



Ministério da Saúde

FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Nina Soares Cardoso Leitier

REPRESENTATIVIDADE RACIAL NO DESENHO ANIMADO: importância e
impactos na infância

Rio de Janeiro
2023

Nina Soares Cardoso Leitier

REPRESENTATIVIDADE RACIAL NO DESENHO ANIMADO: importância e
impactos na infância

Monografia apresentada à Escola Politécnica de
Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz
(EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para
aprovação no Curso Técnico em Análises Clínicas.

Orientador(a): Cynthia Macedo Dias

Rio de Janeiro
2023

Nina Soares Cardoso Leitier

REPRESENTATIVIDADE RACIAL NO DESENHO ANIMADO: importância e impactos na infância

Monografia apresentada à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para aprovação no Curso Técnico em Análises Clínicas.

Aprovado em __/__/__.

BANCA EXAMINADORA

Cynthia Macedo Dias
EPSJV/FIOCRUZ

Nathalia da Rocha Correa Barros
EPSJV/FIOCRUZ

Gregório Galvão de Albuquerque
EPSJV/FIOCRUZ

Rio de Janeiro
2023

*Dedico esse trabalho a
todas as crianças que
sonham em um dia
se enxergarem na televisão.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio e à FIOCRUZ por me darem a oportunidade incrível de estudar em um lugar que me deu tantos ensinamentos preciosos para minha formação como profissional e como pessoa. Agradeço a todos os professores que cruzaram meu caminho e auxiliaram nesses quatro anos de ensino, dando o apoio necessário até nos momentos mais difíceis dessa caminhada.

Agradeço principalmente à minha orientadora e professora Cynthia que desde o começo deste projeto me guiou quando eu estava perdida, mas também me deu liberdade para fazer o que eu sentia que era melhor para mim e para o trabalho. Minha caminhada teria sido mil vezes mais difícil se não fosse você me auxiliando, professora, devo muito da minha formação a ti.

Agradeço à minha mãe, Safira, por antes de tudo me criar e sempre fazer o possível e impossível para que eu pudesse ter uma vida boa e ser feliz, inclusive me inscrever na melhor escola que eu poderia estudar, mesmo contra a minha vontade na época. Você viu uma oportunidade que eu não conseguia ver antes de entrar. Muito obrigada. Gostaria de algum dia conseguir ser metade da mulher que você é.

Agradeço à minha irmã, Ágatha, por aguentar meus surtos, minhas frustrações e reclamações durante todos esses anos de vida juntas, mas também por confiar em mim e me aconselhar nas decisões de vida, das mais bobas até as mais importantes. Junto dela, agradeço à minha avó, Sônia, por ajudar a me criar e estar presente por mim em todos esses anos, não mereço o posto de neta preferida, mas sou muito feliz por tê-lo. Sei que não falo muito, mas eu amo muito vocês três.

Agradeço a todos os meus amigos, cada um de vocês foi infinitamente importante pra esse ciclo da minha vida. Sem vocês eu não passaria nem da primeira semana lá em 2020 e não seria nada do que sou hoje em dia. Obrigada por toda risada e choro juntos, todas as brigas e brincadeiras, cada conversa no almoço, cada ida pra Ipanema no verão e no inverno, cada filme visto e cada dormida nas casas uns dos outros. Esses quatro anos não teriam 1% de importância na minha vida se não tivessem vocês neles.

Agradeço, acima de tudo, a Deus por abrir essa porta a mim. Serei eternamente grata a ti por essa oportunidade e por todas as outras que estiverem por vir. Obrigada por botar pessoas tão boas no meu caminho, por todo o conhecimento me dado ao longo da vida e que ainda vou receber.

Não estaria onde estou hoje sem o apoio de vocês. Meus eternos agradecimentos.

“Ninguém nasce odiando outra pessoa pela cor de sua pele, por sua origem ou ainda por sua religião. Para odiar, as pessoas precisam aprender, e se podem aprender a odiar, elas podem ser ensinadas a amar.”

Nelson Mandela

RESUMO

Representatividade passa longe de ser algo importante só para o convívio social, a falta dela traz problemas tanto psicológicos quanto físicos que só conseguirão ser desconstruídos talvez na adolescência ou vida adulta, com muita luta e esforço. Este projeto teve como objetivo principal reconhecer como a representatividade racial em desenhos animados afeta a infância. Para isso, os objetivos específicos do projeto se baseiam em discutir a influência dos desenhos animados no desenvolvimento infantil e explicar representatividade e sua importância para grupos minoritários, além de analisar a representação de personagens negros na série animada *O Mundo de Greg* (2018). A justificativa do projeto se baseou tanto na importância social, sobre como a representatividade pode auxiliar no combate ao preconceito, caso introduzida nas mídias cotidianas durante a infância, que é quando os conceitos comportamentais e morais da criança ainda estão em formação, quanto na pessoal, sobre o apego emocional que diversos de jovens e adultos nascidos nas décadas de 1990 e 2000 adquiriam por desenhos animados da época da infância, já que eram partes importantes da rotina de muitos quando mais novos e que, hoje em dia, se tornaram uma memória afetiva, trazendo o sentimento confortável de nostalgia quando lembrados. A metodologia proposta para a discussão sobre desenho animado na infância e representatividade foi qualitativa e bibliográfica, já a análise do desenho selecionado foi com base nas escolhas de construção do perfil e narrativa dos personagens, através de estratégias de análise propostas por Penafria (2009). Os resultados levaram a uma discussão sobre a relação entre mídia, estereótipos, representatividade e a população, logo em seguida sendo recortada para a televisão aberta no Brasil, sua programação infantil, o fator atrativo dos desenhos animados para a criança e sua influência no desenvolvimento infantil, como um grande formador de entendimentos básicos da infância. Além disso, com a análise pode-se entender que mesmo com grande número de diversidade e representatividade nas animações,

nenhuma sozinha será eficaz para combater o racismo, são precisas mais obras com esse foco e mais diversidade dentro e fora das telas para haver uma melhora cada vez maior.

