolente. Assim, Ash é aquele que, por meio de um treinamento eficaz e competente, tem o poder da evolução e da transformação do caráter de um Pokémon. Nas mãos de Ash, como diz Heitor, até mesmo um Pokémon inimigo pode vir a ser do bem. Para isso, basta treiná-lo com competência.

Ash e seus parceiros, em suas capturas, treinos e duelos entre Pokémons, enfrentam diversos desafios. Dentre esses, estão os obstáculos impostos pela Equipe Rocket, formada por dois adolescentes e um Pokémon, que, movidos pela ambição de capturar os Pokémons mais raros, planejam estratégias ardilosas e trapagens voltadas contra Ash e sua turma. Sem poderes sobrenaturais, varinhas de condão ou fadas-madrinha, o menino Ash recorre a competências que ele próprio precisa construir ao longo de sua jornada. Ser prudente, corajoso, obstinado e dedicado ao jogo que a vida lhe oferece é o poder capaz de transformá-lo no melhor de todos os jogadores.

Nesse mundo administrado por crianças, há um adulto, Professor Carvalho, reconhecido como a principal autoridade em Pokémons, que dá a Ash um

Pokémon raro, chamado Pikachu, o qual acaba se tornando seu monstinho de estimação. É a ele que Ash recorre sempre que tem dúvidas sobre como treinar ou que Pokémon usar em um combate. Professor Carvalho é aquele que não mais precisa expor os Pokémons que conquista porque os guarda dentro de si (Jones, 2002). Por essa razão, representa o mestre, o adulto, aquele que carrega a experiência da jornada já percorrida ao longo da vida.

A figura do mestre, assumida por Professor Carvalho, como modelo de conduta a ser perseguido por aquele que deseja se tornar, como ele, um sábio ou *expert*; a atitude empreendedora e obstinada de Ash para, um dia, tornar-se também um mestre; e a imagem dos treinos como capacitação, aquisição de competências e evolução são signos, presentes no texto de Pokémon, que exalam aspectos marcantes da cultura japonesa, como vimos, em Luyten, ao tratarmos das histórias de mangá.

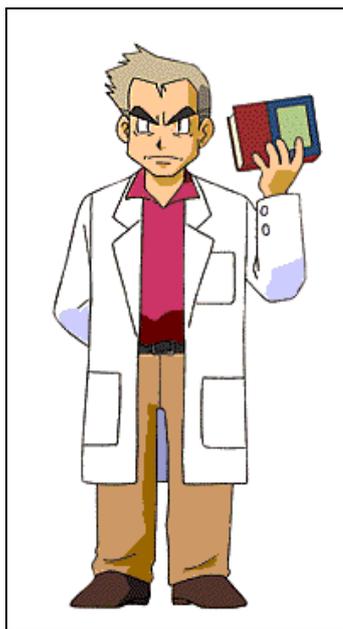


Figura 8 - Professor Carvalho: o retrato de um Mestre-Pokémon, que conjuga experiência e sabedoria⁵⁰.

Em nossas oficinas de TV, assistimos ao primeiro episódio da série, *Pikachu – Eu escolho você*, em que Ash dá início à sua jornada pelo mundo afora, em busca de Pokémons. A ruptura com os laços familiares, representados pela figura da mãe, é uma das iniciativas a serem tomadas no momento em que o menino decide tornar-se um Mestre-Pokémon. Sua curiosidade e o desejo de desvendar e

⁵⁰ Figura retirada do site www.pojocom.com.

conhecer os mistérios em torno do mundo habitado por Pokémons são mais fortes do que o aconchego e a proteção que sua mãe lhe oferece e manifesta, no instante de sua partida, ao preocupar-se com os mantimentos e utensílios que carrega para sua sobrevivência durante a missão. É também nesse episódio que Ash recebe do Professor Carvalho Pikachu, um Pokémon que emite choques elétricos e passa a acompanhá-lo ao longo de sua jornada. Em meio a fortes ataques vindos de outros Pokémons e duelos com raios elétricos, Ash percebe a árdua tarefa a ser cumprida no decorrer da trajetória que decide trilhar, mas isso só acentua sua sede de conquistas e o esforço para alcançá-las.

Pokémon, diz Jones, é uma metáfora da jornada da infância à vida adulta em escala global. Significa desenvolvimento, transformação e superação. Representa a trajetória de Ash, que vai da inexperiência, fragilidade e medo à certeza de sua competência e poder. Nesse percurso, a façanha do menino-herói é superar a si próprio, como criança indefesa e dependente, fazendo valer uma experiência da infância bem distante da tutela adulta.

Gustavo: *Então, a mãe e o pai do Ash têm medo dos Pokémons maus, então, como o Ash não tem medo, ele salva a mãe e o pai.*

Raquel: *É mesmo?! Ele consegue fazer isso, salvar a mãe e o pai?*

Gustavo: *Porque os Pokémons ajudam o Ash.*

Raquel: *E vem cá, vocês teriam coragem de fazer o que o Ash faz?*

Crianças: *Eu tenho!*

Tuany: *Eu não tenho medo de fantasma.*

Criança: *Nem eu.*

Não ter medo e salvar os pais são atitudes que, na visão das crianças, marcam a identidade do pequeno herói. Superar tanto o medo quanto os pais, ao ponto de salvá-los e protegê-los, significa reverter a hierarquia entre as gerações e confrontar-se com os papéis socialmente atribuídos a crianças e adultos. O que faz de Ash um herói, como mostram as crianças, é a sua capacidade de virar ao avesso esses papéis sociais. Desse modo, mais do que a passagem da infância à vida adulta, Pokémon sinaliza a superação da representação dominante de infância e de seu lugar na relação com a vida adulta. Nessa lógica, da mesma forma que a infância se liberta do medo e da fragilidade, a vida adulta deixa de requerer a coragem e a autonomia como seus predicados. A competição entre as gerações não é uma novidade dos textos midiáticos contemporâneos, uma vez que já nos contos de fada sua presença também é notada. Neles Bettelheim (2002) mostra

que essa competição se coloca quando os filhos, enviados pelos pais à vida mundana, testam a si próprios como demonstração de competências para superá-los e, inclusive, tomar seus lugares.

Os feitos extraordinários que o filho executa nas suas andanças, embora objetivamente impossíveis de acreditar, não são mais fantásticos para a criança do que a idéia de que poderia ser superior aos pais e por conseguinte substituí-los (Bettelheim, 2002, p. 167).

