



**UFC**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM BIBLIOTECONOMIA**

**LARIENE DA SILVA**

**DOS CONTOS DE FADAS AO AUDIOVISUAL INFANTIL: RELAÇÕES ENTRE A  
INFÂNCIA E A FASE ADULTA**

**FORTALEZA**

**2024**

LARIENE DA SILVA

DOS CONTOS DE FADAS AO AUDIOVISUAL INFANTIL: RELAÇÕES ENTRE A  
INFÂNCIA E A FASE ADULTA

Monografia apresentada ao curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Tadeu Feitosa.

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na  
Publicação Universidade  
Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a)

---

D11c da Silva, Lariene.  
Dos Contos de Fadas ao Audiovisual Infantil : Relações entre a infância e a fase adulta / Lariene da Silva. –2024.  
59 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2024.  
Orientação: Prof. Dr. Tadeu Feitosa.

1. visão da infância. 2. contos de fadas. 3. desenhos animados. 4. público adulto. I. Título.  
CDD 020

---

LARIENE DA SILVA

DOS CONTOS DE FADAS AO AUDIOVISUAL INFANTIL: RELAÇÕES ENTRE A  
INFÂNCIA E A FASE ADULTA

Monografia apresentada ao curso de  
Biblioteconomia do Departamento de Ciências  
da Informação da Universidade Federal do  
Ceará, como requisito parcial à obtenção do  
título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovada em: 21/08/2024.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Tadeu Feitosa (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Antônio Wagner Chacon Silva  
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

Quero agradecer a Deus por me ter fortalecido  
nesta jornada.

E com muito carinho dedico esta jornada à  
minha mãe. Dedico também este trabalho a  
todas as pessoas adultas que se permitem  
serem como crianças.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço sobretudo a Deus por todo seu amor, por suas bênçãos e por colocar dentro do meu coração o amor por esse tema da pesquisa.

Agradeço a minha mãe por ter acreditado desde criança no meu potencial, e por ter me dado tantos valores preciosos que guardarei para sempre na minha jornada da vida. Dedico esse trabalho a senhora, espero que um dia a senhora veja todos os frutos que foram plantados por suas próprias mãos. Acredito que um dia vou poder oferecer uma vida tranquila através dos meus esforços, fruto do meu estudo e trabalho.

Agradeço às minhas irmãs Uama e Larisse, por serem minha família.

Agradeço aos meus grandes amigos do ensino médio que ainda tenho um enorme carinho Sablina, Ana Beatriz e Anderson.

Agradeço às minhas amigas Ednayra e Mycaelly vocês são muito especiais na minha vida.

Agradeço ao meu grande amor Gefferson Mateus por me motivar todos os dias e sempre fazer eu acreditar em mim mesma. Que essa seja a primeira de inúmeras outras conquistas que possam presenciar juntos. Obrigada por estar sempre comigo, mesmo a distância você se faz presente.

Agradeço às minhas amigas da Universidade Camila, Millie e Rebeca, por me proporcionar momentos de muitas risadas. Vocês serão excelentes profissionais!

Agradeço a Rosana Melo por ter acreditado e me orientado na minha pesquisa.

Agradeço a Dona Luiza Melo e Liria Melo por toda a oportunidade que me foi dada, por terem visto meu potencial e sobretudo por terem feito eu acreditar na minha capacidade criativa.

Agradeço ao meu orientador Tadeu Feitosa por toda sua orientação e dedicação. Esse trabalho não teria sido possível sem sua colaboração.

Agradeço a todas as pessoas que fizeram parte deste trabalho e que de alguma forma contribuíram.

“A infância é o chão sobre o qual caminharemos o resto de nossos dias”.  
(Luft, 2003, p.21).

## RESUMO

O conceito de infância só passou a surgir no período do renascimento, onde as crianças passaram a ser enxergadas como seres inocentes e puros, entretanto, séculos antes não era assim. As crianças eram vistas como “mini adultos”. As crianças faziam parte das mesmas rotinas de trabalho que os adultos e participavam das mesmas tradições, como nas contações de histórias da época, onde crianças e adultos se reuniam e ouviam histórias como entretenimento. As tradições orais sofreram alterações com o surgimento do conceito de infância, surgindo os contos de fadas através dos escritos do autor Charles Perrault, após os contos de fadas surgirem, foram criados os livros ilustrados e posteriormente surgiram as animações, onde Walt Disney adaptou os contos de fadas em suas animações. Os contos de fadas e desenhos animados fizeram parte da infância de muitas gerações, elas carregam emoção e sentimentos, sobretudo a nostalgia. Desse modo, esta pesquisa visa apresentar e compreender a relação das histórias infantis, sobretudo o audiovisual infantil, através das animações, e o impacto dessas narrativas com o público adulto. Os objetivos específicos desta monografia são: a investigação histórica da visão acerca da infância, e seus aspectos socioculturais; o surgimento das narrativas de contos de fadas, que são popularmente conhecidos como “histórias para criança” e o relacionamento do público adulto e o papel da memória e da nostalgia com o audiovisual infantil. Esta pesquisa possui o caráter de pesquisa exploratória como método científico, além de possuir uma abordagem qualitativa, onde foram feitos o levantamento bibliográfico e a pesquisa de campo, com o questionário com participantes como instrumento de pesquisa. Expõe como resultado da análise da pesquisa, que as narrativas infantis, sejam por meio dos livros ou audiovisual, possui um alto impacto na vida do público adulto, pois funcionam como uma ferramenta terapêutica, além de ser uma forma de conectar a pessoa adulta com o passado, visto que é saudável a preservação do ser infantil em toda pessoa adulta. Além disso, com os resultados obtidos, foi inferido que a narrativa infantil no audiovisual supera o impacto das narrativas escritas. Conclui-se que esta monografia é relevante na união das áreas de Biblioteconomia e Cinema e audiovisual, pois ambas as áreas guardiãs do registro escrito e audiovisual humano possuem o impacto nas narrativas infantis.

**Palavras-chave:** visão da infância; contos de fadas; desenhos animados; público adulto.



## ABSTRACT

The concept of childhood only began to emerge during the Renaissance period, where children began to be seen as innocent and pure beings, however, centuries before this was not the case. Children were seen as “mini adults”. Children were part of the same work routines as adults and participated in the same traditions, such as the storytelling of the time, where children and adults would gather and listen to stories as entertainment. Oral traditions underwent changes with the emergence of the concept of childhood, with fairy tales emerging through the writings of author Charles Perrault, after fairy tales emerged, illustrated books were created and later animations emerged, where Walt Disney adapted the tales of fairies in your animations. Fairy tales and cartoons were part of the childhood of many generations, they carry emotion and feelings, especially nostalgia. Therefore, this research aims to present and understand the relationship between children's stories, especially children's audiovisuals, through animations, and the impact of these narratives on adult audiences. The specific objectives of this monograph are: the historical investigation of the vision regarding childhood and its sociocultural aspects; the emergence of fairy tale narratives, which are popularly known as “children's stories” and the relationship of the adult public and the role of memory and nostalgia with children's audiovisuals. This research has the character of exploratory research as a scientific method, in addition to having a qualitative approach, where a bibliographic survey and field research were carried out, with the questionnaire with participants as a research instrument. It exposes as a result of the research analysis, that children's narratives, whether through books or audiovisual, have a high impact on the lives of the adult public, as they function as a therapeutic tool, in addition to being a way of connecting adults with the past, since the preservation of the childish being in every adult person is healthy. Furthermore, with the results obtained, it was inferred that children's audiovisual narratives surpass the impact of written narratives. It is concluded that this monograph is relevant in the union of the areas of Librarianship and Cinema and audiovisual, as both guardian areas of the human written and audiovisual record have an impact on children's narratives.

**Keywords:** childhood vision; fairy tales; cartoons; adult audience.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>142</b>	<b>182.1</b>
	<b>233</b>	<b>293.1</b>
	<b>354</b>	<b>405</b>
	<b>426</b>	<b>53</b>

## 1 1 INTRODUÇÃO

O olhar sobre a infância só teve os primeiros indícios de mudança, no século de XVII, período do renascimento, onde as igrejas relacionam a imagem da criança com a imagem pura e inocente dos anjos, foi a partir daí que houve as primeiras mudanças sobre a visão da infância. Antes disto, o conceito de infância não existia, entretanto, por mais que o século XVII pareça ser um período muito distante dos dias atuais, a valorização da infância pôde-se compreender que o cuidado e atenção pelos primeiros anos de vida do ser humano é algo recente na sociedade.

As narrativas e histórias contadas a fim de ser um entretenimento da época, também passaram a ser modificadas a partir da mudança de visão sobre a criança, na idade média, por exemplo, a visão que a sociedade tinha sobre as crianças era que elas eram adultos em miniatura. “A criança era, portanto, diferente do homem, mas apenas no tamanho e na força, enquanto as outras características permaneciam iguais” (Ariès, 1986, p.14).

Os contos de fadas, por exemplo, são hoje relacionados ao universo infantil, todavia, os contos são tradições orais que eram contadas ao longo de gerações e que foram sendo adaptadas ao longo dos anos. Essas tradições orais eram contadas para momentos de lazer e entretenimento para os povos, onde pessoas de várias idades se reuniam para escutar algumas histórias, longo incluía crianças e adultos juntos. Como acontece com as reuniões e a contação da história de Melusina. “Deitado na cama, contavam-lhe as histórias de Melusina. Eu lhe disse que eram fábulas, e não histórias reais.’ (A observação revela uma nova preocupação com a educação, já moderna.) As crianças não eram as únicas a ouvir essas histórias: elas também eram contadas nas reuniões noturnas dos adultos. (Ariès, 1986, p. 85). Infere-se que essas histórias eram atrativas tanto para o público adulto como também para as crianças.

Um conto infantil muito famoso, é a história da Princesa Cinderela, conto que aparenta ser só mais uma história inocente para crianças, a princípio não exatamente um conto a ser destinado para este público. Assim como diversas outras histórias infantis, o conto de Cinderela sofreu alterações e diversas adaptações, como na sua primeira história, intitulada como “A Gata borralheira” segundo Bettelheim (2002) resumidamente o conta da princesa dos pés pequenos e delicados possui um enredo improvável para ser entretenimento para as crianças hoje.

Fala de um príncipe viúvo que ama tanto a filha que "enxergava apenas pelos olhos dela". Este príncipe casa-se com uma mulher malvada que odeia a enteada - podemos presumir que por ciúmes - e "lançava lhe olhares desagradáveis, que faziam-na sobressaltar-se de medo". A garota queixa-se disso com sua querida governanta, dizendo que ela teria preferido que o príncipe tivesse desposado a governanta. Esta se sente tentada pela oportunidade e diz à menina, que se chamava Zezolla, que peça à madrasta para pegar algumas roupas dentro de uma grande arca, de modo que, ao se curvar dentro dela, Zezolla pudesse soltar a tampa sobre a cabeça da madrasta e assim quebrar seu pescoço. Zezolla segue o conselho e mata a madrasta. Depois persuade o pai a casar-se com a criada (Bettelheim, 2002, p. 259).

A visão da infância passou uma longa trajetória para chegar ao que se é hoje, inclusive, na indústria cinematográfica. Os filmes próprios para o consumo infantil surgiram apenas na década de 1950, antes disso, as animações eram produzidas para os adultos poderem assistir, logo não existia nos catálogos de cinema filmes próprios para crianças, como se tem hoje, nos streams e em salas de cinema. O conto de Cinderela, por exemplo, depois de séculos, apresenta uma adaptação de animação e longa-metragem por personagens reais, foi em 2015 que o filme foi lançado e o que era um conto para crianças, atraiu milhares de adultos para as salas de cinema. Mostrando mais uma vez que os filmes infantis são feitos para incluir os adultos, e não para separá-los.

Para C.S Lewis, autor da história clássica "As Crônicas de Nárnia", diz a acerca das histórias feitas para as crianças: "Uma história infantil que só pode ser apreciada por crianças não é uma boa história infantil". Desse modo, entende-se que as narrativas e contos nunca foram feitos para dividir públicos, mas para uni-los, unir famílias onde crianças e adultos possam ser encantados e atraídos pelas histórias. Assim, histórias infantis ou "contos de fadas" não são exclusivas da literatura infantil, ou da indústria cinematográfica, pois elas podem ser apreciadas a qualquer etapa da vida do ser humano.

Inicialmente, esta pesquisa surgiu com o interesse pessoal pela criação de histórias infantis, e como também a admiração pelos contos clássicos de "O Mágico de Oz" e "O Jardim Secreto". Por seguinte, foi pensado o que motiva o público adulto a ser tão atraído pelas histórias de livros, como os contos de fadas e os audiovisuais infantis, como os desenhos animados. Dessa forma, esta pesquisa tem o propósito de compreender qual a relação das histórias infantis, em especial, o audiovisual infantil por meio das animações, e o impacto dessas narrativas no público adulto.

Desse modo, os objetivos específicos desta pesquisa são:

- 1) Investigação histórica da visão acerca da infância, e seus aspectos socioculturais
- 2) O surgimento das narrativas de contos de fadas, que são popularmente conhecidos como “histórias para criança”
- 3) O relacionamento do público adulto e o papel da memória e da nostalgia com o audiovisual infantil

E para cumprir estes objetivos, esta pesquisa foi dividida em seis seções: além da introdução onde é exposta a temática, a justificativa e seus objetivos específicos, já descritos. A seção que dá início a este trabalho é intitulada: “**Aspectos socioculturais da infância**”, nesta etapa aborda sobre a “Sociologia da Infância” onde irá abordar sobre a criança como o ser protagonista da sociedade.

Além de pontuar as características essenciais que tornam uma infância saudável, que são o brincar, interagir entre pares, a expressão e o explorar através da criatividade, são estes aspectos infantis que causam um impacto cultural na vida adulta. Nesta sessão está presente o autor Sarmiento (2003) onde aborda sobre a importância do brincar para a ludicidade infantil. A 2.1 seção com o título “**Narrativas e contos de fadas: linguagens que se entrecruzam**” fala como a partir das narrativas tradicionais que eram transmitidas de forma oral surgiram os contos de fadas, a partir do escritor Charles Perrault, abordado pelas autoras Nery; Atié (2013) outro escritor importante no marco da história dos contos de fadas citado na seção, é Hans Christian Andersen, que também as autoras Nery e Atié colaboram na fundamentação desta seção.

Na terceira seção: “**Mídia e audiovisual infantil: a tevê, o cinema e suas produções**” Nesta etapa da pesquisa, foi abordado a transição dos contos de fadas para o audiovisual, onde as ilustrações e narrativas ganham vida por meio do desenho animado. É abordado também o impacto deste entretenimento na vida das crianças, e como as imagens do audiovisual podem sobressair os textos, o autor Novais (2008) fala que os elementos visuais têm o atributo da metáfora e sinestesia. Outro autor importante nesta seção, foi Nery; Atié (2020) onde por meio da sua pesquisa pôde trazer evidências sobre o impacto e a relevância das animações na vida das crianças e como elas se relacionam com este entretenimento.

