

HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO E SUA INFLUÊNCIA NA FORMAÇÃO INFANTIL

Larissa Rogério Bezerra

Mestrado de Educação Brasileira — FAGED — UFC
E-mail: larinharbz@gmail.com

Desenhando a sociedade

Os interesses da sociedade moderna, na maioria das vezes, não estão focados na formação dos indivíduos que a compõem. Por isso, uma crise no sistema de fundamentação social surge, fazendo com que princípios e valores necessários às relações sociais e que caracterizam a “humanidade do homem”, tais como solidariedade, justiça, espiritualidade, compreensão, respeito e cooperação, sejam esquecidos ou ignorados. Esse processo, ao longo do tempo, resulta em uma perda do homem, enquanto ser social, crítico e reflexivo (FREIRE, 2005).

Delory-Momberger (2008, p. 88) defende o conceito de formação como um “processo global de apropriação de saberes de todas as ordens, que se inscrevem na duração de uma existência”. As experiências que vamos acumulando ao longo da vida, ao passar pelo processo reflexivo, podem gerar grandes aprendizados. As experiências mais significativas para a formação da personalidade e da individualidade de um ser humano acontecem na infância.

A infância é o início de tudo; da vida, da construção dos conhecimentos e saberes, da razão, do desenvolvimento dos

sentimentos e da consciência. De acordo com Osterrieth (1980), a infância é o período de “humanização” do indivíduo, de aprendizado da natureza humana através do contato direto com a sociedade e com seus valores. É nesse período que a criança absorve e aprende tudo aquilo que mais tarde irá compor sua identidade. O autor deixa claro que essa humanização se dá na convivência com as pessoas e nos ambientes que a criança vive que estão sempre a revelar e a propor os comportamentos característicos da cultura e do grupo social ao qual pertence. “Se o ser se torna humano segundo a cultura na qual cresce, e segundo o grupo familiar ao qual pertence, isso significa que seu meio o define em larga medida.” (OSTERRIETH, 1980, p. 18).

Esse aspecto tripolar da formação é resultado do pressuposto de que o indivíduo sofre/exerce influência da/na formação de si mesmo (autoformação), dos outros (heteroformação) e das coisas (ecoformação). Por isso, o contato com o mundo, com as pessoas e o conhecimento de si, contribui bastante para a formação de um ser integral, consciente do poder que ele tem sobre sua própria educação (PINEAU, 2001).

O que se observa nos dias de hoje é que o papel de orientar e educar as crianças, que antes era de responsabilidade dos pais e da escola, está perdendo espaço para as mídias. Devido à rotina criada na sociedade atual, os pais, muitas vezes são obrigados a deixar seus filhos “à mercê” dos meios de comunicação. As crianças crescem em contato direto com esses meios e necessitam aprender a ler, compreender e criticar o que apreendem nessa relação inevitável. Hoje, uma criança de quatro anos que ainda não sabe ler, já consegue acessar

sites e navegar na internet buscando assuntos do seu próprio interesse, como desenhos e jogos.

Se a família e a escola não se responsabilizarem por criar e estabelecer os filtros necessários para que a criança consiga distinguir e discutir o que é transmitido nos meios de comunicação, ela poderá se tornar um adulto alienado “à mercê” de um sistema que produz a todo instante uma cultura de massa com a finalidade de padronizar os pensamentos e comportamentos dos indivíduos (MORAN, 1991).

A relação que as crianças estabelecem com os meios de comunicação é relevante no seu processo de formação, pois

na relação com o meio social, a criança reorganiza o seu campo perceptivo, passando a atividade cognitiva a ser mediada pelos instrumentos de comunicação (os signos sob a forma de palavras). É sempre um momento de interdição, de mudança qualitativa, quando a criança passa a submeter sua atividade às influências socioculturais, funcionando simbolicamente. (GOMES, 2005, p. 11).

Os meios de comunicação foram criados, segundo Moran (1991), com o intuito de refletir, recriar e difundir o que é importante socialmente, mostrando como o espectador deve observar, julgar e agir individual e coletivamente. Eles possuem o “poder de educação informal”, porque induzem comportamentos e informações de forma atraente, porém nem sempre “educativa”. Por isso é importante discutir como essa ferramenta deve ser utilizada de forma correta e eficiente no processo de formação da criança.

Quando se fala de programação infantil na televisão, o que mais se destaca é o desenho animado. Os desenhos são recursos audiovisuais fantásticos que resgatam de uma maneira lúdica as contações de histórias de antigamente. Nos princípios da civilização, as histórias e mitos, que posteriormente se transformariam nos contos de fadas, eram narrados ao redor da fogueira para todas as pessoas, independente de níveis culturais ou sociais. Com o intuito ensinar os valores e princípios contidos em cada sociedade, elas mexem até hoje com a imaginação e a vontade, independente da idade ou do conhecimento de mundo. A maioria delas continha o que chamamos de “moral da história”, ou seja, valores éticos e morais que poderiam ser retirados das situações vividas nas histórias e trazidas para o dia-a-dia (BRÍGIDO, 2008, p. 36).