Estar no mundo Pokémon é fazer parte de um jogo, saber mapeá-lo, buscando informações e traçando estratégias, com vistas à superação de si próprio e à vitória (Jones, 2002). É na condição de jogo que o mundo Pokémon passa a pertencer à vida das crianças de carne e osso, assumindo realidade e materialidade quando transportado para o espaço lúdico.

Raquel: *E o que que é um Pokémon, hein, gente? Que nome estranho esse! Eu nunca vi um Pokémon na minha vida!*

João Vitor: *Meu irmão tem uma carta que é cheio de Pokémon.*

Raquel: *E existe Pokémon assim na rua, na escola? Tem Pokémon por aqui, nessa escola? Na sala de aula tem...*

Crianças: *Não!*

Heitor: *Não! É o desenho!*

Raquel: *Ah, tá. Só tem na televisão? Pokémon só na televisão.*

João Vitor: *Também tem no jogo, no jogo.*

Raquel: *Ah, tem também nos jogos, né?*

Desenhando fronteiras entre a ficção e a realidade, as crianças reconhecem a dimensão fictícia de Pokémon, admitindo sua existência apenas em instâncias abertas a essa narrativa, como é o caso do jogo e dos desenhos animados. Fronteiras semelhantes são percebidas pelas crianças em suas relações com os contos de fada, as quais, segundo Bettelheim, compreendem, através da trama e de sua narrativa, o universo simbólico onde estes se situam e adquirem significação e que, portanto, estão longe de se confundirem com a realidade cotidiana. Por outro lado, Pokémon também é um acontecimento, uma fantasia que se transforma em fato ao traduzir-se em jogo, brincadeira e coleção no cotidiano das crianças. Mesmo cientes de que não encontram Pokémons espalhados pelas ruas, em casa ou na escola, como fazem Ash e seus parceiros, as crianças experimentam, na esfera lúdica, emoções e desafios, bem próximos àqueles vividos pelas crianças no anime, oferecidos pelo jogo que o mundo Pokémon representa em suas vidas.

Mais do que um jogo como outro qualquer à disposição da criança, Pokémon é um tipo de jogo que toma conta de sua vida, sendo tecido em diferentes esferas ao multiplicar-se nos mais diversos produtos e informações a serem consumidos. É assim que Pokémon adquire realidade e torna-se tangível, ainda que nas cartas, no desenho animado ou no jogo.

4.4.2 O mundo digital de *Digimon*

Trata-se de mais um universo comandado por crianças, acompanhadas, agora, por monstros digitais, chamados Digimons. Como *Pokémon*, *Digimon* é também um anime que se ramifica em vários outros textos midiáticos, como jogos eletrônicos, brinquedos, revistas etc. Seus desenhos são originalmente concebidos por Akiyoshi Hongo e a série de animação, criada pelo grupo japonês Toei Animation, é lançada no Japão em 1999 e, logo em seguida, espalhada pelos mais diversos cantos do mundo.



Figura 9 - Tai Kamiya e a turma de Digiescolhidos.

O Digimundo é um mundo virtual para onde sete crianças – meninos e meninas –, consideradas como as Digiescolhidas, são transportadas através de dispositivos metálicos e brilhantes que aparecem no céu, durante uma tempestade de neve, em um acampamento de férias de verão. Chegando nesse mundo, as crianças são recebidas pelos Digimons, monstros que passam a ser seus

grandes aliados na defesa contra os monstros inimigos que pretendem destruir o Digimundo. Por isso, os Digimons também precisam duelar, não para competir, como acontece em *Pokémon*, mas para salvar o mundo digital da destruição. Cada criança é responsável por um Digimon diferente, com características muito próximas às de seus tutores mirins, que são definidos e identificados por seus atributos. Tai Kamiya, por exemplo, é o protagonista da história, líder da turma de Digiescolhidos e é reconhecido por sua coragem.

Embora os Digimons não sejam treinados como os Pokémons, há também uma relação de cumplicidade entre as crianças e seus monstros digitais, que envolve proteção, aprendizagem e transformação. As crianças, ao depositarem em seus Digimons confiança, esperança e fé, fazem com que eles se “digivolvam” para formas mais avançadas, assumindo poderes mais complexos e eficazes. Essas “digievoluções” acontecem, com frequência, em situações de duelos ou quando as crianças enfrentam perigos no mundo digital.

No Digimundo, o papel de conselheiro, que, em *Pokémon*, é assumido pelo Professor Carvalho, é exercido por uma figura holográfica, chamada Gennai, que aparece sob a forma de um velho sábio para dar instruções às crianças quando seus Digimons estão duelando. Imersas no ciberespaço, as crianças transformam esse mundo digital em um espaço lúdico, onde compartilham informações e conhecimentos, enfrentam perigos e desafios e dominam as novas tecnologias, sem contar com a presença dos adultos. Os Digiescolhidos representam uma nova geração de crianças, geradas e socializadas na cultura digital, que lidam com habilidade e desenvoltura com os aparatos tecnológicos e interagem com signos próprios da linguagem digital, constituindo, assim, suas identidades mutantes. Esse é o mundo que conhecem e dominam, do qual os adultos estão definitivamente afastados, não porque são proibidos de nele entrar, mas por não possuírem a senha de ingresso, definida por conhecimentos e atitudes válidas para sobreviver na digiesfera.

Assistimos a um episódio de *Digimon – O filme*⁵¹, longa-metragem para as telas de cinema que revela a sagacidade e a intimidade com que as crianças lidam com computadores, Internet, códigos e signos em circulação no ciberespaço, enquanto os adultos ficam alheios a tudo que se passa. Nesse episódio, é visível a

⁵¹ Lançado pela Fox Kids, esse filme de animação está dividido em três episódios. Assistimos ao segundo episódio nas oficinas de TV.

distância entre crianças e adultos, que se acentua com a barreira interposta entre ambos, representada pelo mundo digital, cujos segredos os adultos ignoram por completo. Dois mundos são retratados – a vida ordinária, em que crianças e adultos compartilham suas atividades cotidianas, e o mundo digital, onde crianças e Digimons trocam informações, conhecimentos e enfrentam ameaças que podem também afetar a vida de todos. Transitando entre essas duas realidades, as crianças impedem a destruição do mundo por um poderoso Digimon-vírus – esta é a trama principal do episódio. Lançado na rede e por ela se multiplicando, esse vírus digital começa a consumir dados de computadores de todo o mundo e, assim, se “digivolve”, assumindo sua forma mais avançada e diabólica, conhecida como Diaboromon. Os computadores entram em pane e, com isso, informações são perdidas e outras ameaçadas. Do Digimundo, os Digimons e Gennai entram em contato com Tai, através da Internet, para dar suporte às crianças no combate contra o potente vírus. Embora os adultos também sejam afetados pelo caos tecnológico causado pelo vírus, são as crianças Digiescolhidas que não medem esforços para exterminá-lo e evitar uma catástrofe mundial.