Palavras-chave: Desenho animado. Representatividade racial. Desenvolvimento infantil.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Sítio do Pica-Pau Amarelo (2012)	05
Figura 2 – Cidade de Deus (2002)	06
Figura 3 – Ator Mussum	06
Figura 4 – Taís Araújo e Da Cor do Pecado (2004)	07
Figura 5 – Yudi Tamashiro e Priscilla Alcantara no Bom Dia & Cia.	09
Figura 6 – TV Globinho	10
Figura 7 – Bob Esponja: Calça Quadrada (1999)	11
Figura 8 – Os 10 Marchas, O Mundo de Greg (2018)	17
Figura 9 – Aliança da Ciência, O Mundo de Greg (2018)	17
Figura 10 – Jessica Williams, O Mundo de Greg (2018)	18
Figura 11 – Greg Williams, O Mundo de Greg (2018)	18
Figura 12 – Bernard Williams, O Mundo de Greg (2018)	19
Figura 13 – Nicole Williams, O Mundo de Greg (2018)	20
Figura 14 – Duane Williams, O Mundo de Greg (2018)	21
Figura 15 – Earl Williams, O Mundo de Greg (2018)	21
Figura 16 – Jojo Williams, O Mundo de Greg (2018)	22

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	01
1.1. OBJETIVOS	02
1.1.1. OBJETIVO GERAL	02
1.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	02
2. METODOLOGIA	03
3. MÍDIA, ESTEREÓTIPO E REPRESENTATIVIDADE	04
4. DESENHOS ANIMADOS E O IMPACTO NA INFÂNCIA	09
5. REPRESENTAÇÃO E ANIMAÇÃO NA ATUALIDADE	16
5.1 ANÁLISE DE CONSTRUÇÃO	19
5.2 ANÁLISE TEÓRICA	24
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERÊNCIAS	28

1. INTRODUÇÃO

Desenhos animados fazem parte da nossa sociedade há mais de um século e desde sempre têm sido uma forma de trazer aspectos da sociedade de modo lúdico para entreter a criança durante sua infância. A criança é receptiva das mensagens veiculadas, ela recria de acordo com suas experiências em um processo de troca de conhecimentos, incorporando o que vê e o que ouve de maneira criativa (MOURA, LEAL e PADILHA, 2012, p. 4). O que aparece nesses desenhos influencia muito na visão de mundo de quem vê e os comportamentos vão ser reproduzidos depois, não só durante a infância, mas durante a vida adulta também, mesmo que de modo mais sutil e em quantidades menores. Por esse motivo, é muito importante tratar de assuntos significativos e atuais para preparar a criança para a vida em sociedade, resultando, então, na representatividade.

Este trabalho tem foco em representatividade racial, porém ela pode ser de vários grupos e se apresentar dos modos mais sutis aos mais diretos, especialmente no meio midiático. Representatividade não é só uma princesa negra em uma história mundialmente conhecida há décadas, como em *A Pequena Sereia* (2023), ou um herói adorado por muitos ser pansexual, como *Deadpool* nos quadrinhos. Representatividade também é um personagem com aparelho de medição de glicose no braço, um menino com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade) na turma avançada, um médico com autismo e uma mulher gorda modelo de passarela. Qualquer pessoa de algum grupo que normalmente é estereotipado, ignorado e até apagado da sociedade, ao ver um personagem igual a si ocupando lugares importantes (ou só existindo sem a determinada diferença ser o único traço de personalidade dele) se sentirá bem, podendo até criar um carinho pelo personagem por se identificar.

No entanto, se um grupo é visto na televisão sempre como coadjuvante, alívio cômico e até antagonista, essa é a visão que ficará como verdade em quem assiste. No fim, uma má representatividade na mídia trará tantos problemas quanto nenhuma representatividade. Por isso, os desenhos animados, que têm um papel tão importante na infância, são essenciais para dar essa visibilidade e conscientização para as crianças, fazendo com que aos poucos a desigualdade e o preconceito se desconstruam.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1. OBJETIVO GERAL

Reconhecer como a representatividade racial nos desenhos animados pode afetar a infância.

1.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Explicar a representatividade e sua importância para grupos minoritários.
- 2) Discutir a influência dos desenhos animados no desenvolvimento sociocognitivo e moral da criança.
- 3) Analisar a representação de personagens negros na série animada O Mundo de Greg (2018).

2. METODOLOGIA

O projeto teve uma abordagem qualitativa, utilizando pesquisa bibliográfica para o objetivo de discutir a influência dos desenhos animados no desenvolvimento infantil e a importância da representatividade para grupos minoritários. Foi feita uma análise dos personagens do desenho O Mundo de Greg (2018) que utiliza critérios de escolhas de construções de imagem e narrativa dos personagens para explorar as representatividades e/ou estereótipos presentes nos mesmos, com base na metodologia proposta por Penafria (2009). Para ela, analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar (VANOYE, 1994 apud PENAFRIA, 2009, p. 1)

A principal fonte de dados foi o Google Acadêmico e Scielo, além de textos e livros, tendo como palavras-chave “desenhos animados”, “representatividade racial” e “desenvolvimento infantil”.

3. MÍDIA, ESTEREÓTIPO E REPRESENTATIVIDADE

Segundo o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, representatividade é o conjunto de características de um dado grupo social, político, cultural, étnico etc. que lhe conferem o direito de ter sua imagem, interesses, necessidades e aspirações reconhecidos e tratados de forma justa e equânime nos diferentes meios e esferas de representação da sociedade (política, econômica, midiática etc.). Ou seja, representatividade é uma forma de reconhecer características, necessidades e costumes de grupos sociais, étnicos e políticos da sociedade, grupos esses que muitas vezes são uma minoria oprimida que sofrem contínuas tentativas de apagamento e invalidação. Por “minoria” entende-se grupo social cujas perspectivas e vozes são marginalizadas pelas estruturas de poder e pelos sistemas de significação dominantes numa sociedade ou cultura (EDGAR & SEDGWICK, 2003: 213-214; FILHO, 2009)

Muitos ainda discutem a necessidade da representatividade, pois não entendem o peso de se ver lembrado em lugares de importância, de ser devidamente representado em espaços que normalmente seriam esquecidos ou ignorados, de ver alguém que passa o mesmo que você sempre passou e entende sua dor, lutando por você e muitos outros que não conseguiram esse espaço para lutar também. É por meio da representatividade que entendemos o que somos, quem somos e tudo o que passamos como uma experiência conjunta, não algo único e particular, o que gera, portanto, o sentimento de ser acolhido e pertencer a algo maior.

A representatividade pode ser em diversos âmbitos da sociedade, sendo presente tanto na política quanto no próprio dia a dia, mesmo que de forma sutil e pouco perceptível, mas um dos meios mais importantes para a sociedade atual e em que a representatividade tem sido uma pauta crescente, é a mídia. Por mídia, entende-se todo e qualquer meio de comunicação no qual informações são compartilhadas para outros, e que, desde a globalização, vêm sendo cada vez mais amplamente distribuídas com facilidade, sendo a televisão um dos principais veículos.