Na 3.1 seção: “**O adulto e suas relações com o audiovisual infantil**” nesta etapa trata de pontos importantes que trazem ligação nos objetivos desta pesquisa, que são eles: o audiovisual infantil, a memória e a nostalgia como pontos de referência, pois, nesta seção traz a memória e o sentimento da nostalgia como um formador da identidade de cada pessoa, como

é tratado pelo autor Mourão Júnior; Faria (2015), outro aspecto relevante nesta seção foi na retomada do impacto dos contos de fadas na vida adulta, por meio das autoras Sousa; Caldin (2017) e como essas narrativas trazem benefícios valiosos e podem ser utilizados em tratamento terapêutico. Do mesmo modo, o autor (Pessoa *et al.*, 2023) trata as animações como uma ferramenta terapêutica, chamada de “cineterapia”.

Na quarta seção, onde trata da metodologia da pesquisa, mostrando os métodos utilizados, a abordagem do trabalho e o instrumento do estudo feito. Posteriormente, foi realizada na sétima seção a análise dos resultados que teve como instrumento de pesquisa um questionário, desse modo, foi verificado as respostas dos participantes do questionário sob a luz das falas dos autores utilizados na base teórica da pesquisa.

E por fim, na última seção, as considerações finais deste trabalho onde foi retomado aos objetivos específicos traçados no início da pesquisa, e as conclusões sobre os resultados obtidos através do questionário, que foi o instrumento de pesquisa, e por fim, a relevância desta monografia na área da Biblioteconomia e do Cinema e Audiovisual.

## 2 ASPECTOS SOCIOCULTURAIS DA INFÂNCIA

Para compreender o ser adulto, toda sua complexidade e quais fatores e características de sua infância o tornaram ser o que é hoje, é preciso indagar: de onde surgiu suas paixões, gostos, hobbies, momentos de lazer? Para isto é preciso se iniciar pela infância, o começo de tudo, o lugar de onde as pessoas aprendera a interagir com as pessoas e com o mundo. Muitos adultos sentem falta de serem crianças e por isso resgatam constantemente muitos elementos próprios da cultura infantil, e a Sociologia da infância traz muitas respostas sobre esse impacto das produções das crianças.

A Sociologia da Infância é o estudo que enxerga a criança como protagonista na sociedade, como um produtor de sua própria cultura e não apenas um sujeito passivo de ensinamentos. Esse estudo dá voz e espaço às crianças e reconhece o impacto cultural que elas causam na vida adulta. Ademais, esse campo tem como finalidade investigar toda complexidade que envolve a infância, no decorrer do tempo e do ambiente. Assim, entende-se que a infância se altera com o passar dos anos, e sua cultura nunca permanece exatamente a mesma.

A Sociologia da Infância coloca as crianças e a infância como centro do seu campo teórico. Traz novos olhares para as crianças, rompendo com a ideia abstrata e um modelo universal de desenvolvimento da criança; nela, as crianças são compreendidas como sujeitos sociais atravessados pela complexidade e pluralidade de contextos sociais e como produtores de cultura (Carvalho *et al.*, 2009, p. 44).

Viver a infância é essencial para todo ser humano. Brincar, interagir com outras crianças, expressar e explorar ludicamente seus imaginários são aspectos que compõem uma infância saudável. Sarmiento (2003) afirma que o brincar das crianças pode ser eleito um dos principais elementos base que dão origem a todas outras culturas da infância. Uma cultura que se inicia desde o começo de sua consciência e vai se desenvolvendo ao sabor das interações que ela faz com o mundo ao seu redor. É no decorrer desses processos de socialização que se inicia o desenvolvimento da sua memória. A média de idade em que as crianças iniciam e armazenam lembranças começa a partir dos 3 anos e 4 meses de idade. Por isso, é fundamental o cuidado com as crianças nesses primeiros anos de vida, pois, além das memórias, o desenvolvimento da personalidade e da identidade da criança também estão em formação.

Os três primeiros anos de vida são de descobertas e de experimentos da criança; do processo em que se dão conta de si mesmas e com tudo ao seu redor, inclusive com as outras crianças, com as quais trocam experiências. As creches e escolas têm ambientes propícios onde as crianças poderão aprender a interagir ainda mais com as outras crianças, desenvolvendo outras habilidades, como as expressões lúdicas manifestadas através de brincadeiras e dos processos de interação com outras crianças e professores.

O brincar é fundamental para as trocas simbólicas em seus processos de significação e ressignificação do mundo. A ludicidade ainda é muito presente. O “faz-de-conta” torna todo objeto passível de ser um brinquedo, um instrumento para a produção de sentido, para a representação. Uma pequena apreensão do momento, do presente, da realidade. O olhar lúdico dá significado, opera sobre aquele acontecimento, o desejo de construir (Padilha *et al.*, 2015, p.4).

Perceba-se que o lúdico se junta ao imaginário infantil já em processo de formação para que, a partir dessas trocas simbólicas, os sentidos vão se oferecendo à percepção infantil. A produção de sentidos vai se desenvolvendo e, com isso e a partir desses processos, vão tecendo as primeiras manifestações dos aspectos socioculturais das crianças.

Dentre muitas ações lúdicas que se juntam ao lúdico na formação de sentidos para as crianças, destacamos aqui o desenho e suas práticas em contextos familiares e escolares. Num estágio mais avançado da primeira infância, é por meio do desenho que as crianças se expressam. São fases em que elas ainda não possuem muito vocabulário, e não conseguem ser totalmente compreendidas pelos adultos.

Como recurso de uma linguagem que pode se juntar à fala em desenvolvimento, o desenho é a primeira expressão gráfica das crianças; a forma como se expressam; traços e rabiscos que expressam ações comunicativas que, bem acompanhadas e rotineiras, podem até revelar aspectos cognitivos importantes. Tanto como ação lúdica, como formas manuais de expressão, o desenho ou os rabiscos mostram-se espontâneos e naturais.

O autor Derbyk (1990) fala sobre isso, em seu livro, “O Desenho da Figura Humana” quando analisa o grafismo na infância. Ele relata como o desenho sempre esteve presente na história humana e sua expressão desde a infância. As autoras Bordin; Bussoletti (2014) também abordam sobre essa análise dos desenhos no campo da sociologia infantil.

Os desenhos infantis têm se revelado importante meio de acesso às culturas infantis e suas análises um importante meio de acesso à maneira como as crianças se apropriam das culturas adultas e produzem suas próprias culturas (reprodução interpretativa) (Bordin; Bussoletti, 2014, p. 15).



As crianças são naturalmente criativas e produtoras ativas dos processos perceptivos e cognitivos que vão moldando sua cultura. Além de um complexo processo de percepções e signos que estão presentes nos seus gestos, trejeitos, sons e demais expressões corporais, elas também aprendem umas com as outras e, principalmente, com os adultos. Como grandes observadores, as crianças conseguem assimilar muitas ações dos adultos e criam e manifestam ações próprias através da interação com outras crianças e com o mundo que a circunda.

Os adultos fazem parte da cultura das crianças, eles funcionam como referências, pois transmitindo para as crianças a cultura infantil do passado que tiveram. Segundo Sarmiento (2003), as culturas da infância constituem-se no mútuo reflexo de uma sobre a outra, das produções culturais dos adultos para as crianças e das produções culturais geradas pelas crianças para outras crianças. Isto é, o compartilhamento de interações entre si provocando a formação de uma cultura infantil própria, criando seu próprio mundo.

As crianças possuem características que são identificadas, originadas de sua própria cultura. Entretanto, apesar de nascer na infância, não se deve afirmar que são características exclusivamente infantis, afinal, deve-se enxergar as crianças não apenas como um ser único, ainda que exista sua singularidade, as crianças são a princípio seres humanos em formação.

No processo de desenvolvimento infantil, muito do que se concebe ser os aspectos socioculturais da infância nasce e se desenvolve nos atos de brincar. Para muitos autores, o brincar lança mão de simulações lúdicas e simbólicas da realidade, conforme percebidas e apreendidas pelo imaginário infantil. Nesse contexto, brincar é simular o real, simulação que ensina aprendizado. Assim, afirma Sarmiento (2003) acerca do brincar:

Brincar não é, portanto, exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas. Uma diferença importante, porém, é que as crianças brincam, contínua e devotadamente e, ao contrário dos adultos, entre brincar e fazer coisas sérias (entre o ócio e o negócio ou entre o lazer e o trabalho) não fazem distinção, sendo o brincar muito do que as crianças fazem de mais sério (Sarmiento, 2003, p.12).

As brincadeiras, a criatividade, o lúdico, e a expressão por comunicação gráfica permanecem desde a infância e se estendem até a vida adulta. Ou seja, fazem parte da natureza e cultura humanas. A diferença está na intensidade e no foco dessas características: as crianças estão constantemente brincando, imaginando e reinventando, e na fase adulta, perde-se um pouco essa intensidade e aptidão pela fantasia e inocência infantil.

Ademais, as culturas da infância se diferem de criança para criança, conforme seus contextos e ambiências sociais, quando há uma desigualdade entre classe social, etnia, gênero

e educação, pois tudo isso contribuirá na formação da moral, dos costumes e da personalidade, quando a criança atingir a fase adulta. Assim, como diz Antoine de Saint-Exupéry, “todas as pessoas grandes foram um dia crianças, mas poucas se lembram disso”, isto traz a reflexão sobre o impacto que a infância deixa na fase adulta.

Retomando o papel dos desenhos nas representações do imaginário infantil, vale dizer que as cores, os traços, as formas e o imaginário delas são os elementos que identificam a cultura infantil e todas essas características são encontradas em seus desenhos feitos com lápis de cor, giz de cera e afins.

Aprender a desenhar é algo mais que aprender a habilidade em si mesma, ou apenas representar o que se vê, mas da forma com que se vê e os sentimentos que podem ser expressos. Isto é um ato de liberdade, que é preciso incentivar nas crianças, para que cresçam desenhando, e não percam este incentivo à criatividade (Andrade *et al.*, 2007, p. 7).

O desenho é um ato de comunicação, do registro infantil, da expressão de suas ideias, seus pensamentos, desejos e sentimentos. A criança quando produz sua cultura, como o desenho por exemplo, é uma forma de revelar sua identidade e protagonismo ao mundo, deixando sua marca na sociedade. Infelizmente ainda existe o pensamento da impotência infantil, a falsa ideia de que as crianças são incapazes de produzir algo útil para o mundo. E este pensamento se inicia na família.

Para muitas famílias a criança é um ser que nada sabe e tudo o que tem a aprender deve receber pronto da experiência dos adultos. O papel dos pais seria então produzir crianças "bem educada": passivas, obedientes, impecavelmente limpas...A família terminou por impor às crianças aprenderem a se adaptar a uma estimulação cruel - a estimulação do não (Rosas, 1992, p.2).

Rosas (1992) afirma que todas as crianças nascem com aptidões essas as habilidades que estão prontas para serem desenvolvidas, devido elas serem naturalmente criativas, porém para que essas habilidades se desenvolvam é necessário que a família seja a incubadora deste estímulo.

De início, cabe à família proporcionar à criança o clima favorável à eclosão de suas primeiras experiências criativas. A criatividade solicitada e cultivada pela experiência vivida tenderia a se concretizar em atos criativos. O inusitado, o original, o engenhoso seriam características comuns observadas no comportamento das crianças (Rosas, 1992, p.2).

Os adultos criativos de hoje, foram crianças que tiveram sua criatividade estimulada e fizeram parte da produção cultural infantil no passado. De fato, uma criança criativa e que sempre está em contato com estimuladores de suas aptidões, muito dificilmente ao se tornar adulta perderá esta “essência infantil”, pois sua identidade foi moldada desde a infância, sempre estará resgatando memórias dela. E sobre esse contato com a criatividade infantil, afirma Mozzer; Borges (2008) sobre o brincar como a atividade que constrói a subjetividade na criança e esta é a principal atividade nesta etapa da vida, assim entende-se que uma simples atividade como o brincar é capaz de desenvolver a singularidade de cada pessoa, isto é, tornar cada indivíduo único.

Ao brincar a criança cria um mundo próprio e reajusta os elementos de seu mundo de forma que atenda aos seus desejos. E continua afirmando que o brincar da criança é determinado pelo desejo de ser grande e adulto. Esse desejo auxilia no desenvolvimento, pois a criança está sempre brincando de adulto, imitando em seus jogos aquilo que conhece da vida dos mais velhos (Mozzer; Borges, 2008, p.3).

Assim, a ironia da vida é esta constante dualidade em querer crescer quando se é pequeno e desejar ser pequeno quando se é grande. É o que conta a história clássica “Peter Pan”, o menino que não queria crescer, essa narrativa foi escrita por James Matthew Barrie, escritor escocês, que de forma muito sensível trouxe a beleza da infância como uma fase da vida tão efêmera, porém que traz o sentimento de saudosismo para muitas pessoas. No início que narra a história começa assim:

Todas as crianças crescem — menos uma. Elas logo descobrem que vão crescer, e a maneira como Wendy descobriu isso foi a seguinte. Um dia, quando tinha dois anos, ela estava brincando no jardim e, depois de colher mais uma flor, correu para junto de sua mãe. Acho que devia estar linda, pois a sra. Darling levou a mão ao coração e exclamou: "Ah, se você ficasse assim para sempre!". Foi tudo o que aconteceu entre elas com relação a esse assunto, mas a partir daí Wendy soube que teria de crescer. A gente sempre sabe, quando tem dois anos. Dois é o começo do fim (Barrie, 1911, p. 1).

J.M. Barrie contava suas histórias para seus filhos, eles serviam de inspiração para suas narrativas, e Peter Pan foi um desses belíssimos contos que marcaram a vida não apenas de seus filhos, mas de muitas crianças que ouviram sobre a criança que buscava sua própria sombra e que se recusava a tornar-se adulto. Os contos e as literaturas clássicas traduzem o sentimento de voltar a ser criança.

