

Questões de gênero na produção cultural para crianças: desenhos animados *As terríveis aventuras de Billy e Mandy* e *os anjinhos*

Simone Olsiesky dos Santos¹

Resumo:

Neste artigo meu ponto de partida são as referências sobre masculinidade na performance dos personagens-criança meninos e no empoderamento das personagens-criança meninas que, a meu ver, vêm ganhando cada vez mais visibilidade. Para tanto, os desenhos que analiso do período de 1990 até o presente, alguns veiculados em canais de TV aberta, e todos veiculados em TV por assinatura (SKY). Mais especificamente, são os seguintes: *As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy* (Canal 90- *Cartoon Network, Cartoon*) e *Os Anjinhos* (Canal 92 *Nickelodeon, Nicktoon*). As reflexões desenvolvidas tem a intenção de esquadrihar alguns dos “ensinamentos” da TV nos programas televisivos, focando em sua pedagogia, considerando que há nestes desenhos claras relações de poder, governo e controle. Em síntese, observou-se que, nos discursos dos referidos desenhos, direcionados para o público infantil, é possível visualizar estereótipos que agem na produção de subjetividades femininas e masculinas, as quais atuam enquanto pedagogias culturais.

Palavras-chave: Desenho animado, Infância, Gênero, Estudos Culturais.

Gender issues in cultural production for children: cartoons *The grim adventure of Billy and Mandy* and *rugrats*

Abstract: In this article my starting point are references about masculinity in the performance of boys characters-children and empowerment of characters-child girls, in my view, are gaining more visibility. Therefore, the drawings that analyze are from 1990 drawings to the present, some run on open TV channels, and all run on pay TV (SKY). More specifically, the following: *The Grim Adventures of Billy and Mandy* (90- *Channel CartoonNetwork, Cartoon*) and *Rugrats* (*Nickelodeon Channel 92, Nicktoon*). I intend to scrutinize some of the "teachings" of TV on television programs, focusing on his pedagogy. Reflections have sought to examine in that particular episodes, there are clear relations of power, government and control. In sum, we have

¹ Graduada em Pedagogia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (1988), Mestre e Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002 e 2010, respectivamente). Professora da Rede Municipal de Educação de Porto Alegre/RS.

observed that, in discourses in the particular child-directed animated series, it is possible to view stereotypes producing male and female subjectivities, which act as cultural pedagogies.

Keywords: Cartoons; Childhood; Gender; Cultural Studies; Transgression.

O presente artigo é um fragmento de um estudo maior que realizei em nível de Doutorado (2010) sobre a produção cultural voltada para os infantis, intitulada *Representações de Gênero, Transgressão e Humor nas Figuras Infantis dos Desenhos Animados Contemporâneos*, no qual analisei como a infância vem sendo falada e produzida a partir dos referenciais imagéticos veiculados nas figuras das personagens-criança destes desenhos animados (DAs).

Neste artigo meu ponto de partida são as referências sobre masculinidade na performance dos personagens-criança meninos e no empoderamento das personagens-criança meninas que, a meu ver, vêm ganhando cada vez mais visibilidade. Para tanto, os desenhos que analiso são desenhos do período de 1990 até o presente, alguns veiculados em canais de TV aberta, e todos veiculados em TV por assinatura (SKY). Mais especificamente, são os seguintes: *As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy* (Canal 90- *Cartoon Network, Cartoon*) e *Os Anjinhos* (Canal 92- *Nickelodeon, Nicktoon*).

Tenho a intenção de esquadrihar alguns dos “ensinamentos” da TV nos programas televisivos, focando em sua pedagogia, pois seguindo a perspectiva de Duarte (2004, p. 79):

[A TV] converte o mundo em fatos imediatamente acessíveis ao cotidiano planetário; mas, ao fazer isto, ela não só pauta o que é realidade, como reduz, como não poderia deixar de ser, o real ao discurso, construído na inter-relação de diferentes sistemas semióticos e midiáticos.

Ainda que possamos discutir a dualidade entre realidade e discurso feita pela autora, tais considerações fazem pensar sobre o estatuto pedagógico da TV, especialmente se nos detivermos nos processos de recepção, pois, como refere Ellsworth (2001), ao abordar modos de endereçamento, o que importa é a relação pessoal, particular, do espectador com a história e com o sistema de filmagem. Assim, tanto os filmes, quanto os desenhos animados, como qualquer outra produção televisiva, são feitos para alguém. Mas, se tratando de gente tão “pequena” (me refiro aqui à idade cronológica dos espectadores —

crianças), fica evidente que as representações do que captura ou agrada as crianças estão sendo levadas em conta pelo roteirista e outros membros da equipe de produção de uma animação.