Os desenhos contribuem para a formação da personalidade das crianças, já que trazem em sua essência princípios e valores que são ofertados aos pequenos de uma forma lúdica e encantadora. Por isso, é de responsabilidade de todo indivíduo prezar pelos direitos da criança de ter conteúdo de qualidade nos meios de comunicação.

Diante dessas constatações, surge a necessidade de se questionar o que exatamente esses desenhos estão “ensinando” às crianças. Como eles surgiram e como chegaram ao que são hoje? O que motiva a criação desses desenhos nos dias atuais?

Sendo assim, o objetivo desse artigo é analisar, através da história da animação, o papel que os desenhos animados assumiram na sociedade atual, seja a favor da educação das

crianças ou apenas como produtos da indústria de entretenimento.

Desenhando a História da Animação

Ciência

O desenho, como representação gráfica, faz parte da história do ser humano desde a era Pré-Histórica. Os homens primitivos desenhavam nas paredes das cavernas com o intuito de se comunicar e de registrar histórias do cotidiano, além de transmitir saberes e conhecimentos dos antepassados e da sua cultura. Mais tarde, no Egito antigo, os desenhos passaram a ser utilizados como um código social, chegando a serem reconhecidos como uma linguagem. Depois, passou a ser instrumento de narrativa para os acontecimentos históricos no Oriente antigo. E hoje, contempla aspectos, principalmente, artísticos e mercadológicos. No livro “*A arte da animação: técnica e estética através da história*”, Barbosa Júnior (2005) traz um panorama geral e cronológico de como teria sido o desenvolvimento da animação ao longo da história.

O desenho animado surgiu da criação e da inovação de experimentos científicos. Segundo Barbosa Júnior (2005), a palavra “animação” deriva do verbo latino *animare*, que significa dar movimento, ou dar vida, a algo. Porém esse termo só passou a ser utilizado para se referir a imagens em movimento no século XX. O autor descreve a história dos desenhos animados começando com a invenção da lanterna mágica, por

Athanasius Kircher, em 1645. Tratava-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior. Era um aparelho simples e servia para projetar figuras desenhadas em lâminas de vidro. Cerca de 100 anos depois, o cientista holandês Pieter Van Musschenbroek implantou um disco giratório em um aparelho similar à lanterna mágica e descobriu que imagens em sequencia produziam uma ilusão de movimento. Depois de introduzir várias lanternas e imagens mais bem elaboradas no equipamento, deu-se a primeira exibição animada.

Barbosa Júnior (2005) narra que em 1828 e 1832, os cientistas Joseph Plateau e Simon Von Stampfer criaram os primeiros instrumentos que iriam realmente apresentar uma animação de desenhos, o fenaquistoscópio e o estroboscópio. Um pouco mais tarde, em 1834, um cientista chamado William Horner partiu de todas essas invenções anteriores e aprimorou o mecanismo criando assim o zootoscópio. Logo após veio o *flipbook*, criado em 1868, que ampliou o acesso de pessoas interessadas em investir nas animações, pois era o equipamento mais simples e barato até então criado.

Arte

Até aquele momento, os únicos interessados nesse novo método de entretenimento eram os cientistas. Mas, a partir de 1877, as coisas tomaram outro rumo. Um pintor chamado Emile Reynaud, observando a potencialidade que essas animações possuíam para se tornar arte, criou o praxinoscópio. Toda a técnica criada, unida ao pensamento artístico

de Reynaud, deu origem ao teatro praxinoscópio, uma prévia do sucesso em que iriam se tornar as animações como arte de entretenimento. Em 1906, cerca de 10 anos depois da primeira exibição pública de cinema, um artista plástico inglês chamado James Stuart Blackton produziu o primeiro desenho animado, cujo título era *Humorous Phases of Funny Faces* (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Depois disso, várias animações foram criadas e trabalhadas ao longo dos anos. Cada uma aprimorava um pouco os trabalhos anteriores, fato que contribuiu muito para o desenvolvimento das técnicas e da arte da animação. Porém com o passar do tempo observava-se que os desenhos não possuíam uma função narrativa. Eles eram assistidos única e exclusivamente pelo interesse dos movimentos e o poder de “dar vida” a coisas inanimadas.