A mídia possui um papel essencial na sociedade, é por ela que recebemos e distribuímos informações, conhecimento e cultura de um canto a outro, permitindo que criemos e ressignifiquemos nossas relações entre diferentes grupos sociais (SOUSA, 2020, p. 32). Porém, é importante ressaltar que nem sempre são verídicas. Quem está no “controle” tem o poder de alterar e distorcer o que será transmitido, alterando junto o entendimento do receptor, por questões

políticas, econômicas ou sociais. O que surge na mídia têm grande poder de influência nas massas desde seu início e muitos dos pensamentos conservadores de hoje se dão por situações e preconceitos normalizados pela mídia há muitos anos e que são difundidos ainda nos tempos atuais. Porém, ao mesmo tempo que a mídia influencia os consumidores com suas produções, ela também é influenciada pela maneira que o público pensa (SOUSA, 2020, p. 32). No meio artístico e de entretenimento, a principal forma de disseminação de preconceitos é por meio dos estereótipos.

O jornalista estadunidense Walter Lippmann (1922/1961) descreve estereótipos como “imagens mentais que se interpõem, sob a forma de enviesamento, entre o indivíduo e a realidade” (CABECINHAS, 2004, p. 5), a partir dos valores do próprio indivíduo, como forma de organização e estruturação da realidade. Ou seja, por conta da complexidade, grandeza e variabilidade da realidade, costumamos simplificar o que não sabemos com base no que sabemos, para termos um entendimento melhor do desconhecido (LIPPMANN, 1922/1961, apud CABECINHAS, 2004, p.5). Esse é um processo comum e inevitável que acontece diversas vezes em diferentes áreas, mas é nocivo ao ocorrer com certas etnias e culturas perpetuando preconceitos e visões racistas e xenofóbicas.

Pessoas negras são frequentemente retratadas na televisão em posições de inferioridade ou maldade, quando não estão ocupando o papel de empregados domésticos, serventes ou meros trabalhadores de baixa renda, estão atuando como vilões, bandidos e traficantes, usuários de forças sobrenaturais malignas e outras formas de retratar o negro e sua cultura como o mal (SOUSA, 2020, p.33).

Figura 1: Sítio do Pica-Pau Amarelo (2012).



Fonte: Rede Globo.

Figura 2: Cidade de Deus (2002)



Fonte: IMDb.

Pessoas negras também são representadas como elemento cômico, seja pela sua forma de falar, sua aparência ou até sua inteligência, já que muitas vezes a ideia de “burrice” acompanha personagens negros.

Figura 3: Ator Mussum.



Fonte: UOL.

Além disso, existe a ideia do homem negro atleta que, por conta de seu físico, é naturalmente bom em esportes e deve seguir esse caminho, nada além dele. Ainda sobre o físico, existem outros dois estereótipos racistas, mais frequentemente direcionados a mulheres negras, a hipersexualização e a desvalorização de seus traços característicos. Ou seja, ao mesmo tempo que as características físicas de pessoas negras (como cabelo, nariz, boca e o próprio tom de pele) são taxadas como feias, sujas, ruins, deselegantes e indesejáveis, também existe ideia da mulher negra de beleza exótica, “cor do pecado”, sempre disponível, insaciável e como um simples objeto para homens usarem e jogarem fora. E ambos os discursos são vistos e reforçados até hoje em novelas, filmes, séries e vários outros meios de entretenimento, sendo um desserviço tanto para a luta antirracista quanto a feminista.

Figura 4: Taís Araújo em Da Cor do Pecado (2004).



Fonte: Teledramaturgia.

Esses são apenas alguns exemplos de preconceito racial, mas também existem muitos discursos machistas, xenofóbicos, capacitistas, homofóbicos e outras intolerâncias presentes até hoje na mídia. Só na televisão já é quase um século desses estereótipos sendo transmitidos para a população, mas se buscarmos em rádios, jornais, livros, peças e músicas mais antigas veremos que fazer comédia e entretenimento em cima do sofrimento e humilhação de pessoas negras, mulheres, deficientes e LGBT+s é um padrão visto há muito tempo na nossa sociedade, que foi e continua sendo construída na base do racismo, misoginia, desigualdade e diversos outros discursos de ódio.

Como consequência de séculos de racismo como forma de entretenimento, podemos ver até hoje uma sociedade desigual onde é preciso constantemente reafirmar que certas falas e comportamentos são preconceituosos, que vidas negras importam, que racismo e injúria racial são crimes e devem ser devidamente julgados e penalizados. Ainda vivemos numa sociedade em que o trailer de um filme infantil tem milhões de *dislikes* no YouTube apenas pela princesa protagonista ser negra, na nova adaptação de A Pequena Sereia. Sendo um dos principais argumentos de quem é contra, a ideia de que não é realista a sereia (uma criatura mística e puramente fictícia) ser negra, ainda mais princesa. Mas, esse pensamento pode ser fruto de um estereótipo em que mulheres negras não ocupam lugares de nobreza, ou que não são bonitas o suficiente para serem retratadas como seres belos, encantadores e irresistíveis, como dito sobre sereias.

Essas visões estereotipadas refletem diretamente na nossa sociedade, influenciando o desenvolvimento sociocognitivo e moral tanto de pessoas brancas quanto negras, já que as brancas reproduzem esses discursos diariamente, propagando ódio e desrespeitando outras pessoas, e as

peessoas negras crescem entendendo essas visões como verdade, desvalorizam suas belezas, duvidam de seus potenciais e se submetem a coisas por acreditar merecer tais tratamentos. Cria-se uma problemática com a aceitação da própria imagem, por somente serem vistos em papéis subalternos e propagandas compartilharem somente um padrão único a ser considerado correto (SOUSA, 2020, p.35).

Ao mesmo tempo, esse mesmo trailer causa comoção em diversas meninas negras por todo o mundo, por conseguirem agora enxergar a si mesmas nessa princesa, se sentindo bonitas e representadas. É esse sentimento que deve ser priorizado ao escolher realizar uma produção com representatividade adequada, principalmente para o público infantil. Cabe aos grandes produtores assumirem a responsabilidade de incluir em seus trabalhos mais diversidade e criar, mesmo que em parte por pressão social, cada vez mais representações positivas e autênticas sobre diferentes culturas e origens raciais, promovendo personagens que servirão de inspiração para as novas gerações de jovens e crianças negras. Porém, para se criar narrativas e personagens negros verdadeiramente autênticos, é necessário haver representatividade dentro e fora das câmeras, ou seja, funcionários negros participando da produção, direção, roteiro e outros papéis fundamentais para a criação de novas histórias com representatividade responsável.

Portanto, entende-se que a mídia age como um meio de grande influência na sociedade e auxilia para a desigualdade e disseminação de preconceitos ao impor estereótipos racistas como forma de entretenimento. Esses estereótipos atingem a percepção do negro sobre seu valor, seu potencial e sua beleza, afetando a autoestima e a construção de identidade dessas pessoas. Porém, a mídia também é o principal meio de mudança, é a partir dela que podemos trazer mais representatividade e valorização da cultura negra, abrindo oportunidade para as novas gerações terem uma percepção mais positivas sobre si mesmas e, mesmo que aos poucos, lutar contra o racismo estruturado na nossa sociedade.