Diaboromon multiplica-se cada vez mais na rede, ao ponto de atingir os computadores do Pentágono, fazendo com que dois mísseis sejam lançados. Enquanto isso, crianças de todos os cantos do mundo enviam e-mails para tentar ajudar Tai e Izzy, os Digiescolhidos diretamente conectados na batalha entre os Digimons. Ao perceber que seu Digimon está enfraquecido e prestes a ser destruído por Diaboromon, Tai torna-se digital e, na tentativa de fazê-lo evoluir, diz: *Crianças do mundo estão escrevendo para você. Sinta a esperança de todos! Sinta a força!* O suporte de Tai e os votos de confiança das crianças, transmitidos em seus e-mails, fazem com que os Digimons se “digivolvam”, assumindo a forma de Omnimon, que, por fim, detém o devastador vírus digital.

Raquel: *Olha só! Uma dúvida que eu fiquei. Foram as crianças que conseguiram salvar os computadores do mundo?*

Caio: *Foi.*

Raquel: *É? E as crianças conseguem fazer isso?*

Bernardo: *Não.*

Raquel: *Por que não? Elas conseguem ou não conseguem?* (Pergunto isso porque, em nossa conversa, surge uma polêmica entre as crianças se elas conseguem ou não salvar os computadores do mundo).

Crianças: *Não.*

Raquel: *Não conseguem?*

Caio: *Conseguem.*

Raquel: *Conseguem por que, então, Caio?*

Caio: *Porque elas têm os Digimons.*

No mundo digital, as crianças não estão sozinhas. Para realizar seus feitos heróicos e enfrentar as ameaças e obstáculos com que se deparam no ciberespaço, elas contam com o suporte dos Digimons. Assim atesta Caio ao afirmar que as crianças, no Digimundo, apenas conseguem salvar os computadores do mundo porque têm em sua companhia os Digimons. É interessante observar que, além da relação de cumplicidade que mantêm entre si, as crianças e os seres digitais têm em comum a experiência do crescimento e do desenvolvimento, aspecto que estreita suas afinidades. Em ambos, forma, corpo, modos de ser e agir transformam-se e dão origem a novas faces a serem assumidas em diversos contextos e momentos da vida ou da ficção. Há também uma relação de alteridade que se instaura na experiência vivida pelas crianças no mundo digital, trazida pelo desenho animado. Assim como os Digimons precisam das crianças para se “digivolver”, já que são elas que lhes dão suporte para isso, as crianças precisam dos Digimons para se desenvolver no mundo digital, tornando-se mais competentes, na medida em que se apropriam de seus segredos e mistérios. Com a retirada dos adultos de cena, os Digimons são os outros com os quais as crianças aprendem, constituem-se e transformam-se na cultura digital. Crianças e Digimons complementam-se e apóiam-se mutuamente nesse terreno, onde os adultos nunca pisaram.

O episódio do filme é rico em cenas que retratam, de um lado, a impotência dos adultos diante do iminente desastre global, devido à total ignorância a respeito do desenrolar dos acontecimentos, e de outro, a expertise, a competência e o poder das crianças, que aparecem como os verdadeiros heróis da trama. Vale a pena trazer à tona uma dessas cenas.

Izzy e Tai estão no quarto, manipulando com velocidade dados no computador para tentar bloquear o poder de destruição de Diaboromon. Enquanto isso, a mãe de Tai, que se dedica a atividades culinárias durante todo o episódio, abre a porta do quarto e pergunta se ele deseja mais suco. Izzy, com os olhos fixos na tela do monitor, sem ao menos dirigir-lhe o olhar, responde: *Não. Estou transferindo arquivos de meu computador para o zip-drive.* Com ar de quem nada entendeu, a mãe afasta-se e diz: *Tá. Eu vou deixar vocês sozinhos.*

Parece óbvia a separação radical entre crianças e adultos na era digital retratada nessa cena do filme. Além disso, o que também se estampa nessa passagem é a naturalização de práticas e lugares sociais assumidos por crianças e adultos na cultura contemporânea. Fronteiras intransponíveis são traçadas entre as gerações, arruinando possibilidades de diálogo e negociações. *Digimon* é a metáfora desse abismo entre as gerações, provocado e aguçado pela cultura digital. O anime reedita o discurso essencialista da competência infantil no trato com as novas tecnologias e da “tecnofobia” e incompetência dos adultos ao não compreenderem nem compartilharem os signos que transitam no universo digital (Buckingham, 2000). Esses últimos, ao contrário das crianças, não são “escolhidos” para participar das experiências vividas na extensa rede do mundo virtual. E mais do que isso, são definitivamente excluídos desse território.

4.4.3

As Meninas Superpoderosas: Doces e meigas, destemidas e sagazes

Lindinha, Florzinha e Docinho – *As Meninas Superpoderosas* e protagonistas do desenho animado de mesmo nome, produzido, veiculado e distribuído a outras emissoras de televisão pelo Cartoon Network. Seu criador é o norte-americano Craig McCracken, considerado como um dos animadores de destaque da cultura infantil contemporânea, devido ao sucesso da série entre crianças de todo o mundo. A história do desenho animado trata das façanhas de três meninas pequeninas, da cidade de Townsville, geradas a partir de uma experiência genética realizada pelo Professor Utônio, cientista do Centro de Pesquisa de Townsville e a referência paterna das crianças. No instante em que o Professor está envolvido com a experiência de gestação artificial das meninas, seu assistente de laboratório, um macaco, derrama acidentalmente uma substância química, chamada “Elemento X”, fazendo com que as crianças nasçam com super-poderes. Como as grandes heroínas de sua cidade, as pequeninas meninas combatem diariamente o crime organizado pelos monstros criados pelo Macaco Loco, ex-assistente do Professor, que se torna o maior inimigo das meninas ao ter sido rejeitado por ele quando elas nasceram.