## 2.1 NARRATIVAS E CONTOS DE FADAS: LINGUAGENS QUE SE ENTRECruzAM

Para muitas pessoas os contos de fadas são relacionados a um público: as crianças. Porém, essa impressão não está precisamente correta. Claramente existe a intencionalidade de produzir os contos de fadas para que as crianças possam ler e/ou assistir e serem atraídas. Contudo, essas narrativas não foram feitas exclusivamente para elas, mas sim, para encantar todos os públicos. Esse é um dos aspectos culturais dos seres humanos: eles são gregários e precisam dessas trocas para sobreviverem e interagirem entre si. Os jogos e brincadeiras promovem essa parceria de interesses, tanto lúdicos e de entretenimento, como de imaginário, fantasia, educação e conhecimento compartilhados e experimentados. Assim como ocorreu desde séculos passados, como afirma Nery; Atié (2013)

Ouvir e contar histórias não eram só coisas de criança, não. Mesmo porque naquela época não havia coisas de crianças e coisas de adultos. Eles faziam tudo junto, inclusive brincar. É... Os adultos brincavam muito também. Todos se divertiam dessa forma, porém o tempo foi passando, as coisas foram mudando (Nery; Atié, 2013, p.16).

Os contos de fadas surgiram a partir das contações de histórias, uma das formas de entretenimento que muitos povos tinham na época em que ainda não tinha surgido a invenção Gutenberg, com a impressão desses contos em livros e afins. Antes disso, as histórias eram registradas apenas na memória de quem as ouvia, e eram novamente passadas de “boca a boca”. Naquela época não existia restrição de idade, classe ou gênero, pois todas as pessoas poderiam ouvir e difundir essas histórias.

Imagine que houve um tempo em que as pessoas se juntavam para ouvir histórias. Não havia luz elétrica, televisão, rádio, carros e muitas outras coisas que temos hoje, com as quais estamos tão acostumados. Naquele tempo a vida era bem diferente da que temos atualmente. As histórias eram contadas sem os livros, boca a boca, por pessoas que conseguiam guardar de memória aquilo que escutavam. Não existia outro meio para divulgá-las. E havia contadores de histórias que gostavam tanto de contar, que praticavam muito, o que era bem valorizado, porque passavam a ser convidados para fazer isso em muitos eventos. Essa tradição durou séculos! (Nery; Atié, 2013, p.16).

Com a invenção de Gutenberg, em 1439, a difusão dos contos tradicionais se tornou ainda mais rápida. Mais pessoas poderiam ter acesso a eles e ainda poderiam “decorar” as histórias tais quais estavam impressas e até mesmo adaptando-as ou representando-as de outras formas.

Nesse contexto, passa a ter papel fundamental as ilustrações, ainda desenhadas ou, mais tarde, gravadas, a partir do surgimento dos ilustradores, aqueles que representavam as narrativas de uma forma mais atrativa e interessante. Esses profissionais foram essenciais para que os contos de fadas ganhassem mais vida e cor. Nery; Atié (2013) falam sobre o mais famoso ilustrador do século XIX e como ele foi responsável por ilustrar livros do escritor Charles Perrault, considerado o pai da literatura infantil.

Gustave Doré (1832-1883), o mais famoso do século XIX, cujas ilustrações até hoje são admiradas e copiadas, foi autor de mais de dez mil gravuras, além de trabalhar com litografia (gravação de imagens sobre pedras) e pintura [...] Ele ilustrou histórias de Perrault, como Chapeuzinho Vermelho, O Gato de Botas, O Barba Azul, entre outras. Doré nasceu em Estrasburgo, na França, e foi o ilustrador mais bem-sucedido do século XIX (Nery; Atié, 2013, p.17).

Porém, estas histórias contadas oralmente não eram apropriadas para o público infantil, pois na época se tinha uma visão bem distinta sobre a infância, devido a criança ser vista apenas como um “miniadulto”, vestiam-se como adultos, trabalhavam e escutavam as mesmas histórias, sem que existisse um cuidado ou tratamento especial sobre elas e suas formas particulares e especiais de percepção das coisas.

Depois que a infância passou a ser compreendida como um grupo social, muitos quesitos começaram a ser produzidos para as crianças e outros começaram a ser adaptados. Esse é o caso dos contos de fadas. Os contos eram feitos para a leitura e a diversão de adultos e continham linguagens obscenas e violência. Assim, eles foram adaptados para as crianças com histórias que continham magia, fadas, madrinhãs, príncipes e princesas, além de sempre o fator principal da história era que a/o protagonista era obediente e “bonzinho”, e por esse comportamento ganhava uma recompensa no final, que na maioria das vezes era se casar com um príncipe e viver feliz para sempre (Lage, 2019. p, 10).

No século XVII viveu uma figura muito importante para o nascimento da literatura infantil: Charles Perrault. Foi um escritor francês, que criou um dos gêneros mais populares na literatura mundial, os famosos Contos de Fadas. Foi através de Charles Perrault, que as contações ganharam adaptações e passaram a fazer parte do novo grupo social, que antes não era reconhecido: a criança. Como consequência desse fato, os contos de fadas tornaram-se parte da cultura infantil, num curso gradual de estabelecimento.

Charles Perrault também ficou conhecido por ter criado um gênero literário que tem nome e sobrenome: contos de fadas. Esses personagens talvez não apareçam em todas as narrativas, mas, mesmo nesses casos, como em *Chapeuzinho Vermelho* ou *O Barba Azul*, sua presença é indireta, pois neles predomina outro elemento associado às fadas: a magia, que permite a ocorrência do maravilhoso (Zilberman, 2013, p. 2).

Os contos de Perrault eram muito realistas e relacionados com os aspectos socioculturais do seu tempo. Histórias como a da Cinderela por exemplo, os personagens são princesas e príncipes, rei e rainha, além de mostrar no fundo da história a estrutura social, onde os ricos podem viver uma vida feliz e agradável, enquanto as pessoas pobres vivem infelizes e sem esperança de dias melhores.

Essa realidade não é muito distante dos dias atuais, porém são problemas que, nas narrativas, aparecem incompreensíveis às crianças, que não conseguem captar essas mensagens representativas das diferenças de classes e nem de poder aquisitivo. Isso acontece porque, na idade infantil, a presença do imaginário e da fantasia estão mais próximas do entendimento de crianças, pois elas estão encantadas com a “magia” dos contos de fadas. Zilberman (2013) fala sobre esse contexto nas narrativas de Perrault onde o cenário que servia de pano de fundo das histórias revelava um problema muito crítico no mundo desde o século XVII: a pobreza e a injustiça com os menos privilegiados, a sociedade que estava a mercê da fome e violência.

Esses traços remetem os contos à época em que Perrault os escreveu. Mas eles permanecem válidos ainda hoje, porque os problemas que revelam continuam valendo, ainda que não idênticos: desigualdades sociais e econômicas persistem na atualidade, a violência contra os mais fracos, especialmente crianças, não desapareceu (Zilberman, 2013, p. 11).

Perrault, mudou a literatura de sua época, as histórias se tornaram mais lúdicas para as crianças poderem ouvir, pois no início as narrativas eram cheias de polêmicas ou assustadoras e somente conseguiam agradar os adultos e aterrorizavam as crianças da época. Portanto, os contos de fadas são um gênero que acolhe o mundo infantil, traz pureza e alimenta a inocência das crianças. As crianças gostam de finais felizes, elas gostam de ver a bondade vencer o mal, os adultos, porém conhecendo a realidade da vida, sabem muitas vezes que o mal infelizmente consegue sobressair o bem.

Entretanto, os contos de fadas como foi dito, possuem um caráter realista, onde demonstra as falhas da sociedade, ainda que não de forma totalmente direta. E por possuir a famosa “moral da história”. Nery; Atié (2013 p. 33) explicam sobre o sentido da palavra “fada” e esta relação com a moral da história que possui nessas narrativas: “A palavra "fada" tem relação com "destino". A fada é um ser da mitologia que consegue mudar o destino das pessoas.

O conto de fadas, portanto, fala do que está destinado aos personagens, por meio das escolhas e dos caminhos que eles seguem”. Os contos de fadas trazem uma consciência de aprendizado e reflexão ao leitor, e estão sempre se reinventando e acompanhando as mudanças do mundo, porém permanecendo as características que a tornam como um gênero “mágico”, por isso são narrativas que se perpetuam de geração em geração. Como afirma Zilberman (2013, p.15): “Essa é a razão que os contos de fadas são eternamente novos e jovens, embora a gente tenha a impressão de que já os conhece.”.

Ademais, teve também como imprescindível importância no sucesso dos contos de fadas, os irmãos Grimm, eles publicaram a primeira versão em 1812 da obra que continham mais de 50 contos infantis, chamada *Kinder und Hausmärchen*, que pode ser traduzido como “Contos da infância do lar”, ou seja histórias que teria como alvo as crianças e toda sua família. Os irmãos pertenciam à Alemanha, na época a Alemanha não era como atualmente e ela estava dividida em várias localidades e eram governados por reinos. E por isso, existiu a necessidade de trazer a valorização da cultura alemã, trazendo novamente à luz as raízes daquele território. Como afirma Tatar (2004):

Quando Jacob e Wilhelm Grimm desenvolveram seu primeiro plano de compilar contos populares alemães, tinham em mente um projeto erudito. Queriam capturar a voz “pura” do povo alemão e preservar na página impressa a poesia oracular da gente comum (Tatar, 2004, p.350).

Dessa forma, Jacob e Wilhelm Grimm reuniram os contos que tinham como fonte as histórias orais e literárias, desse modo ele poderia preservar a cultura do povo alemão. Muitas dessas histórias tinham sido escritas por Charles Perrault, e eles recontaram. Os irmãos Grimm, escolheram o público infantil como alvo para preservar a cultura alemã, sabendo eles que as crianças são capazes de produzir cultura. Assim como relata Zilberman (2013) sobre essa escolha.

Por que escolheram as crianças como alvo? É que eram a elas que aquelas narrativas vinham sendo contadas, pois as mulheres que até então residiam no campo, dedicando-se sobretudo à lavoura, dirigiram-se às cidades para trabalhar como amas de leite, babás, domésticas. Conscientes do interesse das crianças por aqueles contos, cheios de magia e assombramento, eles procuraram adequá-los ao novo público, responsabilizando-se então por sua difusão não apenas em sua terra de origem, mas também por toda Europa, depois pela América, chegando então ao Brasil. (Zilberman) 2013, p. 6).

Os contos que eram apenas tradições orais passaram a ser um patrimônio imaterial da humanidade, a partir da difusão destes contos pelo mundo, tanto de forma “boca a boca” como

literária, foi importante para que existissem outros meios de representação dessas narrativas, e que conquistaram não apenas o público infantil ou europeu, mas todo o mundo.

O importante é entender que, para cada época e para cada povo, as histórias eram contadas de um jeito. Havia quem achasse que eram "coisas do povo", mas houve um tempo em que foi "chique", como na corte do rei Luís XIV, da França, em que os nobres adoravam contar e ouvir histórias (séculos XVII e XVIII). Assim, os contos de fadas seguiram seu caminho, agradando a todos - ricos e pobres; crianças e adultos -, fossem contados oralmente ou lidos nos livros. Depois vieram os filmes, cinema de animação, óperas, peças de teatro, quadrinhos e até musicais.

Enfim... o tempo passa, o mundo muda e as histórias dos contos de fadas permanecem (Nery; Atié, 2013, p.18).

Outrossim, para a histórias dos contos infantis, o escritor, muito necessário para que permaneça a popularização dos contos de fadas no mundo, foi através das invenções originais de Hans Christian Andersen, o dinamarquês, de origem humilde, que obteve a ajuda de um oficial do governo da Dinamarca para arcar seus estudos. Sua vida cheia de dificuldades e desafios foram, apesar de tudo, uma fonte de inspiração para suas narrativas, muito criativas e emocionantes, que marcaram muitas gerações e inspiraram muitos outros escritores.

Foi Andersen, com suas histórias inventadas, quem abriu caminhos para que outros escritores se aventurassem nos contos de fadas. Ele inventou um novo jeito de criar histórias e serviu de inspiração para outros autores que vieram depois dele. Foi assim com Carlo Collodi, autor de Pinóquio; com Oscar Wilde, que escreveu O Príncipe Feliz e outras histórias; com Lewis Carroll, autor de Alice no País das Maravilhas, e tantos outros. [...] É assim que os contos de fadas não terminam (Nery; Atié, 2013, p.39).

Andersen revolucionou novamente os contos de fadas e fez os recontistas perceberem que as histórias infantis podem ser diferentes, elas não precisam ter sempre finais felizes, ou ter histórias sempre muito "mágicas". Andersen criou mais de 150 contos autorais e muitos destes passavam por dificuldades em suas vidas, assim como o escritor passou em sua infância. E ele retrata um pouco disso nas famosas histórias: o Patinho Feio e a Vendedora de Fósforos.

A histórias de Andersen eram bastante emotivas além de mágicas, ele trazia esse sofrimento nos personagens e mostrando uma característica mais humana neles, e tudo isto ele fazia por que sua intenção era poder se comunicar com os adultos também. Como afirma Tatar (2004, p.347) trazendo o comentário de Andersen sobre o seu livro "Contos, contados para crianças, de 1835, quando ele mesmo diz: "Pego uma ideia para os adultos e depois conto a história para os pequenos, sempre me lembrando que pai e mãe muitas vezes ouvem, e é preciso



dar-lhes também alguma coisa para suas mentes." Apesar do título da sua obra parecer se contradizer, ele desejava que suas narrativas encantassem também os adultos.

Os contos de fadas continuam se reinventando, ganhando narrativas novas e contextos novos, devido às mudanças constantes no mundo e no público. Afinal, a cultura infantil também se altera e conseqüentemente os adultos também não são mais os mesmos de séculos passados. Por isso, os contos de fadas também precisaram se reinventar, assim como foi feito por Andersen. Com as mudanças do mundo, novas tecnologias vieram, assim como quando os contos saíram da “boca a boca” e foram para o papel e começaram a ser ilustrados, agora essas imagens ganharam vida, e teriam um nome: animação.

E foi através de Walt Disney que transformou o conto de fadas de literatura em um longa-metragem. Os contos de fadas foram para as telas de cinema e marcaram ainda mais a memória de crianças e adultos por muitas gerações.

### 3 MÍDIA E AUDIOVISUAL INFANTIL: A TEVÊ, O CINEMA E SUAS PRODUÇÕES

O cinema veio para ser uma continuação do impacto da literatura, as narrativas empolgantes, cativantes e cheias de surpresas deveriam virar imagens, e o mesmo ocorreu com os contos infantis. Eles se transformaram em imagem em movimento e tudo começou com Walt Disney, quando transformou o conto dos irmãos Grimm em um longa-metragem, conquistando muitas crianças e adultos na época.

Foi Walt Disney (1901-1966) que transformou os contos de fadas em desenho animado. [...] A primeira história que virou um longa-metragem foi Branca de Neve e os Sete Anões, em 1937. Foi o primeiro filme de animação produzido nos Estados Unidos, o primeiro totalmente em cores, numa versão adaptada dos Irmãos Grimm. O sucesso foi tanto que os Estúdios Disney nunca mais pararam. Depois vieram Pinóquio, Cinderela, Os três Porquinhos, O Patinho Feio... Em 2011, foi lançado Enrolados, baseado na história de Rapunzel (Nery; Atié, 2013, p.40).