4. DESENHOS ANIMADOS E O IMPACTO NA INFÂNCIA

A grande mídia tem uma imensa responsabilidade, pois amplifica e reproduz mensagens e ideias determinadas pelas elites, que criam concepções, legitimando discursos de acordo com seus interesses. Rejeita-se, então, o entendimento simplista de que ela apenas informa, quando, na verdade, forma e produz opiniões (SANTOS, 2020, p. 24) Entender mídia como formadora de opiniões é entender também sua parcela de responsabilidade e culpa na sociedade atual, se hoje vemos determinado comportamento crescendo é porque em algum momento foi encorajado (ou nunca desencorajado) pela mídia, podendo ser tanto uma coisa boa quanto ruim. No caso de mídias voltadas para o público infantil, essa responsabilidade é dobrada, já que são altamente influenciáveis e moldáveis, por ainda estarem desenvolvendo a personalidade e caráter.

Com a popularização da televisão no Brasil, cresceu também o número de programas voltados para o público infantil, principalmente em forma de programas de palco, como 'Xou da Xuxa' na década de 80, exibido todo dia de manhã na TV Globo pela atriz Xuxa Meneghel, que marcou gerações de brasileiros dessa época por seus quadros de brincadeiras, atrações musicais e desenhos animados. Esse modelo de programa se estendeu para outras emissoras nos próximos anos e em 1993 a SBT criou o 'Bom dia & Companhia', programa seguindo a mesma dinâmica de apresentadores com jogos e prêmios, intercalados com desenhos animados de produções do exterior, que seguiu até o ano de 2023. A partir dos anos 2000, a Rede Globo cria um programa específico para exibir somente desenhos animados de segunda à sexta, a TV Globinho, firmando, assim, as animações no cotidiano de crianças das mais novas gerações.

Figura 5: Yudi Tamashiro e Priscilla Alcantara no Bom dia & Cia.



Fonte: O Globo.

Figura 6: TV Globinho.



Fonte: UOL.

Ambos os programas passavam diariamente durante a semana em horários estratégicos e programações diferenciadas. Enquanto Bom dia & Cia ia das 9:30 da manhã às 13 horas da tarde, a TV Globinho começava no mesmo horário, porém, terminava às 11 horas da manhã. Esses eram momentos que os pais ou estavam fora de casa trabalhando ou em casa fazendo almoço, faxina e outras tarefas, sem ver televisão, enquanto isso, as crianças que estudavam de manhã estavam voltando da escola e as que estudavam de tarde, estavam se arrumando ou almoçando para ir, ou seja, era um horário livre no dia a dia da criança, em que ela não poderia sair para brincar, que foi ocupado pela televisão, com programas pensados e produzidos para elas.

“Em 2004 o tempo médio por dia de exposição à TV foi de 4h43, ao longo dos anos esse número aumentou e em 2014 chegou a 5h35, mais tempo que uma criança passa por dia na escola que é cerca de 3h15 [...]. Os dados coletados em 2015 indicam que a tendência do tempo de exposição à TV é de subir ainda mais, até 27 de maio deste ano foram registrados 5h35, o mesmo tempo obtido no ano inteiro de 2014” (Criança e Consumo, 2015 apud SANTOS, 2020, p. 29).

Com isso, a geração nascida em meados dos anos 1990 e início dos anos 2000, que possuía televisão, teve um grande contato com essas animações exibidas, tanto por terem passado em TV aberta quanto por serem de classificação indicativa e gênero diversificadas, ou seja, abrangia crianças de todas as idades e gostos, mantendo um público alto e as opções de produto maiores ainda. Muitas das festas de aniversário, presentes de Natal, roupas e fantasias, brincadeiras, conversas com colegas e inícios de amizade da época tiveram esses desenhos animados como tema. Diferentes jovens e adultos de diferentes lugares do Brasil poderiam facilmente relatar as mesmas experiências: sair cedo da escola e chegar correndo em casa só para acompanhar o novo episódio de *Dragon Ball Z* na TV Globinho e poder comentar no dia seguinte com os amigos na escola; ficar o recreio inteiro decidindo quem vai ser qual *Winx* do desenho *Clube das Winx*, transmitido pelo SBT, ou até mesmo brincar de bafo para pegar cartas *Pokémon* e aumentar sua coleção. Essas

lembranças, mesmo que simples, são demonstrações de que esses desenhos animados tiveram um papel importante na infância de quem assistiu, a ponto de, hoje em dia, terem se tornado memórias afetivas para alguns, trazendo de volta a sensação nostálgica de dias mais fáceis e felizes só de ouvir as músicas de abertura.

As crianças buscam maneiras de encontrar suas fantasias, através de brinquedos, jogos, livros, teatros, brincadeiras com outras crianças, programas de televisão e até contos de fadas (RIBEIRO, 2021, p. 20). Diferentemente de novelas e filmes, as animações conseguem facilmente se desprender da realidade e tornar o impossível algo fácil de se visualizar, sem a necessidade de tecnologias e dinheiro extra para fazer tais coisas. Isso permite que o lúdico seja retratado a todo momento nos desenhos, como já acontece, mesmo que de forma mais forte em alguns e mais simples em outros. Em questão de narrativa, essa parte lúdica é o principal atrativo, já que para a criança é mais interessante um mundo com novidades e aventuras diferentes do que um com coisas que ela vê todo dia e não desperta sua curiosidade. No quesito imagético, o fator de atração são as formas e desenhos caricatos, as cores chamativas, movimentos e ações acentuados e o modo de falar simples e expressivo, podendo contar também com músicas ao longo dos episódios.

Figura 7: Bob Esponja: Calça Quadrada (1999)



Fonte: Cultura Genial.

Todo esse conjunto de características faz o desenho animado ser divertido e atrativo para as crianças, que ficam entretidas e absorvem boa parte do que vêem como aprendizado. Além disso, os desenhos animados podem ser excelentes instrumentos tanto para agradar a criança, como para facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, pois além de gerar interesse, estimulam sentidos, geram emoções além de mostrar várias lições (RIBEIRO, 2021, p. 22-23)

“Os desenhos animados, que são frequentemente acompanhados pelas crianças, através da internet e também por canais televisivos, possuem um grande poder de atração às crianças, tanto pelos fatores relacionados à imagem (cores, animações, aparência dos personagens e do ambiente que apresenta), quanto ao conteúdo, que se assemelha com o universo

infantil, porém com algumas características do universo adulto, trazendo indagações que estão ligados à valores, ensinamentos morais, conhecimentos e atitudes diante às situações.” (RIBEIRO, 2021, p. 8)

Apesar de todo o lúdico e imaginário dos desenhos animados, eles tendem a reproduzir aspectos da vida real, mesmo que de forma mais simplificada, o que ajuda a criança a entender a sociedade com mais facilidade, pois as mensagens transmitidas poderão ser absorvidas por ela, influenciando sua percepção sobre si mesma, os outros e o mundo a sua volta. Muitas das vezes, o protagonista do desenho é uma criança, que convive com outras, lida com a família e a escola, ou seja, faz coisas comuns do cotidiano infantil. Mesmo que depois seja apresentado um diferencial na vida do protagonista, para que haja a parte lúdica da história, essa rotina normal faz com que as crianças se identifiquem e sintam que o que acontece com o personagem pode acontecer consigo mesmas.