Figura 10 - Florzinha, Lindinha e Docinho, rumo à defesa de Townsville.



Figura 11 - Pequeninas, porém poderosas. Nem mesmo Macaco-Lo é capaz de detê-las⁵².

Raquel: *E vem cá, as meninas têm pai, têm mãe?*

Alexia: *Não. Só tem pai.*

Raquel: *E quem é o pai?*

Alexia: *É o Professor.*

Raquel: *Como é que elas têm poderes se elas são meninas tão pequenininhas?*

Gustavo: *Porque elas conseguem dar porrada de pé, de mão e de cabeça.*

Raquel: *Ah, é?! Mas, uma menina pequenininha daquele jeito consegue fazer tanta coisa assim?*

Crianças: *Consegue.*

Alexia: *Elas nasceram com, com poderes.*

Raquel: *Ah, é? Elas já nasceram assim lutando?*

Alexia: *Porque o Professor, ele, sem querer, ele quebrou o, o, a poção X, aí, ele, aí, elas ficaram, aí, elas terminaram virando Meninas Superpoderosas e com os poderes.*

Meninas, poderosas de nascença e por acidente, com um Professor-pai, cuja experiência científica as trouxe ao mundo. Assim são as meninas super-poderosas na versão das crianças e é, com essa explicação, que elas significam a identidade contraditória das heroínas contemporâneas: meninas pequeninas, porém fortes e valentes, que dão *porrada de pé, de mão e de cabeça*, porque nasceram com super-poderes.

⁵² Figuras retiradas do site www.animationartgallery.com.

Essa suposta contradição também é tratada por Potts (2004) ao analisar a série de animação. Uma das questões discutidas pela autora é a emergência da temática das meninas heroínas como forma de atribuição de poder às mulheres e às crianças em geral. Combinando feminilidade com coragem, aventura e heroísmo, o desenho animado, na visão da autora, problematiza a idéia da impossibilidade de coexistência de características estereotipicamente femininas, como doçura, meiguice e inocência, com força e poder, características culturalmente associadas à virilidade. Florzinha, Lindinha e Docinho provam, com suas atitudes e feitos heróicos, ser possível conjugar força, poder, ternura, delicadeza e, em alguns momentos, fragilidade. Com isso, o desenho animado desmistifica os estereótipos associados aos sexos, diluindo as fronteiras estanques entre ser masculino, como expressão de força, coragem e poder, e ser feminino, como expressão de fragilidade e sensibilidade. Além disso, recusa-se a retratar o poder feminino como decorrente de atributos sexuais, visto que as meninas são poderosas sem serem obrigatoriamente sensuais, como muitos outros textos midiáticos fazem questão de explorar.

Gustavo: *Só quem não tem medo de nada é o Docinho.*

Raquel: *Docinho! Você acha que a Docinho é a mais corajosa?*

Crianças: *É.*

Amanda: *A verde é a mais corajosa. As outras só ficam apaixonadas.*

Raquel: *Só ficam apaixonadas?!*

Amanda: *É.*

Raquel: *E as que ficam apaixonadas não são corajosas?*

Amanda: *Não, são. Mas, elas só ficam sorrindo.*

Raquel: *E a que não fica sorrindo, ela faz o quê?*

Amanda: *Ela luta.*

Ser corajosa e ficar apaixonada, sorrir e lutar são atributos que, embora estejam reunidos para compor a identidade das meninas poderosas, se tornam incompatíveis quando se trata do perfil da *menina mais corajosa*. Na opinião das crianças, essa menina é Docinho, *a verde*, que não fica apaixonada e tampouco sorri, mas luta e tem muita coragem. Mesmo que o desenho animado pretenda romper com estereótipos que demarcam a experiência feminina e a masculina, como mostra Potts, as crianças, meninos e meninas, apontam contrastes entre os personagens que reavivam esses estereótipos. O modo como as crianças definem Docinho dá visibilidade a fronteiras que são reerguidas para a demarcação de

gênero. Apesar de ser menina, Docinho é vista como o menino do trio. Essa confusão é tão nítida, ao ponto de Gustavo a ela se referir como *o Docinho*. Também é ela quem, na visão das crianças, nada teme, não fica apaixonada, não sorri e não luta. Docinho, de fato, preenche esses requisitos. Talvez nela a força, a coragem e o poder sejam tão marcantes, que apagam ou escondem sua meiguice e doçura, embora carregue esse atributo no nome. Talvez sua falha esteja exatamente no exercício da difícil tarefa de conjugar o feminino e o masculino e, por isso, sua presença remete ao reaparecimento de estereótipos que definem os sentidos de ser homem ou mulher, menino ou menina em nossa cultura.

Um outro aspecto levantado por Potts é o fato de as meninas serem crianças comuns, que estão envolvidas e se preocupam com coisas que fazem parte da vida cotidiana de crianças pequenas como elas, tais como ir à escola todos os dias, fazer tarefas domésticas e escolares e ter horário marcado para dormir. Entretanto, por serem heroínas, precisam conciliar a agenda de uma menina comum com o combate ao crime na cidade de Townsville, missão que, às vezes, as afasta de suas atividades cotidianas.

Rita: *Já pensou, já pensou se vocês também ao invés de ter casa, vocês só tivessem a professora Suzana? Não é a mesma coisa? Ai, vocês não iam voltar pra casa. Era a Suzana que ia fazer tudo pra vocês.*

Menina: *Ah, mas é só no desenho!*

Rita: *Ah! É só no desenho. Achei que era de verdade. Achei que de verdade conseguia ficar...*

Menina: *Mas as Meninas Superpoderosas, ah, é... mora de verdade, pra casa. Ela vive de verdade.*

Menina: *É. Deve ser adotiva.*

Menina: *... Ela vive de verdade, mas é muito longe daqui. Ela mora nos...*

Rita: *Eu nem sei quem são os pais delas.*

Menina: *Nem eu.*

Rita: *E elas moram onde?*

Alexia: *Em casa.*

Rita: *Em casa? Como será que é a casa delas?*

Tuany: *É igual a minha.*

Criança: *A minha também.*

Rita: *Como é que é? É uma casa bonita?*

Crianças: *É.*

Rita: *E elas moram com quem? Moram elas três?*

Crianças: *Com o Professor.*

As crianças vêm nas meninas, ainda que poderosas, crianças comuns, muito próximas às crianças de carne e osso do “mundo real”. Nesse estreitamento

de laços entre a ficção e a vida cotidiana, dois movimentos são possíveis: os personagens aproximam-se da vida ordinária, deixando de ser tão fantásticos e irreais, e a ficção penetra com mais intensidade na experiência cotidiana, ao passo que a identificação com esses personagens se acentua. As crianças, além de apontarem para as semelhanças entre a vida das meninas no desenho animado e o que se passa em suas próprias vidas, conferem às pequenas heroínas materialidade, ainda que as preservem como personagens da ficção. A narrativa e os personagens dos desenhos animados são elementos que participam, cada vez mais, da vida real de crianças no mundo contemporâneo, à medida que ganham vida em objetos, roupas, brinquedos, outros textos e imagens que a estes remetem, atenuando as fronteiras entre a ficção e o real.