Livros se tornarem filmes é uma prática comum do mercado cinematográfico, pois é natural de qualquer ser humano se interessar por filmes de suas histórias favoritas. As narrativas guardam memórias, sentimentos e nostalgias. Ao serem transformadas em longas metragens o impacto nessas memórias é ainda maior. Os filmes tocam em outros sentidos em que os livros não conseguem acessar de modo concreto, os filmes assim como livros provocam a imaginação, de maneira distinta, por meio das imagens e suas interpretações, avivam sentimentos e resgatam memórias antigas. Como explica Novaes (2008):

Imagens favorecem, mais do que o texto, a introspecção, a memória, a identificação, uma mistura de pensamento e emoção. Imagens, como o próprio termo diz, envolvem, mais do que o texto descritivo, a imaginação de quem as contempla. Elementos visuais têm a capacidade de metáfora e sinestesia — relação subjetiva espontânea entre uma percepção e outra que pertença ao domínio de um sentido diferente. Podemos associar algumas formas ou objetos a pessoas ou seres específicos, certos cheiros evocam a infância etc. Esta capacidade de metáfora e sinestesia é muito mais acentuada nas imagens quando comparadas ao texto verbal (Novaes 2008, p. 465).

Silva; Gomes (2009) pensam de modo parecido acerca da comparação entre a leitura e o cinema, sobre o cinema e seu poder de impacto nas emoções do telespectador:

O cinema difere da leitura, pois ele causa maior impacto emocional do que a leitura em si, que somente induz a imagens. Em relação ao cinema, a leitura proporciona o desenvolvimento psicológico interior, pois instiga o imaginário. Porém, as emoções transmitidas pela imagem em movimento são diferentes, provocando sentimentos aparentes (Silva; Gomes, 2009, p. 5).

De maneira alguma está sendo desvalorizada a importância dos livros, porém ressaltar o impacto do audiovisual na memória infantil e na identidade da criança e como isto contribui no seu desenvolvimento como adulto. Assim como dizem Santana; Ferreira (2015, p. 7) sobre a influência do papel da mídia na cultura contemporânea, “a formação do caráter na vida de uma pessoa depende de alguns fatores, como: seu lar, sua educação, seus referenciais, o que ela vê e também em que crê.”

E dentro do âmbito do audiovisual, estão presentes as animações. São elas os primeiros entretenimentos do universo infantil. Afinal, os desenhos estão presentes na vida das crianças desde o início do seu desenvolvimento.

A mídia televisiva abrange vários aspectos, sua presença em nosso cotidiano influencia nas escolhas e comportamento dos sujeitos. Já é constatado que os desenhos animados têm um lugar de prestígio no universo infantil, no qual elas vivem a fantasia e a alegria. É um mundo colorido onde as narrativas dos mitos existentes no desenho são expressas nas socializações das crianças, nos momentos de brincadeira e na roda de conversas (Santana; Ferreira, 2015, p. 7).

O desenho é o primeiro meio de comunicação gráfico das crianças e ele sai do papel e de suas mãos e são vividas nas telas midiáticas, os desenhos animados as acompanharão pelo todo restante de sua infância, ou até mesmo toda sua vida adulta. A palavra animação significa “anima” ou “alma” de origem latim, logo são os desenhos que foram dados um sopro de vida, são os adultos voltando a ser crianças.

Os desenhos animados possui um papel de ser um influenciador na identidade das crianças, com ensinamentos sobre ideologias, e conceitos morais, assim como afirma Silva; Gomes (2009) sobre como os desenhos produzidos pelo estúdios da Walt Disney realizam produções de animações que ensinam as crianças com a identidade ainda em formação sobre ideologias presentes na sociedade conservadora e como as imagens em movimento já estão enraizadas na cultura contemporânea.

Walt Elias Disney, como dito anteriormente, foi um grande gênio das animações, responsável pelo feito de revolucionar o mercado de sua época, ele utilizou de estratégias para atrair todos os públicos, tanto crianças quanto adultas e seu legado permanece até os dias atuais.

Disney brinca com o imaginário infantil e de adultos, trazendo de volta sensações antigas, já esquecidas quando adultos. A fantasia existe dentro de todos nós, porém, nos esquecemos de usá-la quando crescemos e nos tornamos escravos do sistema denominado “capitalismo” (Silva; Gomes, 2009, p. 3).

As animações, tanto as produzidas pela indústria da Disney, desencadeiam a sensibilidades dos sentidos das crianças e também dos adultos, por meio das histórias, narrativas e tantos outros elementos utilizados pela indústria da animação, faz com que tenha um aprendizado sobre a interpretação desses signos dos desenhos animados. Assim como afirma Silva; Gomes (2009):

A leitura de um filme contém vários aspectos a serem analisados. A representação da imagem necessita ser perfeita. Existe um conjunto de signos típicos que influenciam a percepção humana: o figurino, a música de fundo, o local da história fílmica, a cultura do povo analisado, os cenários e as ideologias são transmitidos a partir dos signos (Silva; Gomes, 2009, p. 3).

As animações são necessárias na cultura infantil e sobre isto diz Carvalho; Silva (2020) sobre o poder de impacto que o cinema e as animações podem causar na subjetividade das crianças, suscitando desejos pessoais, trazendo uma nova visão sobre si e o mundo ao seu redor.

Dessa forma, as animações atualmente não são meros conteúdos de futilidade infantil, mas são recursos pedagógicos, sensíveis e que carregam diversos códigos e signos. Como afirma Pereira; Peruzzo (2020) sobre como os desenhos animados são uma linguagem importante no desenvolvimento infantil, e demanda das crianças um olhar mais perspicaz acerca dos elementos escondidos nas produções animadas.

As animações infantis não são novidade no mundo das crianças, há décadas que o universo dos desenhos animados fazem parte da rotina cultural das crianças, entretanto com o mundo mais digital, onde as telas ocupam os foco das crianças, há uma infinidade de animações disponíveis, o que alguns anos atrás as crianças poderiam assistir seus desenhos animados limitadas a uma programação dos canais de televisão, atualmente, elas podem assistir os desenhos com a distância de um “click”, como é o caso da Geração Alpha, onde as crianças nasceram em uma época 100% digital.

As crianças estão vivendo cada vez mais infâncias midiáticas, promovendo assim uma mudança no próprio significado de infância na sociedade contemporânea, a qual passa a ser definida, de certa forma, por meio das interações das crianças com as mídias eletrônicas. Estaríamos, pois, diante de uma infância digital? Dentre essas mídias, destacam-se, nas culturas da infância, as séries de animação, principal conteúdo audiovisual televisivo oferecido às crianças brasileiras (Nery; Rego, 2020, p. 2).

Entende-se que a cultura infantil se altera com o passar das décadas, há 15 anos as crianças tinham outra experiência com as animações, elas assistiam as animações que eram disponibilizadas pelos canais de televisão, e também possuíam maior concentração em assistir um episódio de desenho animado, as crianças da era digital atual são mais imediatistas e por terem mais acesso a excesso de conteúdos de sua preferência, elas não criam um apego emocional com determinada animação, as gerações X e Y por exemplo, tinham o momento de assistir os desenhos animados como um momento único e especial. Por isso, os adultos atuais são mais infantilizados e possuem um apego nostálgico às suas memórias de infância.

Também não é raro nos últimos anos adultos que escolhem para seus aniversários temas juvenis que se referem ao cinema ou a personagens de desenhos das gerações às quais eles estão mais familiarizados, como as dos anos 60, 70 e 80, resgatando de uma forma nostálgica a infância/adolescência (Escudero, 2013, p. 5).

Tudo indica que as crianças da geração atual crescerão com menor apego aos desenhos animados, assim como aconteceu alguns outros elementos da cultura da infância das outras gerações que já foram abandonadas pelas crianças atuais, como por exemplo, brincadeiras nas ruas com as outras crianças, onde existia a troca entre os pares, todavia, atualmente é cada vez mais raro ver crianças tendo esse tipo de cultura. Os adultos com 35 anos hoje recordam da infância com muito carinho e a qualquer oportunidade de voltar a cultura infantil deles, será aproveitada de forma muito nostálgica, como declara Escudero (2013, p.7) sobre a geração X: “[...] Mantém seus ídolos da infância, por exemplo, lotam as salas de cinema para assistirem produções como Batman, Homem Aranha, Super Homem, X-Men, etc.”.

Se identificar com personagens, e com algum determinado desenho animado é natural de toda cultura infantil, mostra que a criança possui personalidade e decisão em suas escolhas é saudável quando o gosto de infância permanecem quando se tornar adulto indicando que existe um senso de identidade, e que ao retornar para as memórias infância servirão como uma “válvula de escape”.

Cada criança tem o seu desenho preferido, podendo haver até gostos parecidos, mas elas interagem com esse universo de ficção para satisfazer a fantasia que lhe permite “fugir” um pouco da realidade, e na qual poderá inverter, pela imaginação, as regras impostas por professores e pais (Santana; Ferreira, 2015, p.12).

Essa é uma característica muito predominante nas gerações X e Y que buscam refúgio nas nostalgias de suas infâncias, e resgatam suas culturas passadas. Como foi percebido na pesquisa de Fernandes; Oswald (2005), onde foram analisados depoimentos de crianças de idades de 9 e 10 anos de escolas públicas e particulares, a fim de perceber onde está o encontro e o desencontro dos adultos e das crianças em relação a audiência dos desenhos animados. Fernandes; Oswald (2005, p.9): “Para as crianças da pesquisa, os adultos não estão interessados em saber sobre desenhos, ou, quando se interessam, as experiências deles com os desenhos são outras.” Como é o caso da preferência pelo famoso Tom e Jerry, identificado pelas crianças como “desenho do tempo deles”. Portanto, com essa visão pode-se compreender que as animações para os adultos são como um retorno à nostalgia aos tempos de infância

As animações se alteram junto com o passar do tempo, as primeiras animações não são como as da pesquisa de Fernandes; Oswald realizada em 2005, onde a televisão era o meio tecnológico mais utilizado para adquirir entretenimento na época. E junto com a inovação alterou-se também o comportamento das pessoas, inclusive das crianças. há uma grande diferença das crianças de 2005 até o ano atual de 2024, são 19 anos de distância, essas quase 2 décadas houveram muitas mudanças na cultura infantil das crianças, como também os adultos de duas décadas atrás não são os mesmos dos adultos de hoje.

Todavia, a cultura infantil contemporânea atual não é melhor ou pior do que as crianças das outras gerações, afinal, o mundo está em constante mutação, hoje tudo é mais tecnológico e rápido. Desse modo, as crianças se adaptam ao mundo em que elas estão inseridas, e continuam sendo crianças e com necessidades de viver a infância, com os elementos essenciais que preservam suas culturas que são: o brincar, o interagir e o imaginar. E com isso a cultura infantil se modifica com a contemporaneidade.

Na pesquisa realizada por Nery; Rego (2020) onde buscou investigar qual a relação delas com o audiovisual, e como elas interagem com os desenhos animados, puderam observar que maioria das crianças interagem com as animações brincando com elas:

“Com relação ao brincar, 92,2% das crianças da pesquisa afirmam que as brincadeiras fazem parte de suas rotinas. Desse grupo, 73% dizem brincar inspiradas em personagens, temas ou conteúdo dos seus programas preferidos de TV.” Nery; Rego (2020, p.12). Na pesquisa realizada as autoras puderam constatar a partir do depoimento das crianças como elas

interagiam com as animações, por meio da recontextualização, ou seja, elas utilizavam os elementos simbólicos dos desenhos e aplicavam em suas brincadeiras trazendo criatividade e ludicidade para as crianças. Como se elas mesmas fizessem parte das narrativas dos desenhos animados que elas gostavam. No depoimento de uma criança da pesquisa ela relata:

Mago dos Dragões: Eu brinco de Dragon Ball. Eu faço, por exemplo, uma batalha aleatória, como no Naruto. As batalhas que eu crio, por exemplo, Naruto encontra Madara. Aí, de vez em quando, eu crio sem saber se apareceu no episódio; eu crio só para brincar mesmo na batalha... eu gosto mais de batalha (Nery; Rego, 2020, p.12).

Na pesquisa também obtiveram o resultado dos conteúdos temáticos que mais atraíam as crianças a se interessarem nas animações, e obteve os temas: as histórias engraçadas, de lutas e poderes com muitas ações, mistério e aventura e em maior proporção 61,5% das crianças preferiam a comédias nas animações, como o humor presente desenho animado Bob Esponja. Nery; Rego (2020).

Dessa forma os desenhos animados se relacionam com as crianças, onde eles se inserem no mundo delas, para que elas possam brincar, interagir entre pares e cultivar seus imaginários. Assim como concluir Nery; Rego (2020)

Além disso, para elas, as narrativas dos desenhos animados se relacionam a um universo ficcional particular, dos seus próprios mundos, e por meio delas a significação e a transposição imaginárias realizam-se sem o compromisso com a racionalidade ou a literalidade. Tal modo de significar essas narrativas audiovisuais permitem às crianças circular no mundo fantástico dando respostas a suas próprias motivações. A partir das relações interativas que estabelecem com esses conteúdos, as crianças criam um repertório de informações, conhecimentos, valores que lhes permitem realizar, com relativa autonomia, escolhas, construir significações e fazer julgamentos (Nery; Rego, 2020, p 16).

A fim de compreender também como as crianças se relacionam com o audiovisual infantil, foi realizada uma pesquisa por Volmer; Ramos (2007) onde buscava entender como as crianças liam e interpretavam os desenhos animados e tiveram como objeto de estudo a animação infantil “Shrek 1”, que foi uma animação desestereotipização do conceito de contos de fadas, onde o príncipe da narrativa era um ogro do pântano. Os autores faziam os questionamentos: “Como as crianças leem o filme? Que sentidos se produzem a partir do enredo? Como percebem a desestereotipização de conceitos preestabelecidos pela sociedade vigente?” Volmer; Ramos (2007, p.4)

Os autores percebem por meio da pesquisa e análise da fala das crianças, como seus comentários são mais atentos aos detalhes das cenas. Por exemplo, quando as crianças perceberam a cor da pasta de dente que o Shrek utilizava para escovar os seus dentes.

À medida que o filme ia se passando, os comentários das crianças eram espontâneos e muito apegados a detalhes, tais como: **B:** Oh, ele escova os dentes e a pasta de dente dele é veneno de bicho. **A:** Eca, a pasta de dente não é de morango. Cabe destacar que a criança atribui sentido às coisas a partir das suas vivências, ou seja, o sentido nasce a partir do lugar do leitor, sendo que o que é diferente do seu mundo conhecido não é bom; o conceito do que é certo ou errado, do que pode ou não tem como pressuposto o mundo vivido (Volmer; Ramos, 2007, p.5).