Alguns estudiosos defendem que a animação é uma arte que divide sua glória com a ciência, pois sem a técnica ela não seria possível. Barbosa Júnior (2005) é categórico quando discorre a respeito disso. Ele defende que a animação só passou a ser considerada arte e só “ganhou vida” depois que os artistas começaram a fazer parte do desenvolvimento desse processo. “A mais pura conquista da arte sobre a tecnologia que lhe permitia existir. Em outras palavras, ao sujeito que possuía o lápis (a tecnologia) foi oferecido um alfabeto (a arte), para que ele pudesse expressar-se” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 97).

E foi através desses artistas que os desenhos animados começaram a ganhar uma história e personagens formados. Um artista muito importante nesse processo foi Emile Cohl.

Em 1906, ele foi o primeiro artista a investir e lutar para transformar a animação em uma arte autônoma, ou seja, que não precisasse depender do mundo da ciência, mas sim tivesse a atitude de criar e inovar por si só. De acordo com Barbosa Júnior (2005), foi realização de Cohl o primeiro desenho animado com uma proposta de narrativa, chamado *Fantasmagorie*, em 1908.

A partir daí surgiu uma abertura para a arte e a livre criação imperarem no mundo da animação. Vários artistas criaram formas e estilos próprios de fazer desenho animado, aprimorando não só a técnica, mas o enredo de cada história e a concepção dos personagens. Um desses artistas se destacou pela inovação da proposta estética e narrativa. Seu nome era Winsor MacCay. MacCay começou a produzir animações em 1907 e inovou ao apostar na criação de um mundo fantástico, diferente de tudo o que estava sendo produzido, e na criação de um personagem com personalidade. Ele resolveu utilizar esse recurso para viabilizar a identificação do público com o seu personagem e, conseqüentemente, com o desenho. O personagem era um mosquito e a animação contava a história da sua jornada gastronômica em busca do “jantar”.

Um desenho animado, naquela época, foi capaz de levar os espectadores à reflexão sobre a condição humana, tendo como astro um mosquito chupador de sangue! O tratamento aplicado por MacCay colocou o inseto numa dimensão superior do imaginário, no qual ele deixava de ser um monstro ao revelar, com suas ações, fraquezas do caráter humano. Isso distinguia o personagem, estabelecia uma empatia com a platéia

que facilmente o compreendia e com ele se identificava. O personagem de animação ganhava *personalidade* — e abria as portas para o desenvolvimento da indústria do desenho animado. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 58 — 59).

Essa questão da empatia com os personagens é um dos aspectos que mais predomina na influência do desenho animado na formação das crianças. A criança ao assistir uma historinha e simpatizar com os personagens, logo ela vai buscar agir como ele, ou até “ser” como ele. Delory-Momberger (2008) afirma que, por ser o homem um ser social, é extremamente importante o contato com outras pessoas e suas experiências, afinal, a compreensão e a apreensão da história do outro nos conecta a ele numa “atitude de *empatia*, que postula nossa capacidade humana para partilhar os sentimentos, as emoções, os pensamentos de outro ser humano.” (DELORY-MOMBERGER, 2008, grifo do autor).

No caso dos desenhos animados, como a criança passa muito tempo em contato com eles, seus personagens passam a ser referências de comportamento e índole. A criança se vê e se projeta nos personagens, não compreendendo muito bem, ainda, os limites entre ele mesmo e a ficção. O que se torna muito perigoso quando a animação passa a ser apenas um produto da indústria de entretenimento e os personagens se resumem a “garotos de propaganda” de mercadorias no supermercado.

Indústria

À medida que a indústria da animação crescia, a demanda de produção e de rapidez no processo de animação aumentava. Para suprir essa necessidade de mercado, nasceram os estúdios de animação. Foram locais significativos para o avanço desse ramo, pois eram, em sua maioria, gerenciados por artistas autônomos que estavam descobrindo novas formas de realizar e acelerar todo o processo. De acordo com Barbosa Júnior (2005), o país que mais se destacou na produção em larga escala de animações foi os Estados Unidos, logo após a Primeira Guerra Mundial. Esse fato acabou contribuindo decisivamente para o crescimento e o fortalecimento da indústria cinematográfica norte-americana, pois a concorrência com os produtores europeus deixou de existir durante e após a Guerra, devido à devastação sofrida por esses países. A partir daí, a animação passou a ser vista não mais apenas como uma arte, mas também como um produto, bastante vendável e lucrativo. John Randolph Bray, em 1913, implantou na construção das animações métodos gerenciais e administrativos para potencializar a produção. Todo o trabalho dele se baseava em quatro metas:

primeiro, destacar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; segundo, abandonar a produção individual e partir para a divisão do trabalho; terceiro, proteger os processos por meio de patente; quarto, aperfeiçoar a distribuição e o marketing dos filmes. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 63 — 64).