A relação entre crianças e adultos é um outro forte viés dos episódios da série. Ao invés da separação radical entre crianças e adultos, visível em *Digimon*, o que vem à tona, em *As meninas Superpoderosas*, são as transformações por que passam crianças e adultos na cultura contemporânea. *Oh, Dynamo* é um dos episódios da série que trazem isso como questão, eleito para ser assistido e debatido nas oficinas de TV. Olhando para as meninas como crianças indefesas e vulneráveis aos perigos e ameaças a que estão expostas todos os dias por causa de suas missões heróicas, o Professor decide tomar providências para salvar suas vidas. Ao presenciar as meninas enfrentando um monstro-peixe enorme, o Professor se desespera com a possibilidade de perdê-las.

Professor: *Ah, meninas! Pensei que fosse perder vocês!*

Docinho: *Ah, qualé! Não seja bobo! Somos meninas super-poderosas e o que temos que fazer é combater o crime e monstros gigantes.*



Figura 12 - Meninas e Professor, surpreendidos pelo monstro-peixe gigante⁵³.

Ele decide, então, construir Dynamo, um robô gigante, para proteger as meninas dos riscos que correm ao defender a cidade de Townsville. Convictas de que não precisam de suporte para arcar com suas responsabilidades de heroínas, as meninas ignoram a armadura robótica construída pelo Professor, mantêm intactas suas agendas de combate ao crime e nunca recorrem a Dynamo. Ao vê-las feridas e derrotadas após um novo confronto com o monstro, o Professor ordena que Dynamo seja usada por elas imediatamente. Contrariadas, mas vendo-se obrigadas a atender à ordem do Professor, as meninas assumem o comando do robô para enfrentar o monstro. Finalmente, Dynamo vence a batalha, mas a cidade fica totalmente destruída e reduzida a destroços. Tanto o Prefeito quanto a população de Townsville, embora gratos à destruição do monstro, ficam indignados com o estado lastimável em que a cidade se encontra. As meninas, por sua vez, não medem palavras para acusar o Professor, apontando-o como o verdadeiro culpado por toda aquela destruição, já que as obrigou a usar o robô. O Professor envergonha-se ao perceber seu erro e foge de cena, sem nada dizer.

Mais do que um duelo entre meninas com poderes e monstros gigantes, o que esse episódio retrata é um confronto entre valores e representações de infância assumidas por crianças e adultos na cultura contemporânea. A experiência infantil, nas cenas da vida cotidiana, há muito, já não atesta mais a validade de uma imagem da infância como reino da inocência e fragilidade. Nessas cenas, não são apenas novas imagens sobre as crianças que se configuram, mas também outras representações dos adultos e de seus lugares sociais na relação com elas. O episódio põe em xeque a estabilidade e rigidez dos papéis convencionais

⁵³ Idem à nota anterior.

atribuídos a esses sujeitos. O Professor, no lugar de pai, vê-se no compromisso de proteger, zelar pelo bem-estar das meninas e fazer valer sua autoridade na relação com elas. As meninas, por outro lado, se rebelam contra o discurso da fragilidade infantil, que legitima os atos de cuidado e proteção do Professor, recusando-se a serem vistas e tratadas como vulneráveis e indefesas. A autonomia das meninas e o fato de serem cidadãs responsáveis pela vida de sua cidade caminham na contramão do protecionismo adulto, reacendido pelo Professor. Limites, regras de conduta, autoridade e, até mesmo, proteção são conceitos e experiências que se alteram quando são confrontados, em uma relação de alteridade, com o olhar e a experiência que vêm do outro. É possível ver, nas brechas desse texto midiático, um convite para que crianças e adultos olhem para suas relações cotidianas como espaços propícios à criação de outros modos de ser e relacionar-se com o outro, que estejam abertos às experiências culturais construídas por ambos, ao invés de estarem aprisionados em valores e conceitos prontos de antemão.

4.4.4 Jimmy Neutron: Criança, gênio e herói

As aventuras e façanhas de um menino gênio, que inventa engenhocas da mais alta tecnologia, são os temas centrais do desenho animado *Jimmy Neutron*, produzido pela Nickelodeon, emissora de TV a cabo norte-americana, que se dedica exclusivamente à programação infantil. James Isaac Neutron, se não fosse por sua genialidade, poderia ser considerado um menino como outro qualquer, que, mesmo sendo gênio, frequenta a escola, convive com crianças de sua idade e vive conflitos com os pais, sobretudo quando o proibem de fazer o que gosta. Todavia, seu maior interesse está nas parafernálias que inventa, com a ajuda de Goddard, um cão-robô, criado por ele para ser seu fiel assistente e companheiro. Equipado com tecnologia de ponta, o laboratório subterrâneo é o cômodo da casa onde Jimmy dedica grande parte de seu tempo. É nele onde estão guardadas suas mais importantes invenções, como raio de encolher, nave espacial, chiclete-móvel, hamsters invisíveis, entre outras.

Nas oficinas de TV, assistimos ao filme de animação *Jimmy Neutron – O menino-gênio*⁵⁴, que abre espaço para um interessante debate, entre as crianças, sobre o que significa ser criança poderosa, a ser apresentado e discutido mais adiante⁵⁵. O filme é mais um texto midiático que traz a criança como protagonista e herói, cuja missão principal é salvar os pais. Uma vez mais o discurso que predomina é o da expertise infantil, adquirida em suas interações cotidianas com o mundo tecnológico e que se apresenta como alternativa à obsolescência adulta. Por outro lado, o filme aponta para a relação entre crianças e adultos ao tratar, com um tom polêmico, das implicações da ausência dos adultos na vida das crianças.