Tanto a pesquisa de Nery; Rego (2020) como de Volmer; Ramos (2007) possuem o mesmo propósito de compreender como as crianças se relacionam com o cinema das animações. E pode-se observar que esse repertório de informações, conhecimentos e valores, como dito por (Nery; Rego,2020), que são obtidas pelas crianças dos desenhos animados são levados para o resto da vida delas, porém como se dão as relações dos adultos e o audiovisual infantil?

### 3.1 O ADULTO E SUAS RELAÇÕES COM O AUDIOVISUAL INFANTIL

Ao falar da memória e da nostalgia remete-se à identidade de cada indivíduo, afinal toda pessoa possui suas próprias lembranças nostálgicas que provocam o sentimento de saudosismo, este sentimento que traz o desejo de reviver experiências e momentos. A nostalgia de brincadeira de infância, o reencontro de amigos, o sabor de alguma comida especial ou algum aroma específico podem remeter a uma memória dos tempos de infância. E o mesmo ocorre através do audiovisual.

A memória e o audiovisual infantil estão hiperconectadas, pois eles resgatam diversas lembranças de um indivíduo, assim como foi identificado na pesquisa de Volmer; Ramos (2007) que as crianças assistiam aos desenhos animados interagindo e brincando entre pares, era um momento também que remetia, além das brincadeiras entre amigos, momentos em família, na casas dos pais ou avós, e o resgate dos tempos de escola. Assim o audiovisual infantil tem o impacto na vida adulto onde resgata os tempos de inocência e diversão. Mourão Júnior; Faria (2015) fala sobre a importância da memória:

A memória é um dos mais importantes processos psicológicos, pois além de ser responsável pela nossa identidade pessoal e por guiar em maior ou menor grau nosso dia a dia, está relacionada a outras funções corticais igualmente importantes, tais como a função executiva e o aprendizado (Mourão Júnior; Faria, 2015, p.1-2).



É na memória declarativa ou memória explícita que estão armazenadas essas lembranças de infância, são aquelas lembranças que são mais facilmente acessadas pois se tornou uma memória de longa duração. Elas podem ser acessadas por meio de uma palavra, um som ou uma imagem. Essa memória é formada através de momentos vivenciados pela pessoa e por informações que ela conquista ao decorrer da vida. Essa memória é primordial na identidade e formação integral de qualquer pessoa, ela conduzirá a forma de se comportar e enxergar o mundo e a si mesmo assim como afirma Mourão Júnior; Faria (2015, p 7): “Um aspecto interessante da memória declarativa é que o conhecimento por ela armazenado interfere fortemente em nossa maneira de perceber o mundo e em nossas decisões.”

Sem essa memória ela traz um problema permanente muito comum na velhice, a demência. As primeiras lembranças atacas são as recentes, porém as lembranças afetivas resistem mais tempo, preservando suas memórias de infância e juventude. São essas lembranças que estão na identidade de toda pessoa, e quando as últimas lembranças de infância e juventude se vão, não há mais o reconhecimento do indivíduo, como acontece no Alzheimer.

Dessa forma, se relaciona o audiovisual infantil com o adulto, pois são lembranças que são acessadas na memória declarativa, são lembranças afetivas que dificilmente podem ser esquecidas. O resgate das memórias de infância são muito saudáveis e podem até mesmo serem utilizados como uma ferramenta terapêutica. Como ocorre na biblioterapia, as autoras Sousa; Caldin (2017) falam em sua pesquisa sobre a leitura dos contos de fadas para pessoas adultas que trazem diversos benefícios para sua saúde.

Se os contos de fadas são bons remédios para entreter, acalmar e fazer dormir as crianças, por que não seriam bons para os adultos? Neste artigo, ficou claro como os contos de fadas têm muito a falar aos adultos. Afinal, foi para eles que tais histórias surgiram num contexto histórico em que o conceito da infância era inexistente. Como visto, temas muito profundos e muito particulares da vida dos adultos são abordados nos contos de fadas (Sousa; Caldin, 2017, p.15).

As autoras trazem a valorização destas histórias infantis, que ainda existem os estigmas que são “feito apenas para crianças” consumirem, porém elas indagam como esses contos surgiram em um momento da história que ainda não existia o conceito de infância. E esses contos eram para todas as idades pudessem se entreterem.

Quem disse que conto de fada é história para fazer criança dormir? De fato, ao longo do tempo se transformaram em entretenimento para os pequenos, mas os contos de fadas, também chamados de clássicos infantis ou contos populares, surgiram para falar aos seres humanos, independente da idade, sejam eles crianças, jovens ou adultos (Sousa; Caldin, 2017, p.2).

Os contos de fadas utilizados na biblioterapia devem provocar no ouvinte ou leitor a catarse, que segundo Sousa; Caldin (2017, p.12) é considerada uma espécie de purgação, é o sentimento que gera o alívio interior. O segundo benefício que causa é a identificação, ou seja, quando há um reconhecimento dos atributos do personagem no ouvinte podendo ser bons ou ruins. O terceiro benefício terapêutico dos contos de fadas é a introspecção, que segundo Sousa; Caldin (2017, p.13) “Se caracteriza como um processo consciente em que o indivíduo examina seus pensamentos e atitudes com o intuito de mudança de comportamento, ou então de uma aceitação de si e do outro”. Ou seja, é um momento de reflexão sobre si mesmo, e na busca por evoluir, provocando o autocuidado.

Assim no decorrer de toda a pesquisa a autoras tratam da biblioterapia como uma área da Ciência da Informação que mescla psicologia, filosofia e literatura e que revela através das histórias infantis um grande potencial, o poder terapêutico: “Nesta área é dado um destaque especial às histórias ficcionais, pois estas, a partir das metáforas presentes na efabulação, permite variadas interpretações que vêm ao encontro das lembranças ou expectativas do leitor, ouvinte ou espectador.” Sousa; Caldin (2017, p.2). As histórias envolvem as pessoas de maneiras diferentes, pois vai de encontro com suas memórias afetivas, aquelas de infância e da juventude, assim como também de acordo com cada idade de cada pessoa.

Desse modo, cada vez mais tem buscado consumir as histórias infantis/ infanto juvenis, como uma ferramenta terapêutica pessoal, onde a leitura desses livros é um momento prazeroso e descontraído, como um hobby, por exemplo. Os livros “conforto”, como se tornou popularmente chamados pela Geração Z, isto é, são os livros que causam bem-estar e aconchego para os leitores. Esses livros para os adultos das outras gerações mais antigas como a Milleniuns, são os livros de literatura infantil, é exemplo da saga Harry Potter:

O New York Times Book Review publicou em agosto de 2000 que 30% dos três primeiros livros da série Harry Potter foram comprados por e para leitores que tinham 35 anos ou mais. Outra pesquisa, realizada em maio de 2001, mostrou que entre os 1.373 entrevistados que estavam planejando comprar produtos Harry Potter 57% eram crianças e 43% adultos; e entre os adultos, 32% admitiram estar comprando algum desses produtos para si próprios (Escudeiro, 2012, p. 3-4). .

Desde o início deste artigo foi relacionado os contos de fadas como um conteúdo de entretenimento literário que atrai não apenas o público infantil, mas também os adultos. Isto foi

necessário para compreender a linha do tempo de como os contos infantis saíram das páginas dos livros e foram adaptados para as telas de cinema, celular ou televisão e como mesmo os contos de fadas têm sido modificados eles continuam a expandir o público que se interessa pelas histórias infantis. Trazendo um maior impacto nas narrativas, e assim, como acontece na literatura e na biblioterapia, funciona também no audiovisual, o poder terapêutico atinge pessoas de todas as idades através das animações e enredos infantis. Esse efeito terapêutico dos filmes é chamado de: Cinematerapia.

Este termo foi cunhado por Berg-Cross, Jennings e Baruch (1990), eles diziam a respeito dos efeitos terapêutico que a cineterapia poderia causar, após o paciente assistir ao filme e realizar sua auto análise e também pelo debate que acontecia nas sessões após sobre o filme visto. A cinematerapia tem alguns dos mesmos benefícios como da biblioterapia, como declara Carmo (2020) sobre a estratégia de catarse para gerenciar as emoções:

As bases iniciais da cinematerapia podem ser identificadas na Grécia Antiga, em que os gregos utilizavam a técnica de encenação dramática, com a finalidade de ensinar as comunidades a serem cidadãos mais honestos e agirem de maneira adequada, além de **estratégia de catarse** para lidar com as emoções. (HARMON-JONES, 2006). Wu (2008) cita que muitos anos antes dos estudos adotarem os filmes como um método, em meados da década de 1910, mais especificamente, entre os anos da Primeira Guerra Mundial, a estratégia já era utilizada para fins de educação, prevenção e tratamento acerca do conhecimento de transtornos psíquicos de qualquer natureza (Carmo,2020, p. 28).

Os filmes em geral possuem esse papel terapêutico nos telespectadores, sobretudo nas animações que servem como ferramenta pedagógica na educação das crianças, e como também educativa e terapêutica para o público adulto. Na pesquisa feita por PESSOA (et al 2023) foi utilizado a animação Encanto (2021) onde realizou a cineterapia familiar, utilizando também como base o Modelo em Quatro Etapas de Salvador Minuchin.

Consiste em um modelo desenvolvido por Salvador Minuchin para acessar a família, descobrir o que a impede de atingir seus objetivos e unir-se a ela para alcançar a mudança desejada. Na primeira etapa, explora-se a fundo a queixa apresentada, ampliando-a, de forma a tirar o foco do paciente identificado, desafiando a visão da família. A segunda etapa consiste em identificar o que os membros da família podem estar fazendo para perpetuar o problema, ou seja, as interações mantenedoras. É nessa etapa que se intervém no sistema de crenças da família. Na etapa seguinte, explora-se o passado dos membros adultos da família, com o objetivo de auxiliá-los a entender como chegaram à sua visão restrita do presente, seu sistema de crenças. Na quarta etapa é hora de descobrir e criar com o terapeuta formas alternativas de relações (Pessoa *et al.*, 2023, p. 1).

O autor conclui a pesquisa relatando que apesar do filme utilizado para o estudo de caso ser uma animação infantil, ela foi essencial para identificar o problema presente na família, e como a identificação dos problemas familiares do caso foi semelhante com a narrativa contada, foi importante para que chegasse a uma resposta para o problema familiar.

Dessa forma, pode inferir-se que os filmes infantis, sobretudo as animações inspirados em contos de fadas como também as histórias mais originais, como no caso do Encanto (2021) possuem um papel significativo na vida da pessoa adulta, assim como descrito por Sousa; Caldin (2017) que a literatura infantil tem o poder de sensibilizar os adultos e impactar suas vidas:

Desta forma, os contos de fadas se configuram como instrumentos poderosos que podem ser utilizados em atividades de Biblioterapia voltadas para os adultos. Conhecer as histórias e todo o emaranhado histórico, político e social que fizeram com que esse conhecimento chegasse até os dias atuais é tarefa do bibliotecário, especialmente se este possui inclinação para explorar o caráter humano e social da profissão e a sensibilidade para trabalhar as histórias de forma terapêutica (Sousa; Caldin, 2017, p.15).

O cinema e a biblioteconomia, através do bibliotecário, se unem nesse propósito, atrair todos os públicos e sensibilizá-los, trazer à tona sentimentos bons como a nostalgia e o saudosismo da infância. Pois, todas as produções cinematográficas de sucesso infantil surgiram a partir da literatura e da contação de suas narrativas, sejam inspiradas direta ou indiretamente.

Por fim, apresentar as histórias, ditas como infantis, para o público adulto é uma tarefa do bibliotecário. No entanto, o entendimento mais profundo da essência dos contos só ocorrerá caso o indivíduo esteja aberto para compreendê-la, sem barreiras rígidas que o separa do seu próprio coração de criança e do sentido das coisas simples (Sousa; Caldin, 2017, p.15).

Portanto, conclui-se que as animações e as histórias infantis são muito mais que recursos de entretenimento para crianças, mas são ferramentas valiosas de ensinamento, aprendizado e sensibilização. Assim como Sousa; Caldin (2017, p. 14) afirma que “as histórias dos contos se fundamentam numa busca existencial que acompanha o ser humano desde o início dos tempos.” ou seja, sempre esteve presente na cultura humana, e possui o impacto de provocar no “ouvinte ou leitor a catarse, identificação e a introspecção.” assim como ocorre na cinematerapia. Por isso, as histórias infantis nunca morrem, estão presentes sempre e na cultura humana, e em diversos públicos, crianças ou adultos, suas histórias continuarão a sensibilizar muitas vidas sejam por meio de páginas ou telas.

## 4 PERCURSO METODOLÓGICO

A metodologia é fundamental dentro do campo científico, ela é responsável por compreender o percurso de uma pesquisa, seus estudos, as suas técnicas e todas as fundamentações que levaram aos resultados.

E para compreender todo o percurso metodológico deste trabalho, é importante saber quais métodos científicos foram utilizados nesta investigação. Para Prodanov; Freitas (2013, p.14), o método científico é o conjunto de processos ou operações mentais que devemos empregar na investigação. É a linha de raciocínio adotada no processo de pesquisa”. Ademais, o método científico utilizado tem o caráter de pesquisa exploratório, e de acordo com Gerhardt; Silveira (2009, p.33) “A pesquisa é a atividade nuclear da Ciência. Ela possibilita uma aproximação e um entendimento da realidade a investigar. A pesquisa é um processo permanentemente inacabado.” A fim de tornar esta pesquisa mais aprofundada e tangível, o estudo foi dividido em duas etapas: levantamento bibliográfico e a pesquisa de campo. Segundo Fonseca (2002), diz sobre a pesquisa bibliográfica que:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto (Fonseca, 2002, p. 32).

Foram utilizados diversos materiais a fim de dar fundamentação a esta pesquisa, como artigos científicos e livros. Os autores utilizados foram essenciais para contribuir positivamente neste trabalho, como: Maria Tatar, Sylvia Caiuby Novaes, Manuel Jacinto Sarmiento, Regina Zilberman, Andrea Moreira Santana, Lúcia Gracia Ferreira, Andreia Perroni Escudero, Adriana Hoffmann Fernandes, entre outros.