Com o investimento na indústria de animação surgiram diversas empresas de produção em massa. Uma das que mais se destaca até hoje é a Disney. Walt Disney conseguiu criar uma nova forma de fazer cinema infantil, utilizando-se dos elementos da sociedade atual para conseguir, além de encantar as crianças, conquistar consumidores do seu produto: o entretenimento. Ele tinha a capacidade de criar e perceber boas oportunidades de negócios, surgindo de lugares antes nunca explorados e

é essa percepção do potencial e do sentido de uma mídia que fará de Walt Disney um fenômeno no universo da animação. Sua extraordinária sensibilidade artística e a noção precisa de cinema enquanto arte associada à exploração como entretenimento contribuíram para que ele e seus artistas estabelecessem nada menos que os conceitos fundamentais da arte da animação. Acrescente-se sua enorme capacidade empresarial, decisiva para viabilizar produtos que se destinam ao consumo de massa, e temos essa poderosa personalidade tão admirada quanto odiada. (BARBOSA JÚNIOR., 2005, p.97).

Desenhando o Hoje

A animação passou por várias etapas para chegar ao que ela é hoje. Começou como instrumento científico de estudo, ganhou seu espaço como arte e depois passou a ser vista como um produto comercializável da indústria de entretenimento.

A participação desses desenhos no processo de formação das crianças é indiscutível, pois o

significado dos desenhos animados opera em vários registros, mas um dos mais persuasivos é o papel que eles desempenham como as novas “máquinas de ensino”, como produtores de cultura. [...] esses filmes parecem ao mesmo tempo inspirar a autoridade e a legitimidade culturais para ensinar papéis, valores e ideais específicos, tanto quanto o fazem os locais mais tradicionais de ensino, como as escolas públicas, instituições religiosas e a família. (GIROUX, 2004, p. 89).

É verdade que a identificação das crianças com os personagens dos desenhos animados é muito importante na sua formação, afinal o homem, enquanto ser social, precisa se projetar em outras individualidades para compreender a sua. Segundo Delory-Momberger (2008, p. 59) “as experiências e as significações da vida nunca atuam na relação única consigo mesmo; elas devem seu conteúdo e extraem sua validade das relações interindividuais que o sujeito encontra em suas primeiras redes de pertencimento”, redes essas que, no caso das crianças nos dias de hoje, estão se resumindo aos meios de comunicação.

A preocupação com a programação infantil deve ser verdadeira, pois algumas animações são criadas com o intuito de ensinar princípios éticos e morais, mas, em sua maioria, elas estão inseridas no circuito mercadológico do entretenimento e são utilizadas como forte ferramenta de incentivo ao consumo infantil. Um exemplo que observamos na atualidade são os diversos produtos infantis com imagens

dos personagens mais aclamados pelas crianças, induzindo-as a consumir apenas pela simpatia que nutrem pelo desenho animado.

Já que o contato com esses meios é inevitável e não podemos controlar os conteúdos trabalhados nessa nova forma de vender animações, o que podemos fazer para contribuir minimamente para a formação infantil é assegurar que as crianças tenham a oportunidade de dialogar, debater, compreender e refletir sobre essa “fantasia artificial” criada principalmente para transformá-los em consumidores de ideais e valores controlados por uma cultura de massa. Formar indivíduos críticos e íntegros é dever e direito de todos que compõe uma sociedade compromissada antes de tudo como crescimento e desenvolvimento da coletividade.

Referências

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação Técnica e Estética através da História*. 2 ed. São Paulo: Editora SENAC SP, 2005.

BRÍGIDO, Saskia. *Pedagogia do Encanto: os Contos de Fadas como instrumento de facilitação das aprendizagens*. Fortaleza: Expressão Gráfica Editora, 2008.

DELORY-MOMBERGER, Christine. *Biografia e educação: figuras do indivíduo-projeto*. Tradução de Maria da Conceição Passeggi, João Gomes da Silva Neto, Luis Passeggi. São Paulo: Paulus, 2008.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 44. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GIROUX, Henry. A. Os filmes da Disney são bons para seus filhos? In: _____. *Cultura Infantil: a construção corporativa da infância*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004. p. 87-108.

GOMES, L.C.G. A utilização de personagens e mascotes nas embalagens e sua representação simbólica no ponto-de-venda. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28, 2005. Rio de Janeiro. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM.

MORAN, José Manuel. *Como ver televisão: Leitura crítica dos meios de comunicação*. São Paulo: Ed. Paulinas, 1991.

OSTERRIETH, Paul. *Introdução à psicologia da criança*. Tradução e notas de Luiz Damasco Penna e J. B. Damasco Penna. São Paulo: Ed. Nacional, 1980.

PINEAU, Gaston. *Experiências de aprendizagem e Histórias de Vida*. In: Tratado das Ciências e das Técnicas da Formação. Instituto Piaget: Lisboa, 2001.