A história começa com o dilema vivido pelas crianças entre o desejo de ir à estréia de um parque de diversões na cidade e a ordem dos pais, proibindo-as de fazer isso. Como Jimmy é capaz de resolver tudo com suas invenções, consegue burlar a vigilância dos pais, escapando sorrateiramente de casa ao diminuir seu tamanho e o de seus amigos com o raio de encolher. Assim, vão ao parque e divertem-se toda a noite, sem que os pais desconfiem de nada. Quando retornam para casa, a única coisa que encontram são bilhetes com mensagens de que os pais haviam ido para a Flórida. Jimmy descobre que todos os pais, os seus e os de seus amigos, foram capturados por seres de outro planeta. Isso acontece porque ele havia enviado um satélite para o espaço, na tentativa de estabelecer contato com seres de outras galáxias. No espaço, seres alienígenas encontram o satélite e a mensagem em vídeo deixada por Jimmy, na qual ele se apresenta e mostra fotos de Goddard e seus pais. Os extra-terrestres ficam interessados em humanos semelhantes aos pais de Jimmy e, então, decidem capturá-los.

⁵⁴ Dirigido por John A. Davis e produzido pela Nickelodeon.

⁵⁵ Esse filme foi trabalhado apenas com as crianças da turma de Suzana do ano letivo de 2003.

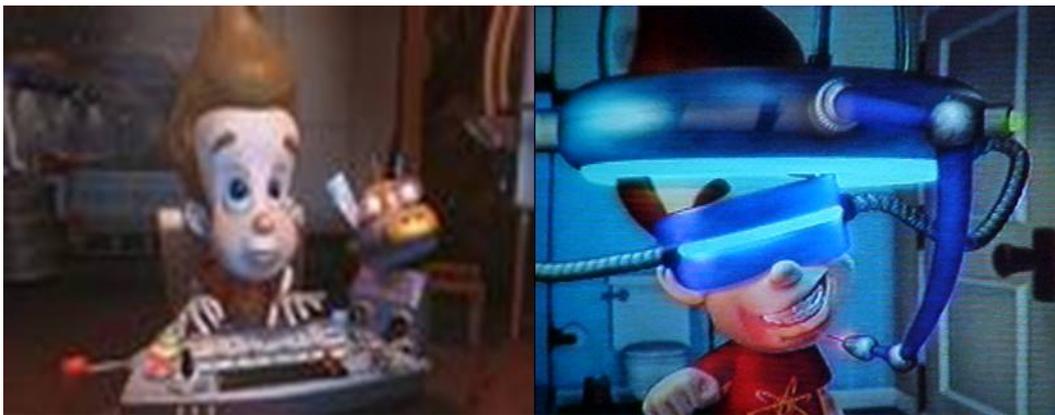


Figura 13 - À esquerda, Jimmy e Goddard verificando mensagens de outras galáxias. À direita, mais uma de suas engenhocas em cena: a escova de dentes robótica.

Antes de Jimmy diagnosticar, com precisão, o paradeiro dos pais, há cenas, no filme, que trazem à tona reflexões sobre como seria a vida das crianças em um mundo sem adultos. Percebendo que estão sozinhas e livres dos adultos, as crianças se dedicam a fazer tudo que é proibido pelos pais. Sentem prazer em deixar a geladeira aberta, vestir roupas que não combinam, subir pela escada rolante que desce, fazer xixi quando estão tomando banho, ou seja, tudo aquilo que contraria os adultos e é combatido por eles diariamente. Sem limites e regras, a cidade vira um pandemônio e os problemas começam a aparecer. A saudade dos pais é sentida pelas crianças através das mais diversas queixas: desde dores de barriga à falta de pessoas para fazerem comida para elas.

Raquel: *Imagine se os pais de vocês desaparecessem. Ia ser legal ou não?*

Crianças: *Não.*

Raquel: *Não ia ser legal?*

Crianças: *Não.*

Raquel: *Mas, por que que não ia ser legal? O que que ia acontecer com vocês?*

Vitória: *Porque a gente não sabe, porque eu não sei cozinhar.*

Raquel: *Como é que seria o mundo sem gente grande, um mundo só de gente pequena?*

Criança: *A gente ia fazer o que quiser.*

Nicola: *Ia poder ir pro parque. A gente ia poder ir pro parque porque é perto da minha casa. Tem uma esquina que tem um parque.*

Raquel: *Mas, só ia poder ir pro parque, fazer o que quiser e o que mais?*

Nicola: *Comer sobremesa.*

Suzana: *Olha só! E se vocês ficassem doentinhos, quem ia cuidar de vocês?*

Criança: *A gente ia tomar remédio.*

Raquel: *Olha só! Uma pergunta: quem ia ensinar vocês? Quem ia ensinar a ler e a escrever, a fazer conta? Quem?*

Gustavo: *Comprar comida.*

Raquel: *Comprar comida... Quem ia? Como é que ia ser?*

Crianças: *A gente!*

Nicola: *A gente não ia aprender nada.*

Raquel: *Não ia aprender nada?! E como é que vocês iam crescer?*

Edson: *Se existia o ET, o ET ia levar nossos pais e todo mundo aqui ia pro shopping andar de bicicleta. Eu ia pro sho, eu ia pro, eu ia lá pro Norte Shopping brincar no parque, pegando um táxi.*