Este trabalho possui uma abordagem qualitativa, a fim de usar este método, foi realizada uma pesquisa de campo, dando início a segunda etapa da pesquisa. Segundo Gerhardt; Silveira (2009, p.34) diz que: “A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais.” Desse modo, a pesquisa de campo teve como instrumento de pesquisa um questionário, a fim conhecer o tema abordado na prática. O questionário foi realizado na plataforma Google Forms, e ele possui 11 perguntas com 3 abertas e 8 fechadas,

Bortolozzi (2020) fala sobre a necessidade das perguntas em um questionário para pesquisa de campo, serem realizado com intencionalidade, a autora diz:

Nenhuma questão do questionário deve ser em vão. Todas têm uma finalidade. Cada uma tem um propósito e se recomenda agrupar as questões pelos objetivos pretendidos. Por exemplo. O objetivo é reunir características da vida profissional. Então, as questões sobre ano de formação, área, profissão atual, motivação para o trabalho, etc., ficam todas perto. (Bortolozzi, 2020, p. 20).

A pesquisa foi aplicada com 51 pessoas, e foi buscado respostas por participantes de diferentes idades, como principal critério os voluntários precisavam ser maiores de 18 anos, dessa forma, a pesquisa seria realizada com pessoas adultas, porém uma diversidade de respostas. Entre as diferentes idades, está uma pessoa nascida na década de 50, duas pessoas nasceram na década de sessenta; uma pessoa nascida na década de 70; cinco nascidas na década de 80; dezesseis pessoas nascidas na década de 90, vinte e seis pessoas nascidas nos anos 2000. Além de 25 pessoas serem do público masculino e 26 do público feminino. Não teve como critério saber a escolaridade, estado civil, pois não foi visto como necessário para comprimir os objetivos da pesquisa.

Além disso, foi preferível optar por realizar a pesquisa com maior parte em perguntas abertas, a fim de conhecer o perfil do participante e eles poderem ter uma maior liberdade em expressar suas respostas.

O Google Forms foi utilizado como ferramenta de pesquisa devido sua praticidade em coletar os dados, por ser online os participantes podem acessar o formulário de onde estiver e de qualquer dispositivo, ele disponibiliza a criação automática de gráficos, sendo uma opção mais simplificada para qualquer pesquisador. Assim, as respostas puderam ser analisadas através do quantitativo dos gráficos e como também, foram analisadas as respostas individuais de cada pessoa, possibilitando investigar o perfil de cada participante.

Dessa forma, neste formulário cumpria com o objetivos de realizar uma análise sobre os sentimento que o público adulto possui ao consumir as animações infantis; investigar a motivação destas pessoas em assistir estes conteúdos, trazendo a resposta o que levam elas a assistirem; além de compreender como a nostalgia das animações relaciona-se com a perfil do público adulto, isto é, se elas foram responsáveis por moldar e influencia seus gostos e preferência na vida adulta.

## 5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

### **1. Você sente que as brincadeiras da sua infância ainda influenciam diretamente nas suas preferências e comportamentos hoje em dia?**

Como Sarmiento (2003) fala sobre o brincar como uma atividade que inicia na infância e se estende à fase adulta, não sendo exclusivos da criança, os adultos também brincam, afinal a brincadeira é um momento de lazer e diversão, é uma forma de escapar da rotina de trabalho e responsabilidades da vida adulta. O propósito da pergunta é descobrir como as brincadeiras de infância influenciaram nas “brincadeiras” dos adultos hoje, como seus gostos e comportamentos. 31 pessoas responderam apenas que sim, porém não justificaram suas respostas; 10 pessoas disseram que não, porém não justificaram suas respostas; 1 pessoas responderam que talvez, e não justificaram e 9 pessoas justificaram suas respostas.

Dessa forma, foi percebido com as respostas justificadas, que as brincadeiras de infância influenciaram no comportamento nas preferências dos participantes, seja na interação com as outras pessoas ou o prazer na solitude, na comunicação, nos momentos de lazer.

Do mesmo modo, as 31 respostas não justificadas realçam relações dos respondentes com o ato de brincar. Os motivos provavelmente estão na presença indiscutível do brincar na vida das pessoas. Sobre esse aspecto, Escudero (2013, p.7) diz que sobre a geração X, por permanecerem com seus ídolos da infância, por sempre lotarem as salas de cinema para assistirem produções infantis. Ídolos que estiveram presentes em suas brincadeiras de criança, onde a criança incorpora seu personagem favorito.

Das 10 pessoas que disseram não, fica em aberto a questão sobre o papel da infância na vida delas, não realçado nesta pesquisa, mas, cujas teorias trazem questões que não dissociam a formação adulta das bases da formação infantil. Entre eles, podemos retomar (Padilha *et al.*, 2015, p.4) que diz: “O brincar é fundamental para as trocas simbólicas em seus processos de significação e ressignificação do mundo.”

### **2. Existe algum brinquedo ou atividade lúdica da sua infância que você ainda goste de praticar ocasionalmente?**

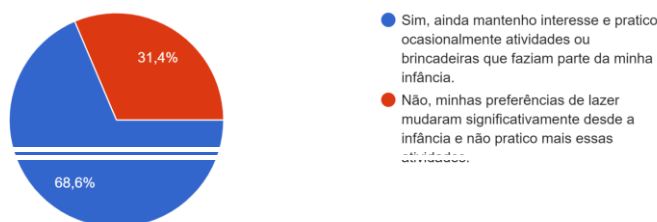
Assim como na infância as crianças brincavam de serem gente grande, como diz Mozzer; Borges (2008, p.3) onde o brincar é determinado pelo desejo delas de ser grande e adulto, da mesma maneira fazem os adultos, onde através das brincadeiras nostálgicas de infância, eles desejam no íntimo serem crianças novamente. Na pesquisa realizada, onde 35 pessoas (68,6%) responderam que “Sim, ainda mantenho interesse e pratico ocasionalmente atividades ou brincadeiras que faziam parte da minha infância.” e 16 pessoas (31,4%) responderam que “Não, minhas preferências de lazer mudaram significativamente desde a infância e não pratico mais essas atividades.” Em maioria 35 pessoas responderam que a permanência dos brinquedos e atividades de infância estão presente em suas vidas, e foi percebido que 25 dos homens que participaram da pesquisa, 18 responderam deles fazem parte dos 68,6% , mostrando como as brincadeiras de infância na vida dos homens estão mais presentes do que no público feminino, como por exemplo: jogos de videogames e futebol.

Pode-se compreender que essa diferença no percentual, deve-se ao esquecimento da infância, onde nas preocupações da vida adulta tende-se a perda da essência que existia na infância, esta diferença está no gênero também, pois enquanto os homens permanecem com os hábitos de passar horas nos videogames, por exemplo, as mulheres deixam o hábito de brincar com bonecas. Devido a pressão da sociedade em tornar-se “adultas” logo cedo.

Assim como diz, Silva; Gomes (2009, p. 3) sobre as animações dos estúdio Disney, como ele cumpre o papel de trazer a memória dos adultos os sentimentos e emoções esquecidos na infância, devido às preocupações da vida, assim diz: “A fantasia existe dentro de todos nós, porém, nos esquecemos de usá-la quando crescemos e nos tornamos escravos do sistema denominado ‘capitalismo’”.

Desse modo, pode-se compreender a razão desta diferença de respostas, onde essas pessoas que se esqueceram da infância mais cedo, mudaram seus hábitos e interesses.

2. Existe algum brinquedo ou atividade lúdica da sua infância que você ainda goste de praticar ocasionalmente?  
51 respostas



**3. voce acredita que suas memorias de infancia relacionadas a produtos audiovisuais infantis influenciaram diretamente sua vida social como adulto?**



Escudero (2013, p. 5) diz como é comum adultos optarem em seus aniversários com referências a temas de personagens de desenhos infantil, onde resgata lembranças do tempo de infância e adolescência. Dessa forma, foi perguntado aos participantes se eles percebem essa influência do audiovisual infantil na vida social deles como adultos. 31 pessoas responderam que sim, porém não justificaram; 6 pessoas responderam que não, e uma apenas justificou; 2 disseram que “pouco” e 16 pessoas justificaram suas respostas

A pergunta não se refere a adultos que permanecem crianças por causa das relações que tiveram com o audiovisual quando crianças, mas de questões ligadas à memória que podem ou não acompanhar a criança até a fase adulta. No entanto, a justificativa do respondente, em que diz: “Não, pois cada um cresce do jeito que quiser, todos nós podemos ser adultos e crianças ao mesmo tempo, não vai ser um desenho ou qualquer coisa que seja relacionado a algo "infantil" que vá nos tornar em um adulto "infantil", podemos viver nossas vidas normalmente, seja assistindo séries, desenhos animados ou filmes, isso é apenas um hobby ou um passatempo para muitos adultos.” Esta afirmação de que os contatos adultos com o audiovisual são apenas um passatempo parece realçar que ele sugere ter um controle pessoal da sua vida social.

Segundo Sousa e Caldin (2017, p.15) abordam sobre o contexto dos contos de fadas, não deveriam ser visto como narrativas exclusivas para crianças, pois elas também são feitas para os adultos ouvirem, pois os contos já existiam quando ainda não havia o conceito da infância, os autores ainda acrescentam acerca sobre os temas das histórias “ [...] muito profundos e muito particulares da vida dos adultos são abordados nos contos de fadas.”

Outro respondente relata que: “Sim, nasci em uma era "descente", o que faz com que eu nunca tenha experiência do mundo antes da globalização e da internet. Isso faz com que marcas, slogans marcaram minha memória como criança e conseqüentemente hoje em dia traz um sentimento nostálgico e imaginário que trago desde sempre.”

Como se percebe, não é de todo inviável que parte da formação do adulto esteja de algum modo relacionado ou associado a memórias infantis que, quando no contexto das representações das crianças sobre os conteúdos audiovisuais, acabam chegando à fase adulta. Há mais a entender, por exemplo, sobre o motivo de um adulto colecionar carrinhos, bonecos ou figurinhas de desenhos animados. Isso se dá devido sua formação como humano, e construção da identidade pessoal, que é construída na infância, assim como dizem os autores Santana; Ferreira (2015, p. 7) “a formação do caráter na vida de uma pessoa depende de alguns fatores, como: seu lar, sua educação, seus referenciais, o que ela vê e também em que crê.”

A autora Novaes (2008) fala acerca do impacto das imagens na memória, pois elas trazem uma mistura de pensamentos e emoções, assim como a autora diz: Novaes (2008, p. 465) “Elementos visuais têm a capacidade de metáfora e sinestesia” a autora ainda completa que quando as imagens comparadas ao texto, elas são mais acentuadas. Nesse aspecto, a resposta acima contempla o que mostram os estudos.

O seguinte participante compartilha também: “Acredito que a minha vida social tenha recebido algum tipo de influência dos produtos audiovisuais infantis porque até hoje amo desenho animado e vivo escolhendo esse gênero para deleite.”

Os autores Nery; Rego (2020, p 16) falam acerca da importância dos desenhos animados na vida das crianças e como eles funcionam em uma maneira muito particular em cada criança: “[...] as narrativas dos desenhos animados se relacionam a um universo ficcional particular, dos seus próprios mundos, e por meio delas a significação e a transposição imaginárias realizam-se sem o compromisso com a racionalidade ou a literalidade”. Esta citação se aproxima da resposta acima, na medida em que o respondente não descarta a possibilidade de uma relação da nossa vida adulta com as influências que, de certo modo, os filmes e desenhos animados infantis causam na nossa formação.

Acerca dos contos de fadas, Sousa; Caldin (2017, p.15) falam sobre as pessoas que estão abertas a compreender as mensagens e significados dos contos, essas pessoas são aquelas que não construíram barreiras que dividem a razão e o coração infantil delas. “[...]sua o entendimento mais profundo da essência dos contos só ocorrerá caso o indivíduo esteja aberto para compreendê-la, sem barreiras rígidas que o separa do seu próprio coração de criança e do sentido das coisas simples.”

Assim, com as respostas justificadas foi percebido que a relação do audiovisual infantil influencia a vida social dos adultos, muitos deles acreditam que influenciaram indiretamente, ou parcialmente, outros se socializam comunicando-se sobre essas animações infantis entre amigos, outros fizeram amigos através do interesse pelos desenhos animados. A preferência desses conteúdos na vida adulta é vista como hobby ou passatempo para os adultos ou um lugar para descansar e servindo como um “deleite”. Com estas respostas confirma-se como o audiovisual infantil, como outros hobby influenciam na vida social dos adultos.

#### **4. Você ainda se identifica com algum personagem ou história infantil específica?**

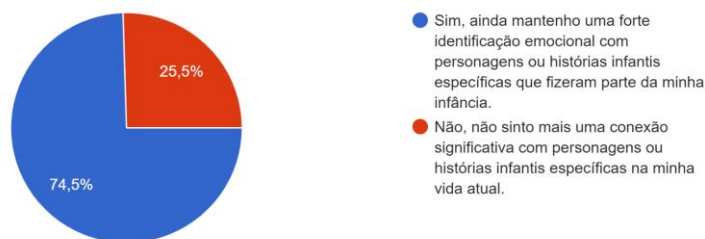
Santana; Ferreira (2015, p.12) falam como na infância as crianças possuem seus desenhos preferidos e brincam com a ficção, interagindo com a fantasia e fugindo um pouco da realidade. Dessa forma, a pergunta realizada com os participantes tem o objetivo de descobrir se as suas histórias favoritas de infância ou personagens fictícios permanecem em suas vidas.

Das respostas obtidas sobre este quesito, 38 pessoas (74,5%) disseram que sim, entre elas, uma que afirma: “Sim, ainda mantenho uma forte identificação emocional com personagens ou histórias infantis específicas que fizeram parte da minha infância.”

Contrário a isso, 13 pessoas (24,5%) responderam que não, com destaque para uma que assim respondeu: “Não, não sinto mais uma conexão significativa com personagens ou histórias infantis específicas na minha vida atual.”

Nesta questão o objetivo era o participante identificar em sua vida recordações da sua infância, caso o participante reconhecesse a importância da nostalgia nas animações, indicaria que esse entretenimento ainda provoca sentimentos vividos na infância.

4. Você ainda se identifica com algum personagem ou história infantil específica?  
51 respostas



Das treze pessoas que responderam que não se conectam mais com os personagens ou histórias infantis de suas infâncias, 9 correspondem ao público masculino, e 4 apenas foram o público feminino, compreendendo assim que as mulheres se conectam mais com suas histórias de infância do que os homens. Nesta questão é possível comparar com a segunda questão em que foi perguntado “Existe algum brinquedo ou atividade lúdica da sua infância que você ainda goste de praticar ocasionalmente?” e teve como resposta em maior número os homens como os que mantêm o hábito de ter brincadeiras ou atividades de infância, entretanto, na quarta questão teve em maior número as respostas femininas, logo entende-se que existe na memória das mulheres um sentimento de conexão acerca das histórias infantis, que apesar de ter tido um abandono considerável de suas brincadeiras de infância, elas permanecem com o sentimento de nostalgia e conexão das histórias e personagens de infância.