Os desenhos animados naturalmente auxiliam no desenvolvimento da criança, pois são um conjunto de estímulos sensoriais, visão e audição, e de memória, além de explorar o emocional, fazendo com que sintam empatia, tristeza, felicidade e muitas outras ao longo da história. Porém, eles também são um fator importante no desenvolvimento durante a infância, pois a criança vivencia a experiência da personagem em relação a sua própria realidade, imita e prefigura como a personagem vive os seus problemas, aproximando, através da ficção, o modo pensado pelo adulto (Dorfman & Mattelart, 1971 apud SANTOS, 2020, p. 15), ou seja, ela ainda não conhece muito da sociedade ao seu redor nem sobre si mesma, então ela usa as coisas que já entende para explicar o que não sabe e reproduz comportamentos ou falas que já viu de outros lugares.

Com desenvolvimento moral, entende-se os valores que serão prezados pela criança, além do aprendizado das regras sociais já existentes, do que se deve ou não fazer e do que é considerado “correto” na nossa sociedade. Desde os contos de fadas existe uma tendência a fazer uma separação de bem ou mal, certo ou errado, herói ou vilão etc. muito forte, em que só se mostra um lado da história, os vilões só servem para fazer coisas ruins ao protagonista e tudo que os “heróis” fizerem será considerado certo, independentemente do quão questionáveis forem as ações deles.

Por muito tempo isso também se fez presente em desenhos animados, porém a partir dos anos 2000 começou a ser menos extrema essa divisão. Antagonistas mais humanizados, com os motivos de terem se tornado vilões sendo explorados em alguns momentos, erros dos protagonistas

sendo enfatizados, e eles lidando e aprendendo com as consequências de suas ações, tudo isso se tornou comum de se ver em animações tanto na televisão quanto nos cinemas. Essa mudança faz a criança que assiste perceber que bem e mal é relativo, que quem é “do bem” também comete erros, que existem jeitos diferentes de entender o certo e errado, que as pessoas têm seus motivos para agir de determinada forma e que muitas vezes podemos chegar a diferentes conclusões com base nas diferentes visões da história que nos são contadas. Muitos desenhos também apresentam o valor do perdão, da empatia e do respeito com outros, além de outros aprendizados, podendo ser mais explícitos ou sutis, dependendo do objetivo e da faixa etária que o desenho foi planejado para.

As características físicas quando frequentemente ligadas a um determinado papel, podem contribuir para uma generalização que será, então, trazida para o mundo real. Os valores não estão na superfície, segundo Fairclough (Oliveira, 2013 apud SANTOS, 2020, p. 28), mas orientam a interpretação, provocando a reprodução de alguns valores de modo inconsciente. Se é sempre determinado gênero que ocupa lugares de obediência e submissão, é involuntário o pensamento que o lugar de comando pertence a outro, assim como se determinada cor de pele é sempre tratada como bela, sofisticada e digna de tratamentos de respeito, pode ficar subentendido que outros tons de pele não merecem o mesmo e são interpretados como justamente o contrário. É a partir dessa generalização que nascem os estereótipos e os preconceitos, como explicado anteriormente, porém quando introduzidos no meio infantil, se tornam ainda mais nocivos, já que, segundo Sandro Santos (2020), por serem pessoas em formação, as crianças têm suas identidades altamente moldáveis. Assim, a mídia destinada a elas tem uma grande autoridade cultural e legítimos papéis sociais.

Ter contato com esses estereótipos ainda na infância pode alterar a percepção da criança sobre o mundo e de si mesma, sendo nocivo para a convivência social e a autoestima da mesma. Uma criança negra que foi ensinada que o branco, loiro e liso é o único bonito, deseja de várias formas mudar seu cabelo, seu modo de ser e sua negritude por completo. Ao tentar mudar, muitas vezes não alcançará as expectativas de si mesma, afetando sua autoestima cada vez mais, não entendendo o que tem de errado nela e porque não pode se sentir bonita também. Somente com muitos anos de vivência em sociedade ela talvez entenda que o problema não está nela, mas até lá as feridas foram feitas e as cicatrizes não somem.

“Esse estímulo que exclui a figura negra pode levar a um desejo de se assemelhar à pele clara, o que pode levar ao que o sociólogo Muniz Sodré (1999) chama de

“desnegrificação”, que seria um distanciamento de sua negritude absoluta através de técnicas de beleza. Esse desejo tem o potencial de gerar frustrações, angústias e sofrimento.” (SANTOS, 2020, p. 29)

Enquanto isso, a criança branca, loira, lisa e de olhos claros que se vê a todo momento representada em comerciais, filmes e desenhos cresce com a impressão que é superior aos outros, que pode tratar pessoas diferentes com desrespeito e perpetua preconceitos na sociedade, caso não seja ensinada que são errados. Portanto, a sociedade – com o seu racismo – provoca distorções tanto nas crianças negras quanto nas brancas (Tavares, 2007 apud SANTOS, 2020, p.29) afetando suas relações pessoais e o convívio em sociedade, além de dar continuidade a séculos de desigualdades que só trouxeram injustiça e mortes em todo o mundo.

Ao se identificar com algum personagem, seja por aparência, personalidade ou vivências, a criança cria um laço com ele por se sentir vista, ela pode entender que o que ele enfrenta ou alcança ela pode conseguir também, que onde ele for bem-vindo ela também é, e vice-versa, o que ela passa ele pode já ter passado. Essa identificação pode ser tão maléfica quanto benéfica para o desenvolvimento infantil. Por um lado, caso feito de forma irresponsável, pode só reforçar estereótipos e acabar com a autoestima da criança. Porém, quando feito levando em conta a importância da representatividade, a criança se sentirá acolhida, como se não fosse a única no mundo a passar por determinadas coisas ou ser de tal jeito, e que está tudo bem ser assim e pode alcançar o que quiser.