Quais são os lugares que os adultos ocupam na vida das crianças? Que funções e papéis as crianças têm atribuído aos adultos? Essas são questões trazidas pelo filme e que as crianças retomam em nosso debate. Fazer o que quiser, brincar no parque, comer sobremesa, ir ao shopping são atividades que se tornam possíveis na ausência dos adultos e, como na experiência das crianças do filme, significam romper com a proibição e vigilância adultas. Por outro lado, a falta dos adultos é sentida nas esferas da vida cotidiana em que a sobrevivência fala mais alto, como, por exemplo, comer – quem compraria comida? Quem cozinhar? Tal como nas cenas do filme, a ausência dos adultos apenas é problemática para as crianças quando afeta o suprimento de suas necessidades básicas. Como resposta a isso, levantamos questões que recuperam os lugares e papéis sociais tradicionalmente atribuídos aos adultos na relação com as crianças. Cuidados, ensino, aprendizagem, crescimento e desenvolvimento aparecem nessas questões como esferas na vida das crianças que se contrapõem ao atendimento exclusivo de demandas fisiológicas e, portanto, fazem apelo à relação com um outro, adulto, que carrega saberes e experiências diversas. A essa demanda, que representa nossa reivindicação e desejo, como adultos que somos, de preservar nossos lugares e funções na vida infantil, as crianças pouco atendem. Como Jimmy e seus amigos, as crianças do “mundo real” atestam, em suas atitudes, falas e brincadeiras, que já não aprendem apenas com os adultos, rodeadas como estão por meios eletrônicos, cujos textos e imagens se apresentam como verdadeiros manuais didáticos para conhecer e lidar com a cultura de seu tempo. Deixamos aqui indagações que não se calam e, por isso mesmo, permeiam este trabalho. Que lugares e papéis crianças e adultos estão construindo em suas relações cotidianas diante das demandas da cultura contemporânea? O que significa aprender e desenvolver-se nessa cultura?

Voltamos ao filme. Para cumprir seu objetivo de retratar as crianças como os heróis da trama, o filme termina com o resgate dos pais, no planeta distante, por Jimmy, Goddard e seus amigos. Prontos para serem sacrificados por um

monstro-galinha gigantesco, o Deus Todo-Poderoso dos alienígenas, os pais são salvos pelas crianças graças às artimanhas que elas astutamente criam e às tecnologias que dominam.

Ainda que o filme tenha enfatizado a presença imprescindível dos adultos na vida das crianças, a inversão de papéis e lugares tradicionalmente assumidos por crianças e adultos é o tema que mais explora. Os adultos, ao invés de representarem o esteio, o porto-seguro, aqueles que são responsáveis pela segurança e proteção das crianças, sendo capazes de livrá-las de qualquer perigo, são indefesos e frágeis. O inverso também é verdadeiro. As crianças, longe de estarem no lugar de vítimas vulneráveis, assumem a liderança da história, demonstram saber, competências e poder para lidar com as ameaças e desafios impostos pelo mundo tecnológico, e se consagram como destemidos heróis, capazes de libertar os adultos. Parecem garantir-lhes segurança, como se a eles dissessem que, na sua presença, mal algum poderá atingi-los. Esse discurso encontra passagem livre no imaginário infantil, fornecendo material simbólico para que as crianças componham os textos de suas fabulações e jogos. Textos estes que desafiam o medo e põem em xeque a visão da fragilidade infantil tão manifesta nos discursos e práticas adultas.

4.4.5

Yugioh: Do Jogo das Sombras ao Monstros de Duelo

Criado por Kazuki Takahashi, em 1996, *Yugioh* aparece pela primeira vez na mídia como um mangá, publicado na revista *Shonen Jump*, famosa também pela divulgação de *Dragon Ball*, outro anime de sucesso. Em setembro de 2001, *Yugioh* dá início à sua trajetória multimídia, partindo do mundo do mangá para a tela da TV e transformando-se, mais tarde, em jogo de cartas, videogame, quebra-cabeças e uma série de outros brinquedos.

O mundo mítico e enigmático de *Yugioh* transporta-nos para uma lenda de cinco mil anos atrás em torno de um jogo de cerimônias mágicas realizadas por faraós do Egito Antigo, com o propósito de prever o futuro e traçar o destino. O *Jogo das Sombras*, nome que recebe no Egito Antigo, caracteriza-se por um jogo de cartas que traz à vida criaturas monstruosas para duelarem entre si. Até que um

dia, a fúria dos monstros torna-se incontrolável e a ameaça de destruição do mundo passa a ser iminente. No entanto, um corajoso faraó, com a ajuda de sete poderosos totens mágicos, impede que essa catástrofe aconteça, mas, para isso, sacrifica sua alma, que fica aprisionada dentro de um desses artefatos mágicos.

No cenário atual, essa história se recria e o jogo de cartas, que outrora era uma ameaça, torna-se agora virtual, assumindo outras facetas e desafios. Yugi, um menino obcecado por games, ganha de seu avô, dono de uma loja de brinquedos antigos, um quebra-cabeça milenar do Egito Antigo – o *Enigma do Milênio*, artefato que o menino carrega no pescoço como se fosse um cordão e lugar onde estão guardadas a alma do antigo faraó e grande parte dos mistérios da trama. Assim que Yugi consegue reunir as peças do quebra-cabeça, decifrando seu enigma, é reativado o espírito do faraó Yami Yugi, aquele que havia impedido a destruição do mundo pelos monstros do *Jogo das Sombras* há milhares de anos atrás.

Maximillion Pegasus, dono da empresa *Ilusões Industriais*, é quem cria o jogo de carta *Monstros de Duelo*, a versão contemporânea do *Jogo das Sombras*, que consiste em duelos entre monstros virtuais que emanam das cartas. Além de ser o produtor do jogo, Pegasus é um colecionador obcecado pelos poderosos artefatos egípcios. O *Olho do Milênio* é um dos artefatos mais valiosos que ele possui, por torná-lo capaz de ler a mente de seu oponente durante o jogo. Entretanto, na busca dos outros artefatos e sabendo que Yugi detém o *Enigma do Milênio*, que lhe confere o poder de evocar o destemido faraó, Pegasus captura a alma do avô de Yugi, obrigando o menino a entrar no torneio de *Monstros do Duelo* como condição para ter a alma de seu avô de volta⁵⁶.

Como decifrador e portador do *Enigma do Milênio*, Yugi, no momento em que joga *Monstros de Duelo*, conta com a ajuda de Yami Yugi, que ressurgue como seu alter-ego, uma versão adulta, mais destemida e poderosa do menino. Esse jogo de identidades, presente na narrativa do anime durante a transformação do menino Yugi em Yami Yugi, é comentado pelas crianças.

Raquel: *Vocês falaram que é esse cordão que faz com que o Yugi fique grande.*

Meninos: *É! É!*

Raquel: *Então, ele é uma criança?*

⁵⁶ As informações e figuras referentes à história do desenho animado *Yugioh* foram retiradas dos sites www.yugiohkingofgames.com e www.poj.com/yu-gi-oh/about.shtml.