**5. Você consome produtos digitais ou virtuais que remetem à sua infância? Quais são?**

Para (Novaes, 2008, p. 465) os elementos visuais se favorecem mais do que os textos, devido às imagens terem a capacidade de impactar as emoções, pois tem a capacidade de metáfora e sinestesia, isto é, misturando sentidos diferentes. Dessa forma, foi realizada a pergunta aos participantes acerca dos produtos digitais ou virtuais que remetem suas infâncias, a fim de avaliar se os elementos visuais infantis realmente causam mais impactos que as histórias escritas e brincadeiras da infância. Das 51 respostas, apenas 14 pessoas responderam que não consomem estes produtos. As 37 pessoas responderam que consomem estes produtos.

O participante responde que: “Sim. Assisto à turma da Mônica, filmes da Disney e vivo atrás de outros que, infelizmente, ficaram obsoletos.”

Nota-se que nesta resposta o participante procura por animações e filmes que fizeram parte de sua infância, logo filmes e desenhos animados mais atuais não causariam o mesmo impacto que os outros conteúdos mais nostálgicos, que segundo o participante, “ficaram obsoletos”.

Pode -se analisar que o hábito de consumir animações permaneceram em toda sua fase de desenvolvimento, seguinte responde compartilha do seguinte modo: “Sim. Desenhos infantis (TV cultura) e juvenis. Às vezes até adulto. Steven Universe e Gravity Falls por exemplo”. Desse modo, o mesmo diz consumir desenhos animados de infância e até mesmo desenhos animados para adultos, logo, na infância, adolescência e até a fase adulta foi permanecido o interesse e hábito por animações. Assim como contos de fadas não histórias apenas para crianças do mesmo modo funciona para as animações.

As autoras Nery; Atié (2013, p.16) abordam sobre essa divisão de “coisas de crianças e coisas de adultos” que há muito tempo atrás isto não existia: “Eles faziam tudo junto, inclusive brincar. É... Os adultos brincavam muito também. Todos se divertiam dessa forma, porém o tempo foi passando, as coisas foram mudando.”

Desse modo, foi percebido que existe um predominante interesse em produções visuais que fazem menção a infância dos entrevistados, mostrando o potencial da sinestesia nas emoções e na memória dos adultos.

**6. Você já se viu revivendo alguma experiência da infância relacionada a contos de fadas ou histórias infantis em sua vida adulta? Caso sim, descreva essa experiência**

Para Silva; Gomes (2009, p. 3) relata como os contos de fadas viraram histórias “esquecidas” no mundo adulto, pois existe um certo pensamento na mente da sociedade em acreditar que os contos de fadas são histórias para crianças apenas, e que por lá mesmo fica na infância, porém Silva; Gomes (2009, p. 3) conta como a fantasia está presente no ser humano, independente de qual idade ela possui, porém ao se tornar adultos as pessoas costumam abandoná-las. Dessa forma, foi aplicado esta questão da relação dos contos de fadas e histórias infantis com a vida dos participantes. Das 51 respostas, 34 participantes relataram não relacionar os contos de fadas e histórias infantis em suas vidas. Como esperado, restando apenas 17 respostas que relataram positivamente.

Das 17 respostas obtidas 13 eram femininas e apenas 4 foram homens que relataram relacionar os contos de fadas e histórias infantis com suas vidas adultas. Mostrando como o público feminino possui mais sensibilidade em relação às histórias infantis do que o público masculino e de poder relacionar essas histórias em suas vidas de forma íntima e sensível.

O autor Zilberman (2013, p. 2) relata o criador do gênero literário “Conto de Fadas” e como predomina neste gênero uma característica crucial para as crianças, a magia. Que segundo o autor diz: “[...] a magia, que permite a ocorrência do maravilhoso.”

A autora Lage (2019, p. 10) fala também desta característica fundamental dos contos de fadas, e que esse elemento foi acrescentado nas histórias, após a sociedade compreender a infância como um grupo social.

Logo, os contos passaram a ser adaptados. A autora diz: “[...] Assim, eles foram adaptados para as crianças com histórias que continham magia, fadas madrinhas, príncipes e princesas, além de sempre o fator principal da história era que a/o protagonista era obediente e “boazinha”. Pode-se perceber que os participantes em suas respostas, ressaltaram que esta lembrança mágica e pura dos contos de fadas e também de outras histórias infantis, e como essas narrativas trazem a memórias bons sentimentos e sensações. Como compartilha um participante que diz que em momentos de dificuldade sente o desejo de retornar aos períodos de paz e inocência, como é dito no trecho também: “Então, em momentos assim, eu volto a assistir as histórias infantis como forma de entrar em contato com a inocência infantil de novo.”

Entretanto, nos contos infantis mostram nas narrativas os cenários, ainda que ficcionais, grandes dificuldades da vida humana, como os problemas sociais de pobreza, injustiça e preconceitos, o autor Zilberman (2013, p. 11) fala sobre isto ao explicar sobre os contos de Perrault, ao dizer que seus contos são atemporais devido, ter presente os problemas sociais que permanecem até os dias de hoje: “[...] porque os problemas que revelam continuam

valendo, ainda que não idênticos: desigualdades sociais e econômicas persistem na atualidade, a violência contra os mais fracos, especialmente crianças, não desapareceu.”

Assim, apesar dos contos apresentarem a sua principal característica “a magia” eles também mostram a realidade, que na infância não é percebido nos contos, somente ao se tornar adultos, pode-se notar que os participantes não ressaltaram estas características dos contos de fadas, pois a única lembrança que possuem são dos elementos mágicos. Dessa forma, pode-se compreender que o que distancia os adultos a relacionarem suas vidas com o conto de fadas, são as dificuldades da vida e não a ausência da magia”. E caso relacionem, as mulheres são que mais conseguem ter a sensibilidade de fazerem esta conexão do que os homens, assim como é identificado nas respostas.

### **7. Existe algum conto de fadas ou história da sua infância que você sente que ainda tem impacto em sua vida atual de alguma forma? Como isso se reflete?**

Para Sousa; Caldin (2017, p.2) os contos de fadas são histórias muito mais complexas e profundas que muitas pessoas imaginam, e que não são histórias para fazer crianças dormirem, pois os contos de fadas tem o impacto de marcar a vida de todas as pessoas independente de suas idades. Pois são histórias que surgiram para falar aos seres humanos. Desse modo, a fim de conhecer o perfil dos participantes da pesquisa, a pergunta realizada teve o propósito de investigar se as histórias dos contos clássicos ou outras histórias infantis ainda estão marcadas em suas memórias ainda hoje. 26 pessoas relataram não possuir nenhuma história infantil que ainda marca em suas vidas; 25 pessoas responderam que sim e também justificaram.

Novamente, nas 25 respostas, 17 eram femininas e apenas 8 masculinas, mostrando o pouco impacto das histórias infantis ou contos de fadas na vida dos homens. Evidenciando que as mulheres conseguem absorver a mensagem ou significado que uma história consegue transmitir com mais intensidade que os homens.

Assim como os contos de fadas marcaram muitas crianças que até os dias de hoje, por eles, essas histórias são lembradas, por que não continuar assistindo ou lendo novas narrativas, retornando novamente as autoras Sousa; Caldin (2017, p.15) dizem que: “Se os contos de fadas são bons remédios para entreter, acalmar e fazer dormir as crianças, por que não seriam bons para os adultos? Neste artigo, ficou claro como os contos de fadas têm muito a falar aos adultos.”

E sobre o impacto positivo na vida dos adultos, Sousa; Caldin (2017, p.15) aborda sobre o benefício que o hábito de ler essas histórias traz, tratando-as de forma terapêutica: “Desta forma, os contos de fadas se configuram como instrumentos poderosos que podem ser

utilizados em atividades de Biblioterapia voltadas para os adultos. Esta proposta de usar os contos de fadas como uma ferramenta terapêutica, foi utilizada por (Pessoa *et al.*, 2023) onde a animação Encanto (2021), logo, não foi feita uma biblioterapia, mas sim uma outra denominação: a cineterapia. O importante é tratar a narrativa, não importando qual forma ela estará podendo ser um livro ou um filme. O fará a diferença é as pessoas estarem abertas para ouvirem e aprenderem com os contos de fadas.

### **8. Quais programas de televisão, filmes ou conteúdo online você mais gostava na infância e como acha que isso influenciou suas preferências como adulto?**

Em New York Times Book Review, revelou como os adultos que tinham em média 35 anos de idade eram um dos mais leitores dos livros da saga de Harry Potter, em média 30% dos livros vendidos correspondiam a este público. Com base nesta informação, a pergunta realizada aos participantes teve o propósito de identificar se os conteúdos assistidos na infância influenciaram suas escolhas atualmente no que consomem hoje. Das 51 respostas, apenas 4 responderam não possuir nenhuma influência em suas preferências como adultos hoje.

Nesta questão foi percebido como programas de televisão infantil e conteúdo online para crianças na época, muito além de filmes e desenhos animados, foram importantes na vida dos adultos e definiram suas preferências ainda hoje.

Nota-se que a quantidade de participantes, quase que 100%, que puderam analisar-se a si próprios, e perceberam que os programas e entretenimentos audiovisuais assistidos na infância foram fortes influenciadores do que eles são hoje, pois na infância é através das brincadeiras e da liberdade de serem criativos que elas conseguem moldar e definir suas personalidades.

Assim como relata os autores Mozzer; Borges (2008, p.3) que através das brincadeiras que elas criam um mundo próprio e de forma que seus desejos são atendidos, assim eles completam “[...] o brincar da criança é determinado pelo desejo de ser grande e adulto. Esse desejo auxilia no desenvolvimento, pois a criança está sempre brincando de adulto.”

Portanto, assistir a programas, ler história, assistir animações é também uma forma de brincar, é uma forma de interagir com o lúdico, e deixar as crianças interagirem dessa forma é positiva e contribuirá com o seu desenvolvimento. Assim como relataram os participantes, ao compartilharem em suas respostas que o que consumiam na infância e adolescência faz parte de suas personalidades e de suas vidas, assim como relatou o participante da resposta 1, que o programa “Artattack, me influenciou e o instigou no exercício da criatividade e que provavelmente este participante tem o exercício da criatividade em sua rotina de trabalho ou

hobbies, assim como relata: “acredito que ele me influencia e me influenciou no que faço hoje, é um programa que instigava o exercício da criatividade e a criação.”

**9. Que lembranças de programas infantis de TV você tem e que você associa a amigos? Você acha que esses programas influenciaram suas amizades ou relacionamentos com outras pessoas?**

Santana; Ferreira (2015, p. 7) dizem como os desenhos animados são narrativas que expressam nas socializações das crianças, e está presente nos momentos de brincadeira e na roda de conversas. Desse modo, assim como os desenhos animados criam vínculo social nas crianças, foi investigado se os desenhos animados e programas de televisão infantil influenciaram positivamente no relacionamento e no fazer amigos dos adultos. Das 51 respostas, 11 foram as pessoas que não conseguiram relacionar os programas de televisão infantis e desenhos animados como uma influência em se relacionar com as pessoas. Das 11 pessoas, 3 eram do público feminino. As outras 40 pessoas responderam positivamente.

Desse modo, nesta questão obteve como resultado respostas positivas, onde em maior número, os participantes conseguiram relacionar os programas de televisão e desenhos animados infantis como vínculos e o fomento de suas amizades.

As autoras Nery; Rego (2020, p 16) relatam como os desenhos animados tem uma forte relação no universo infantil, pois por meio dele que as crianças podem permitir elas navegarem em suas imaginações, assim como elas dizem: “[...] Tal modo de significar essas narrativas audiovisuais permite às crianças circular no mundo fantástico dando respostas a suas próprias motivações.”

Assim como na pesquisa as autoras Nery; Rego (2020, p.12) é compartilhado o depoimento de uma criança que relata utilizar as batalhas dos desenhos animados em suas brincadeiras: “[...] As batalhas que eu crio, por exemplo, Naruto encontra Madara. Aí, de vez em quando, eu crio sem saber se apareceu no episódio; eu crio só para brincar mesmo na batalha”. Essa forma das crianças colocarem em suas brincadeiras as narrativas dos desenhos animados, mostra como é uma forma que os a audiovisual influência nas amizades.

**10. Depois de adulto(a) você já voltou a rever animações ou releu contos de fada que lia na infância? Se sim, eles lhe trouxeram memórias infantis? Quais e por quê?**



Para finalizar o questionário com os participantes, foi investigado acerca do impacto das memórias infantis no público adulto, a fim de avaliar se as memórias infantis estão vivas quando este público consome histórias ou produções audiovisuais infantis. E entender como acontecem essas lembranças. Assim como Mourão Júnior; Faria (2015, p.1-2) relatam a importância da memória, devido ser substancial no papel da identidade pessoal, além de outras funções imprescindíveis. Das 51 respostas, apenas 4 responderam que não voltaram a rever animações infantis ou releeram novamente contos de fadas. Entre estas 4 respostas, apenas uma foi do público feminino.

Foi concluído que, ao falar sobre o sentimento que existe ao rever um desenho animado e como também reler uma história infantil, do tempo da infância pessoal de cada participante, trouxe a tona sentimentos e boas memórias do seus tempos de infância. Esta questão foi a que obteve o maior número positivo de respostas, devido ser uma pergunta que trouxe luz às memórias nostálgicas do tempo de infância de cada participante, tanto do público feminino como do público masculino.

Este resultado de resposta confirma a importância indescritível do papel da memória na identidade pessoal, como diz os autores Mourão Júnior; Faria (2015, p.1-2) “A memória é um dos mais importantes processos psicológicos [...] responsável pela nossa identidade pessoal e por guiar em maior ou menor grau nosso dia a dia”.

Logo, o resgate da memória e a guarda dessas memórias são valiosas no senso de identidade, isto é, responsável por mostrar às pessoas quem são elas, do que elas gostam e não gostam e relembrem principalmente de suas próprias histórias.

Assim como compartilha um participante: ao dizer que assistir animações mostram pra ele como sua infância foi feliz e que sente o desejo de reviver esses momentos mágicos: “As memórias que sempre me trazem, despertam em mim uma vontade de sempre reviver aquele passado de fantasias. Pois além de trazer valores antigos como o afeto dos tempos passados, me dão uma felicidade duradoura, destravando gatilhos que despertam paz e alegrias.” Desse modo, indica que dentro do seu íntimo ainda permanece o mesmo sentimento que existia na infância.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na sociologia da infância mostrou às crianças como protagonista dentro da sociedade e que ao mesmo tempo que essa etapa da vida é extremamente complexa, é uma fase onde carrega muita simplicidade. Pois, as crianças que são produtoras de suas próprias culturas se expressam através da liberdade lúdica e criativa, elas precisam apenas de incentivo para poderem interagir com essa ludicidade. Pode-se compreender, que as crianças são “pequenos adultos” em formação, ou então os adultos são “grandes crianças” em constante mudança. Foi percebido através da investigação da infância, que é uma fase essencial na vida humana e que é uma base fundamental em que uma pessoa adulta estará sob ela a sua vida inteira.