Conclui-se, então, que, os desenhos animados como parte essencial da rotina infantil, especialmente brasileira nessas últimas décadas, por serem meios de entretenimento de fácil entendimento, atrativos e que prendem o foco do espectador, são a principal fonte de aprendizados da criança, pois além de ser um conjunto de estímulos visuais, auditivos e apresentarem informações diversas, auxiliando no desenvolvimento sensorial e mental infantil, também ajudam no processo sociocognitivo e moral, construindo valores importantes para o convívio com outros, o funcionamento da sociedade como um todo e a percepção de si mesmo nela. Por exercer esse papel tão importante no desenvolvimento infantil, desenhos devem ser produzidos com muita responsabilidade, levando em conta os impactos que podem afetar as crianças que os assistem e fazendo de tudo para trazer mais diversidade para as telas, para que mais crianças possam crescer se sentindo bem consigo mesmas e aprendam a tratar os outros com mais respeito.

5. REPRESENTAÇÃO E ANIMAÇÃO NA ATUALIDADE

No Brasil, aos poucos a TV aberta foi renunciando a sua programação infantil e a TV paga ganhou espaço no mercado, crescendo cada ano mais o número de assinaturas de serviços de televisão pagos, um aumento de mais de 500% da TV paga no país (Silvia, 2019 apud SANTOS, 2020, p. 37) até seu auge em 2014, com 19,8 milhões de assinantes (Possebon, 2019 apud SANTOS, 2020, p. 37). Isso se deu tanto pelo crescimento econômico que houve a partir dos anos 2000, havendo maior distribuição de renda para a população de classe média e baixa renda, que se tornaram maioria dos assinantes, quanto pela necessidade de programas infantis para as crianças das famílias. Enquanto na TV aberta os programas infantis se limitam apenas a canais públicos, como TV Brasil e TV Cultura, e no Sistema Brasileiro de Televisão (SBT), a TV paga oferece canais específicos que passam programas, filmes e animações infantis o dia inteiro, além de diversidade nas opções dependendo da idade da criança. Discovery Kids, Cartoon Network, Nickelodeon, Gloob e Disney Channel foram os cinco principais canais infantis mais vistos na TV paga em 2016 e 2017 (Holzbach, 2018 apud SANTOS, 2020, p. 51).

Cartoon Network, criado em 1992 pela empresa norte-americana Turner Broadcasting System, subsidiária do Time Warner, foi o primeiro canal exclusivo de animações e abriu os olhos do mercado para as séries animadas e seu potencial. O Cartoon é destinado a crianças de 4 a 11 anos, porém tenta atingir o público de outras faixas etárias através das narrativas mais complexas, que se expressam nos diálogos, situações e arcos narrativos (Holzbach, 2018 apud SANTOS, 2020, p.52). Muitas produções da empresa estão marcadas na infância de brasileiros e de outras crianças e adultos de todo o mundo, como Meninas Superpoderosas (1998), Ben 10 (2005) e, um de seus maiores sucessos das últimas décadas, Hora de Aventura (2010). Atualmente, além da TV paga, as produções do Cartoon estão presentes no serviço de streaming da HBO Max, algumas na Netflix também, e conta também com clipes de episódios de suas animações no seu canal oficial no YouTube, mesmo que sem acesso livre aos episódios completos pela plataforma.

Uma das obras originais mais recente do Cartoon Network é a animação O Mundo de Greg, que estreou em 2018 e até hoje faz parte da grade de programação diária do canal, contando com cinco temporadas, um filme e um spin-off ainda em produção. A obra conta o dia a dia do protagonista Greg e seus dois amigos JP e Kelsey explorando e se aventurando no riacho, lugar

onde as crianças da vizinhança se reúnem para brincar de faz-de-conta, andar de skate, jogar e muitas outras atividades. Ao longo dos episódios e temporadas, novos personagens são introduzidos, novos dramas e narrativas se desenvolvem a ponto de criar uma história contínua, mas sem perder a essência do desenho de mostrar a rotina do protagonista e seus amigos. Porém, o grande diferencial da animação é a diversidade dos personagens, tanto de personalidade quanto de características físicas, pois, por se tratar de uma realidade sem personagens não-humanos, as possibilidades de perfis são muitas. Além disso, o protagonista principal, Greg, e toda sua família são negros, algo novo nas produções da Cartoon Network.

O desenho é dividido em ‘núcleos’ de personagens, são diferentes grupos de amigos que brincam de faz-de-conta com histórias diferentes ou brincam com outras coisas nos lugares do riacho, claro que tudo de forma lúdica e imaginativa. O próprio desenho aborda isso como algo positivo, pois deixa o riacho como um lugar que todas as crianças são livres para serem o que elas são de verdade e brincarem como bem entenderem. Dos grupos principais, existem os “10 Marchas”, que gostam de andar e fazer manobras de bicicleta; o Clube do Chá, que organizam festas de chá para outros grupos do riacho; as Crianças do Esgoto, que se juntam para limpar o lixo acumulado nas águas, evitando assim que o riacho fique sujo; a Aliança da Ciência, que estudam e pesquisam coisas científicas e ajudam no riacho com o conhecimento.

Figura 8: Os 10 Marchas, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Reddit.

Figura 9: Aliança da Ciência, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Fandom.

Porém, outro núcleo importante para a história é o da Família Williams, a família do protagonista Greg Williams. Introduzida desde o primeiro episódio, a família de Greg é composta por seus pais, Duane e Nicole, o irmão mais velho, Bernard, e a irmã caçula, Jessica, mais tarde, no nono episódio, são introduzidos os avós por parte de pai também, Jojo e Earl Williams. Como é um núcleo composto somente por personagens negros e de diferentes gerações, esse foi o escolhido para ser feita uma análise de construção de imagem e narrativa a fim de verificar presença de estereótipos e/ou representatividade negra.

5.1 ANÁLISE DE CONSTRUÇÃO

JESSICA WILLIAMS

Figura 10: Jessica Williams, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Fandom.

Jessica é uma menina baixa, de sete anos de idade, com a pele negra um pouco mais clara que o restante da família, olhos e lábios grandes. Ela tem cabelo castanho escuro que fica preso em um rabo de cavalo volumoso, graças a textura crespa de seu cabelo. Jessica possui uma personalidade forte, é uma garota inteligente e organizada, que gosta de seguir planos e uma rotina criados por ela mesma, podendo parecer até um pouco mimada quando algo dá errado ou não consegue o que quer. Episódios mostram que ela gosta de assistir o jornal na televisão e acompanhar a economia, além de debater muito bem e se mostrar bastante responsável, conseguindo cuidar de seus pertences mais do que seus dois irmãos mais velhos. Jessica é uma coadjuvante no desenho principal, mas no *spin-off* “*Jessica’s Big Little World*”, ainda não lançado no Brasil, ela é a protagonista.

GREG WILLIAMS

Figura 11: Greg Williams, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Fandom.