João Vitor: *Não. Ele é uma criança, mas aí ele virou um adulto.*

Raquel: *Ele vira adulto quando?*

Heitor: *Quando coloca o cordão.*

Criança: *Nas lutas! Nas lutas!*

Raquel: *Quando coloca o cordão?*

Heitor: *Sabia que quando começa a luta, ele fala assim: “Yugioh!” Aí, depois vai crescendo.*

Raquel: *Aí, vai crescendo por causa do cordão?*

Heitor: *É.*

João Vitor: *Yugi é uma criança que vira adulto. Ele fala: “Yugioh! É hora do duelo!”*

Gustavo: *Ele fala com a sua alma.*



Figura 14 - Durante o jogo, o diálogo entre a paixão de Yugi e a sabedoria de Yami Yugi.

Yami Yugi representa a antítese da fragilidade e inocência do menino; é o outro que o lança para além de seus limites, fazendo-o desafiar o próprio medo. Além disso, atua como arquiteto de estratégias do jogo, buscando brechas para reverter possíveis derrotas. É também quem ensina Yugi a compreender o coração das cartas, habilidade que o torna vitorioso nos duelos. Nessa relação de alteridade, o menino Yugi se constitui como jogador, criando e recriando essa identidade a partir do olhar e da posição do outro, representado por Yami.

Um duelo entre monstros virtuais que aparecem sob a forma de imagens holográficas, ao serem invocados pelos jogadores, é o princípio básico do *Monstros de Duelo*, o jogo no mundo do anime. O duelo entre Yugi e Arkana é o que retrata o episódio que tivemos a oportunidade de assistir e debater com as crianças⁵⁷. Defesas, evocações de monstros, estratégias que se definem no

⁵⁷ O trabalho com esse desenho animado e o jogo de cartas foi apenas desenvolvido junto às crianças da turma do ano letivo de 2003, época em que o fenômeno *Yugioh* atingiu recordes de

momento do jogo, explicações detalhadas sobre as cartas e seus poderes são as cenas que compõem o episódio. A meta de Arkana, um oponente enviado por Mestre Merick, outro grande duelista, é destruir a poderosa carta-monstro de Yugi, *Mago Negro*. A relação que os duelistas estabelecem com as cartas é uma das mais importantes lições que o anime ensina nesse episódio. Acreditar nas cartas, mais do que lançá-las por meio de truques e ilusões, é, nas palavras de Yugi, o segredo de um bom duelista. Enquanto Arkana defende a servidão das cartas como garantia de vitória, ainda que, por essa razão, estas tenham que ser destruídas, Yugi aposta no respeito e na confiança que o jogador deve prestar às cartas. Arkana perde o duelo e, com isso, a filosofia de Yugi é a que sai vitoriosa.

Embora *Yugioh* conserve aspectos presentes em outros animes, como duelos entre monstros das trevas, histórias milenares, provas de sabedoria e treinos para adquirir competências, traz uma narrativa bem distinta das demais narrativas do gênero, que é o fato de ser explicitamente um jogo. A disposição dos duelistas, a apresentação das cartas, a criação de estratégias e truques, a contagem dos pontos de vida dos jogadores, visível no canto da tela da TV, são elementos presentes na narrativa do anime que o transforma em um manual de instruções do jogo de cartas do “mundo real”. O anime *Yugioh* inaugura um texto relativamente inédito – se o compararmos com os demais desenhos animados –, que é tecido como uma bricolagem de outros textos, que vêm das histórias de mangá e do jogo de cartas. Como as crianças recriam o jogo de cartas nas interfaces com o anime é uma das questões que estarão presentes nas reflexões adiante.

4.4.6

Entre a autonomia e a dependência: O paradoxo dos pequenos heróis dos desenhos animados contemporâneos

Autonomia, poder, conhecimentos e competências são alguns dos atributos que as crianças, no mundo da animação contemporânea, reúnem para compor suas identidades como heróis. Ao tratar das relações entre as crianças e os contos de fada, Buck-Morss (1987) considera que elas descobrem nas histórias uma possibilidade de resolver o paradoxo entre conquistar autonomia e ser dependente

venda no mercado brasileiro, principalmente suas cartas e baralhos, e se consagrou como uma das “febres” da cultura infanto-juvenil em nosso país.

dos adultos, que é superar o domínio das figuras de autoridade através da identificação com a coragem expressa por estas. Traçando paralelos entre as considerações da autora e as manifestações de poder infantil nos desenhos animados, vemos que, se, na relação com os contos de fadas, as crianças identificam-se com figuras de autoridade, com os desenhos animados da nova geração, elas tomam como referência a imagem de outras crianças que passam a assumir o lugar de autoridade. Os pequenos heróis que hoje habitam o imaginário das crianças já resolveram o paradoxo existencial – tornaram-se tão sábios e poderosos quanto os adultos ou, às vezes, mais sábios e poderosos do que eles. Em diversas situações, chegam a demonstrar poder mediante a desconstrução da autoridade adulta ao manifestarem competências, saberes e atitudes que, muitas vezes, independem da relação com os adultos.

Substituir ou superar os pais é uma meta que heróis dos contos de fada e dos desenhos animados têm em comum. A diferença entre ambos está na forma como atingem esse objetivo. Bettelheim mostra que, nos contos de fada, superar os pais só é possível, para o herói, mediante poderes sobrenaturais. Já nos desenhos animados, o que leva os heróis-criança a concretizar esse feito é o conhecimento, a informação, a competência, necessários para que eles não apenas se coloquem em posição de destaque em relação aos adultos, mas também atestem capacidade de lidar com os desafios de seu tempo.

É importante que não deixemos de olhar para os desenhos animados como produções dos adultos. Desse modo, se eles refletem, de um lado, as demandas que crianças e adultos permutam em suas relações cotidianas, de outro, expressam a forma como os adultos concebem as crianças e o que delas esperam. Retomamos a necessária relação entre adultos e crianças para compreender os modos como esses sujeitos negociam valores, desenhando e redesenhando seus lugares e papéis sociais. Vimos que, há séculos atrás, a imagem da criança independente dos cuidados adultos e, sobretudo, imersa em uma cultura cujas práticas sociais eram compartilhadas tanto por crianças quanto por adultos, já se fazia presente. Entretanto, o que marca a diferença entre o que ocorria em épocas passadas e o que vivemos hoje no cenário contemporâneo é o protagonismo infantil, aspecto das relações entre crianças e adultos, que carrega uma contradição, manifesta, de um lado, na autonomia que as crianças vêm assumindo e, de outro, na tutela que os adultos ainda exercem sobre elas.