Assim como diz a escritora brasileira Lya Luft “A infância é o chão sobre o qual caminharemos o resto de nossos dias”. Logo, uma criança onde teve a liberdade de ser criança, e brincar, usando sua imaginação, criatividade e teve muitas experiências que envolvam essa liberdade infantil, são crianças que se tornarão adultos mais saudáveis, e independente o quanto mudança este adulto passe, a sua infância estará para sempre junto de si.

Abordar sobre este assunto da infância foi necessário para adentrar no universo dos contos de fadas e narrativas infantis, onde por meio dos autores utilizados na pesquisa, mostrou como existe uma mentalidade na sociedade, em que separa narrativas infantis excluindo o público adulto, entretanto, as narrativas que são vistas como “histórias para crianças” são na verdade, histórias para pessoas, para falar ao coração humano. Assim como traz o pensamento do escritor português Fernando Pessoa, onde diz que: “Nenhum livro para crianças deve ser escrito para crianças”.

Posteriormente, após as narrativas ganharem vida, e se tornarem histórias em movimento, se tornou ainda mais impactante as histórias no imaginário humano, pois, quando as crianças conhecem os desenhos animados, são imagens que ficam na memória delas por toda suas vidas.

Nesta pesquisa, foi investigado o relacionamento das crianças com as animações e histórias em audiovisual, e foi percebido como elas utilizam estes entretenimentos em suas brincadeiras e em suas rotinas diárias, e como estas simples brincadeiras deixam registrados em suas memórias até suas vidas adulta, trazendo o sentimento de nostalgia. Este sentimento é tão importante, e faz parte da identidade de toda pessoa, pois ela está ligada à memória, e como dizem os autores citados na pesquisa, Mourão Júnior; Faria (2015, p.1-2) diz que ela é

responsável pela identidade pessoal. O audiovisual tem esse grande impacto na memória, pois através das imagens, cores, narrativas e sons causam a mistura de sensações e sentimentos. Logo, nesta pesquisa foi possível inferir através dos autores na investigação que o cinema e o audiovisual causa um maior impacto na memória e nos sentimentos no ser humano, assim como foi citado os autores Silva; Gomes (2009, p. 5) em que diz: “Em relação ao cinema, a leitura proporciona o desenvolvimento psicológico interior, pois instiga o imaginário. Porém, as emoções transmitidas pela imagem em movimento são diferentes, provocando sentimentos aparentes.” Logo, pode-se entender que os adultos que na infância tiveram um maior contato com o audiovisual infantil de sua época, ainda hoje, se sentem mais conectados com suas infâncias, pois o poder das imagens em movimento consegue ficar presas em suas memórias com maior profundidade.

Esta afirmação, pôde-se ser inferida através da análise das respostas dos participantes do questionário aplicado, onde na última pergunta “Depois de adulto(a) você já voltou a rever animações ou releu contos de fada que lia na infância? Se sim, eles lhe trouxeram memórias infantis? Quais e por quê?” onde das 51 respostas, 47 pessoas responderam que reviram desenhos animados de infância. Entende-se que esse maior número de respostas se dá ao forte contato dos participantes com o audiovisual infantil e como esta lembrança está conectada com memórias nostálgicas que remetem a brincadeiras e felicidade de ser criança.

Além disso, foi visto que por meio das respostas escritas, os participantes detalham a relação das histórias infantis, seja por meio dos livros ou do cinema, como época feliz e ingênua de suas vidas. Como um período onde as suas vidas eram mais simples e sem preocupações. Afinal, o simples ato de acordar cedo para assistir a desenhos animados traz o sentimento de saudosismo visto que atualmente, suas realidades é acordarem cedo para trabalharem e cumprirem suas demandas, mostra como a infância é deixada de lado, devido às preocupações e a necessidade de amadurecer.

Desse modo, pode-se inferir por meio dos autores e das respostas do questionário que as histórias infantis são como ferramentas terapêuticas na vida de tantas pessoas, onde por meio delas traz à tona bons sentimentos, pode ser um instrumento para equilibrar a vida agitada na fase adulta. Afinal, devido às exigências da rotina, as crianças são obrigadas a crescerem e se tornam muitas vezes adultos apáticos e por meio de instrumentos como as narrativas infantis, é uma forma de recobrar a consciência de “ser como uma criança” outra vez.

Deste modo, esta monografia ligou duas áreas muito importantes na história do registro da cultura humano, que é a Biblioteconomia e o Cinema e audiovisual, na área da biblioteconomia trouxe a importância das narrativas infantis e contos de fadas para o público

adulto e como existe um potencial benéfico na vida das pessoas, e posteriormente, foi relacionado a adaptação destas histórias e/ou a criação de novas narrativas no cinema e como existe o mesmo potencial na vida destas pessoas.

Desta forma, ambas as áreas guardiãs do registro escrito e audiovisual humano podem ser unidas e como impacto das histórias infantis mostra isto, por meio de suas narrativas que falam ao coração de todas as pessoas.

## REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2°. ed. Rio, de janeiro: Guanabara, 1986.

ANDRADE, Andréa Faria *et al.* **A CONTRIBUIÇÃO DO DESENHO DE OBSERVAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**. GRAPHICA, [s. l.], 2007. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/outubro2011/matematica\\_artigos/artigocontribuicaodesenho.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/outubro2011/matematica_artigos/artigocontribuicaodesenho.pdf). Acesso em: 28 jan. 2024.

BARRIE, James Matthew. **Peter and Wendy**. [S. l.]: London Hodder and Stoughton, 1911.

BETTLHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução: Arlene Caetano. 16°. ed. [S. l.]: Paz e Terra, 2002. 366 p. ISBN 9780000000002. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7578470/mod\\_resource/content/1/Bruno%20Bettelheim%20%28trad.%20Arlene%20Caetana%29%20-%20A%20Psicana%CC%81lise%20dos%20contos%20de%20fadas%20%20-Paz%20e%20Terra%20%282002%29.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7578470/mod_resource/content/1/Bruno%20Bettelheim%20%28trad.%20Arlene%20Caetana%29%20-%20A%20Psicana%CC%81lise%20dos%20contos%20de%20fadas%20%20-Paz%20e%20Terra%20%282002%29.pdf). Acesso em: 23 jul. 2024.

BORDIN, Francine Borges; BUSSOLETTI, Denise. **A SOCIOLOGIA DA INFÂNCIA E OS DESENHOS INFANTIS** – uma contribuição sociológica à Educação. **Atos de Pesquisa em Educação**, [S.l.], v. 9, n. 3, p. 681-698, dez. 2014. ISSN 1809-0354. Disponível em: <https://proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/3897>. Acesso em: 20 jan. 2024. doi: <http://dx.doi.org/10.7867/1809-0354.2014v9n3p681-698>.

BORTOLOZZI, A. C. **Questionário e entrevista na pesquisa qualitativa: elaboração, aplicação e análise de conteúdo**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020. p. 52

CARMO, Elisângela Gisele do. Tecnologia e Cinematerapia. **EFEITOS DA INTERVENÇÃO DE SESSÕES DE MÍDIAS CINEMATOGRÁFICAS NOS ESTADOS DE HUMOR EM IDOSOS**. 2020. Tese (Doutorado) - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS, [S. l.], 2020. Disponível em: [https://www.oasisbr.ibict.br/vufind/Record/UNSP\\_9148f236da629cc2a84f82f8c1fd72a8](https://www.oasisbr.ibict.br/vufind/Record/UNSP_9148f236da629cc2a84f82f8c1fd72a8). Acesso em: 17 fev. 2024.

CARVALHO, Maria Paula Cavalcanti *et al.* **O filme infantil e a cultura da infância: onde estão as vozes para o debate sobre o cinema na educação infantil?** Anais VII CONEDU - Edição Online... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/69037>. Acesso em: 21/01/2024 20:14

CARVALHO, Janaína Nogueira Maia *et al.* **A Sociologia da Infância: POSSIBILIDADE/S DE VOZ E AÇÃO DA CRIANÇA E SUA/S INFÂNCIA** (S. Campo Grande: Editora UFMS, 2022. 223 p. ISBN 978-65-89995-36-4. Disponível em: [https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/5047/1/A\\_sociologia\\_da\\_infancia.pdf](https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/5047/1/A_sociologia_da_infancia.pdf). Acesso em: 23 jan. 2024.

DERDYK, Edith. **O desenho da figura humana**. São Paulo: Scipione, 1990.

ESCUADERO, Andreia Perroni. **GERAÇÃO X: ADULTOS INFANTILIZADOS - UMA ANÁLISE DO FENÔMENO**. Revista Dito Efeito, [s. l.], 2013. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/de/article/view/2133>. Acesso em: 21 jan. 2024.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; OSWALD, Maria Luíza Bastos Magalhães. **A recepção dos desenhos animados da TV e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros**. Cadernos cedes, [s. l.], 2005. DOI <https://doi.org/10.1590/S0101-32622005000100003>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/DypQLLZghNC4pJ7bz95DvWy/#>. Acesso em: 11 fev. 2024.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. 1º. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. p. 120

LAGE, L. da C.; DE MELO, J. R.; MACHADO, J. B. **Do Livro ao Filme: Compreendendo a releitura cinematográfica dos contos de fadas**. RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade, [S. l.], v. 5, n. 4, 2019. DOI: 10.23899/relacult.v5i4.1267. Disponível em: <https://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/1267>. Acesso em: 3 fev. 2024.

MOMO, Mariangela. **As crianças de hoje não são mais como antigamente! Implicações culturais do mundo contemporâneo para os modos de ser criança e de viver a infância**. TEXTURA - Revista de Educação e Letras, [s. l.], 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1243>. Acesso em: 21 jan. 2024.

MOURÃO JÚNIOR, Carlos Alberto; FARIA, Nicole Costa. Memória. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, [s. l.], 2015. Disponível em: [www.scielo.br/j/prc/a/kpHrP364B3x94KcHpCkVkQM/?format=pdf&lang=pt](http://www.scielo.br/j/prc/a/kpHrP364B3x94KcHpCkVkQM/?format=pdf&lang=pt). Acesso em: 17 fev. 2024.

MOZZER, Geisa Nunes de Souza; BORGES, Fabrícia Teixeira. **A CRIATIVIDADE INFANTIL NA PERSPECTIVA DE LEV VIGOTSKI**. Revista Inter-Ação, [s. l.], 2008. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/5269>. Acesso em: 28 jan. 2024.

NERY, Patrícia Gonçalves; REGO, Teresa Cristina. **CULTURAS DA INFÂNCIA: OS MODOS COMO AS CRIANÇAS ASSISTEM E INTERAGEM COM AS SÉRIES DE ANIMAÇÃO**. Educação em Revista, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/8gwQvVvtXKXjDvV54qMMY8b/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 21 jan. 2024.

NERY, Alfredina; ATIÉ, Lourdes. **Almanaque dos Contos de Fadas**. 1º. ed. São Paulo: Moderna, 2013.

NOVAES, Sylvia Caiuby. **Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico**. Mana, [s. l.], p. 455-475, 2008. DOI <https://doi.org/10.1590/S0104-93132008000200007>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mana/a/jGbgpVMwvRTfyvVSXV4Vqmt/?lang=pt>. Acesso em: 7 fev. 2024.

ROSAS, Argentina. **Estimulação e desenvolvimento da criatividade. Psicologia: Ciência e Profissão**, [s. l.], 1992. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/8MJjD3fdG4HKDHRQzjyqRGd/#>. Acesso em: 28 jan. 2024.

SANTANA, Andrea Moreira; FERREIRA, Lúcia Gracia. **A TV E A EDUCAÇÃO: UM ESTUDO SOBRE A INFLUÊNCIA DOS DESENHOS ANIMADOS NOS VALORES MORAIS DA CRIANÇA**. Cadernos da Pedagogia, [s. l.], v. 9, n. 17, 2015. Disponível em: <https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/801>. Acesso em: 11 fev. 2024.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **IMAGINÁRIO E CULTURAS DA INFÂNCIA**. Cadernos de Educação, [s. l.], 2003. Disponível em: <https://revistas.ufpel.edu.br/index.php/educacao/article/view/6119>. Acesso em: 21 jan. 2024.

SILVA, Tânia Cristina do Ramo; GOMES, Ana Claudia Fernandes. **A Importância dos Desenhos Animados como Representação Ideológica: Formação da Identidade Infantil. Iniciação Científica CESUMAR**, [s. l.], v. 11, n. 1, 2009. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/icesumar/article/view/664>. Acesso em: 7 fev. 2024.

SOUSA, Carla; CALDIN, Clarice Fortkamp. **Contos de fadas também é coisa de gente grande aplicabilidade terapêutica de histórias infantis para adultos**. Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, [s. l.], 2017. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6486335>. Acesso em: 17 fev. 2024.

TATAR, Maria. **Contos de fadas: edição comentada & ilustrada**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004

PADILHA, Karla Dayane De Sousa et al.. **A influência do desenho animado no processo sociocognitivo da criança**. Anais IV FIPEDE... Campina Grande: Realize Editora, 2012. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/333>>. Acesso em: 21/01/2024 20:15

PERUZZO, Cicilia Maria Krohling; PEREIRA, Isac dos Santos. **O corpo brincante, o brinquedo corpo que fala desenhos animados, comunicação e imaginário no desenvolvimento infantil**. Comunicação & Educação, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7863556>. Acesso em: 21 jan. 2024.

PESSOA BHS, Gouveia EAH, Pozzobon M. **Encanto: a família e a abordagem do médico de família e comunidade**. Rev Bras Med Fam Comunidade. 2023;18(45):3966. [https://doi.org/10.5712/rbmfc18\(45\)3966](https://doi.org/10.5712/rbmfc18(45)3966)

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. DE. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2º. ed. [s.l.] Editora Feevale, 2013. p. 276

VOLMER, Lovani; RAMOS, Flávia Brocchetto. **Infância, cinema e leitura: um tripé viável. Ciênc. cogn.**, Rio de Janeiro, v. 12, p. 31-39, nov. 2007. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-58212007000300004&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000300004&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 11 fev. 2024.

ZILBERMAN, Regina. Jovens para sempre. *In: CONTOS de Perrault*. [S. l.]: Moderna, 2013.

ZILBERMAN, Regina. **Dos irmãos Grimm a Walcyr Carrasco, um patrimônio imperdível.**  
***In: CONTOS de Grimm***. 1<sup>o</sup>. ed. São Paulo: Moderna, 2013.