Greg é um menino negro, de dez anos de idade, magro, com lábios, orelhas e olhos grandes, além de nariz largo. Seu cabelo é raspado baixo e castanho escuro e sua cabeça tem um formato desproporcional ao corpo, como já mencionado no próprio desenho. Greg é uma criança curiosa, criativa e inteligente, faz parte da turma de matemática avançada em sua escola, gosta de fazer mapas de sua vizinhança e consegue criar soluções para os problemas em que ele e seus amigos se metem. Muitas vezes pode ser um pouco egoísta e impaciente, mas percebe seu erro e se desculpa. Quando algum conflito acontece no riacho é a ele que recorrem, buscando uma solução boa para ambos os lados. Greg é o grande protagonista do desenho e as tramas se desenrolam à sua volta.

BERNARD WILLIAMS

Figura 12: Bernard Williams, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Fandom.

Bernard é um jovem de dezessete anos, de estatura média, magro e de pele negra, seus lábios são grandes, o nariz achatado e os olhos são menores, além de usar óculos de grau. Seu cabelo é crespo alto e raspado nos lados. Da família, ele é quem tem a personalidade mais diferente, pois é muito mais recluso, mal-humorado e implicante com os irmãos, porém com a namorada e os avós ele se demonstra carinhoso. Bernard é inteligente e se importa com seu futuro, por isso frequentemente procura empregos e outros meios de conseguir dinheiro para ajudar a pagar a faculdade de seus sonhos. Muitas vezes é a ele quem Greg recorre caso precise de ajuda, pois o considera muito esperto e confia nele. É um personagem coadjuvante, mas suas aparições são mais curtas e menos frequentes que as de Jessica.

NICOLE WILLIAMS

Figura 13: Nicole Williams, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Fandom.

Nicole é uma mulher adulta, de 40 a 50 anos de idade, de média estatura e pele negra, do mesmo tom que sua filha Jessica, seus lábios são grandes e mais destacado que dos outros personagens, assim como seus olhos são menores, contando também com delineado e marcas de expressão “pé-de-galinha” em seu design. Seus cabelos são dreadlocks, um penteado na forma de mechas emaranhadas ligado ao movimento negro e rastafari, presos em um rabo de cavalo no topo da cabeça. Nicole é uma mulher carinhosa e cuidadosa, principalmente com sua família, além de compreensiva, paciente e conselheira, ajudando seus filhos com seus problemas sempre que pode, porém ríspida quando preciso. No desenho é contado que ela estudou na Universidade Howard, a segunda melhor das universidades historicamente negras dos Estados Unidos, cujo objetivo é dar mais oportunidade de ensino superior para alunos afro-americanos, e, com sua formação, se tornou conselheira educacional em uma escola. É uma personagem coadjuvante com algumas participações importantes nos episódios em que aparece.

DUANE WILLIAMS

Figura 14: Duane Williams, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Fandom.

Duane é um homem adulto, com cerca de 40 a 50 anos de idade, de porte alto e forte, pele negra, olhos menores com marcas de expressão, nariz e lábios grandes. Seu cabelo é crespo e preto, apesar de ter uma parte grisalha ficando visível, e possui uma barba preta também. Duane é um pai carinhoso, faz de tudo para vê-los felizes e dificilmente consegue dizer não a eles, também é um marido amoroso e prestativo. Ele é o encarregado de cuidar da casa e cozinhar para a família no dia a dia e trabalha como programador de computadores. Assim como Nicole, é um personagem coadjuvante.

EARL WILLIAMS

Figura 15: Earl Williams, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Fandom.

Earl é um homem idoso, entre 60 e 80 anos de idade, de estatura baixa, meio corcunda, e pele negra, com olhos pequenos e óculos, nariz largo e boca grande, muitas marcas de expressão, um bigode e sem nenhum cabelo. É pai de Duane e avô de Jessica, Greg e Bernard, sendo considerado uma inspiração para Greg, por sua inteligência, criatividade e espírito aventureiro. Mora em uma área menos urbana da cidade, possui uma horta e um jardim, que ocupa seus dias, já que é aposentado da fábrica, seu antigo trabalho. É um personagem secundário e aparece em episódios específicos.

JOJO WILLIAMS

Figura 16: Jojo Williams, O Mundo de Greg (2018)



Fonte: Fandom.

Jojo é uma mulher idosa, de aproximadamente 60 a 80 anos, mas aparenta ser mais jovem por sua energia e saúde. Sua pele é negra, tem olhos pequenos, sem tantas marcas de expressão, nariz achatado, lábios grandes com batom e seu cabelo é curto, crespo e preto, porém um pouco grisalho. Jojo é mãe de Duane e avó de seus filhos, é inteligente, organizada, sábia e conselheira, ajudando seus netos a lidar com seus problemas sempre que toma conta deles. Jojo atua como vereadora da cidade e se mostra em frequente contato com seus eleitores para ajudar a solucionar problemas da cidade. Ao falar de sua juventude, Jojo mostra fotos suas lutando pelo movimento dos direitos civis, dos Estados Unidos na década de 1960, que buscava abolir a segregação e discriminação racial da época no país. Assim como Earl, é uma personagem secundária e não aparece muitas vezes ao longo dos episódios.

5.2 ANÁLISE TEÓRICA

Essas características, tanto físicas quanto narrativas, dadas aos personagens ajuda a interpretação do espectador, mesmo que inconscientemente. Ao deixar os personagens com seus narizes largos e achatados, seus lábios grandes e seus cabelos crespos, sem que haja uma desvalorização ou até gozação de seus traços (pelo contrário, são exaltados), quem assiste aprende a normalizar e valorizar eles, podendo levar isso para a vida e reproduzir no dia a dia. Crianças negras podem assistir o desenho sem que sua autoestima seja afetada, sem ser diminuído por conta da cor de pele e seus traços alvo de piada. Porém, um ponto a se analisar é que os cabelos dos personagens negros, seja do núcleo familiar ou da animação em geral, quase todos são presos, com cortes baixos ou com acessórios na cabeça, nem entre os adultos e jovens há um com um afro, por exemplo, ou que só use seu cabelo solto. Isso demonstra ainda uma certa ocultação de um traço tão característico que é muito importante para a luta negra em todo o mundo.

Em questão narrativa, ou seja, personalidade, história e papéis que desempenham no desenho, não se pode negar que são personalidades negras dificilmente vistas no entretenimento, principalmente no meio infantil. Enquanto há anos a imagem de burro e inferior é imposta a pessoas negras, em *O Mundo de Greg*, o protagonista e toda sua família são considerados inteligentes, dedicados e ocupam espaços valorizados na sociedade, especialmente as mulheres. Os homens negros, historicamente colocados como agressivos, ignorantes e brutos, na animação são postos como carinhosos, presentes e respeitosos. Todas essas características contrariam estereótipos criados há décadas sobre pessoas negras e ajudam a desmistificar entendimentos e preconceitos já estruturados na nossa sociedade há anos. Além disso, personagens negros ocupam diversos papéis no desenho, desde o protagonista, Greg, até os coadjuvantes e o principal antagonista, Xavier, mostrando também uma pluralidade de personalidade e caráter.

Stuart Hall (2016) define três modos de contestação de um regime racializado de representação: inversão de estereótipos; substituição do negativo pelo positivo e contrariar através do olhar da representação. *O Mundo de Greg* se utiliza da segunda estratégia, que busca corrigir o desequilíbrio aceitando e celebrando as diferenças. Expande muito a gama de representações raciais e a complexidade do que significa “ser negro”, desafiando assim o reducionismo dos estereótipos anteriores (HALL, 2016, p. 216). Porém, essa estratégia é, de certa forma, passiva,

porque utiliza da diversidade para fugir da realidade que é o racismo, pois, mesmo que aumente as imagens positivas, as negativas continuam lá e quem as impõe também. Ou seja, a estratégia desafia os binários – mas isso não os prejudica (HALL, 2016, p.218). Pelo contrário, pensando no desenho animado como um produto, não é possível dizer se essa representatividade é fruto de uma vontade política genuína de expressar essa pluralidade racial e cultural ou uma simples forma de se apropriar da luta para vender e lucrar cada vez mais em cima de pessoas negras. Em contrapartida, sendo um mero produto ou não, a criança que assiste o desenho ainda será igualmente influenciada, ainda terá a imagem positiva de sua raça absorvida e uma ideia de pluralidade cultural na mente para reproduzir no dia a dia ao longo de sua vida.

As três estratégias de contestação possuem pontos positivos e negativos, por isso é importante que não seja somente uma a utilizada para haver representatividade. Não deve existir um único desenho animado com representatividade negra e nem uma única forma de fazê-la, para que não se torne algo limitado e, conseqüentemente, insuficiente para fazer seu papel de representar as pessoas. Para que isso seja feito de forma produtiva, há a necessidade de pessoas negras ocuparem lugares importantes, seja na realização, produção ou idealização de qualquer medida pensada para elas, pois ninguém saberá mais seus impactos do que quem vai vivenciá-los.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dessa pesquisa, pudemos entender melhor a relação da mídia e seu impacto na formação pessoal e coletiva dos cidadãos. A mídia nunca será imparcial e sempre trará consequências para a sociedade de alguma forma, pois é um meio das elites influenciarem as grandes massas sem “contato direto” com elas. Porém, ela também é um meio de transmitir diferentes informações, conhecimentos, culturas e até sentimentos para diferentes pessoas de todos os cantos do mundo. O que é transmitido tem impacto direto na população, por isso deve ser tratado com o máximo de responsabilidade e ética.

Porém, sabe-se que por muitos anos isso não aconteceu. Preconceitos e estereótipos eram normalizados pela mídia, sendo reproduzidos centenas de vezes em todo tipo de meio de comunicação, levando a população a acreditar que era certo diminuir alguém por sua cor, gênero, orientação sexual, cultura ou qualquer outra diferença considerada como inferior. Com isso, a população foi se tornando cada vez mais desigual e nociva para quem era alvo desses preconceitos, especialmente pessoas negras por conta de séculos de racismo e exploração do trabalho de escravizados.

Ao longo do tempo, movimentos sociais foram criados e é justamente na mídia que eles forçaram seu espaço para lutar. Há uma necessidade de alguém em lugares importantes para dar voz aos oprimidos, alguém que sente o que muitos sentem e passa o que todos passam para que os próximos não precisem passar também, alguém que esteja representando quem é frequentemente ignorado e esquecido. Para que haja igualdade é necessária a representatividade, especialmente na mídia.

Voltando aos objetivos da pesquisa, podemos entender que desenhos animados, como já dito ao longo deste trabalho, são uma forma de trazer aspectos da sociedade de modo lúdico para entreter a criança durante sua infância. O que é transmitido nesses desenhos será reproduzido pela criança no dia a dia, pois ela ainda está em fase de desenvolvimento e é receptiva a o que é ensinado a ela, principalmente se for por meio do entretenimento. O que ela absorver na infância poderá ficar marcado por toda uma vida em sua mente, então existe uma responsabilidade das animações sobre o comportamento que poderá ser reproduzido por quem as assiste. Por isso, a representatividade nas animações é um tópico importante a ser discutido, pois dependendo de como

é feita, pode acarretar em coisas produtivas, como consciência racial e respeito por todos, mas também preconceitos e desvalorização da própria imagem.

A representatividade é uma causa de todos, pois só assim conseguiremos chegar a um futuro melhor e mais igualitário, onde ninguém é diminuído, excluído e até violentado por sua cultura, raça, gênero ou sexualidade. Cabe a nós cobrar a mídia por representação adequada, por diversidade dentro e fora das telas e para ter lugar de fala, para que nossas vontades sejam executadas e nossos direitos sejam exercidos.

REFERÊNCIAS

CABECINHAS, Rosa. Processos cognitivos, cultura e estereótipos sociais. In: CONGRESSO IBÉRICO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2., 2004, Covilhãs. Anais [...]. Braga: Universidade do Minho, 2004. 18 p.

FILHO, J. F. Mídia, estereótipo e representação das minorias. Revista Eco-Pós, [S. l.], v. 7, n. 2, 2009. DOI: 10.29146/eco-pos.v7i2.1120. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/1120.

HALL, Stuart. Cultura e representação. RJ: PUC-Rio, 2016.

O MUNDO de Greg [Série animada]. Direção: Bem Levin & Matt Burnett. Estados Unidos: Cartoon Network Studios, 2018 (Brasil). 1a temporada (440 minutos), son., color.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes -conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos... Lisboa, SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>.

RIBEIRO, Elizabeth Fernandes. As influências dos desenhos animados no desenvolvimento infantil. Atibaia, 2021. Disponível em: <http://186.251.225.226:8080/handle/123456789/344>

SANTOS, Sandro Lopes dos. Design Afirmativo em contextos afrodiáspóricos na animação seriada brasileira. Rio de Janeiro, novembro de 2020. Tese de Doutorado. PUC-Rio. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/50912/50912.PDF>

SOUSA, Bárbara Léia Lopes de. A importância da representatividade para os grupos minoritários: uma revolução na construção de identidades. João Pessoa, abril de 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/17617>

OLIVEIRA, Danielly de Vasconcelos. Desenho animado: contribuição moral e intelectual ao desenvolvimento infantil. Rio Claro, 2015. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/136586>