No contexto atual, com a expansão tecnológica ocupando cada vez mais espaço nas práticas diárias, a sociedade nos apresenta inúmeras interfaces e parece estar cada vez mais pautada na velocidade do tempo virtual, para além de um tempo presente. Basta, para isso, refletirmos sobre o universo de objetos que compartilhamos no espaço mundial e, para explicitar melhor, trago um exemplo fornecido por Ortiz (2003, p. 108): “um filme-global, realizado para um público-alvo mundial, é produzido por uma *major* de Hollywood, dirigido por um cineasta europeu, financiado pelos japoneses, no elenco vedetes internacionais, e as cenas se passam em vários lugares do planeta.”

A Pós-Modernidade, a Hipermodernidade, a Modernidade Tardia, enfim, a contemporaneidade é, fundamentalmente, uma sociedade mediatizada. A significativa amplitude dos meios de comunicação gerou transformações de diferentes ordens (subjettivas, intelectuais, cognitivas, afetivas) que interferem e atingem os sujeitos, seu imaginário, suas relações com os demais sujeitos e com o mundo. Quero dizer, com isto, que o imaginário das gerações nascidas e criadas dentro desta realidade é significativamente diferente do imaginário da geração anterior, que só possuía como referência tecnológica o universo simbólico televisivo. Argumentos que reforçam o quanto a TV e nesta, os *DAs*, necessitaram evoluir enquanto produção para garantir audiência frente a inúmeros outros artefatos tecnológicos disponíveis, a partir da utilização por exemplo, de programas de computadores.

No contexto atual, por exemplo, nos deparamos com uma verdadeira revolução tecnológica, a da TV digital, confirmando o modelo japonês como padrão da TV digital brasileira e objetivando levar o sinal digital para todo o país, com um padrão de qualidade idêntico ao da transmissão de cinema. Consiste na transmissão dos sinais de televisão no formato digital, o que torna possível que mais informações sejam enviadas na mesma faixa de onda eletromagnética. Isso proporciona ao telespectador uma melhor qualidade de imagem e som, aumentando o número de canais e possibilitando uma maior interatividade.

Entendo que seja imprescindível conhecer a gramática a partir da qual os *DAS* são enunciados, pois, somente conhecendo os elementos, os signos que compõem sua linguagem, é que será possível compreender mais

profundamente seus significados. E, considerando sua aproximação com o cinema e com as *HQ*, faz-se necessária também uma abordagem destes campos que certamente subsidiam a nós adultos a auxiliar as crianças a criarem perspectivas críticas sobre produtos da cultura, suspendendo sentidos até então naturalizados. Ainda que, desde a pré-história, saibamos do interesse dos indivíduos em representar a si e seu movimento através de desenhos inicialmente rupestres.

Cabe salientar, nessa direção, que os gregos já trabalhavam com a noção de “câmara escura: uma sala fechada onde a luz só penetrava através de um orifício minúsculo, projetando uma imagem do exterior na parede, de cabeça para baixo” (WERNECK, 2005, p. 49). Hoje se pode perceber todo fascínio exercido pelas imagens, como afirma Fusari (2002), os desenhos animados estão vinculados, como técnica e expressão ao desenho de imagens, propriamente dito, sobretudo dos seus movimentos.

Entretanto, no contexto da pós-Televisão, muito da programação é formada por material “vivo”, isto é, o programa pode ser transmitido/editado imediatamente, em tempo real, enquanto está sendo produzido. Ou seja, trata-se do que Sodré (2002) refere como TV interativa, hibridizada pela presença do computador e da banda larga. Faço tal afirmação apoiada, ainda, nas contribuições de um dos grandes criadores de personagens para *HQs*, Stan Lee. Este ícone da produção de super-heróis, criador, entre outros, do atualíssimo *Homem-Aranha (Spire-Man)*, no documentário *Os Super-Heróis dos Quadrinhos (Top Ten Comic Book Heroes, 2002)*, realizado pelo apresentador Tom Baker para a *Discovery Channel* (2002), afirmou que todos os personagens de animação, especialmente os super-heróis, são criados a partir de alguma referência e, ainda que se parta da fantasia, a história seguirá de um modo o mais realista possível. Stan Lee acrescenta: “o criar personagens faço-os para mim, mas, sobretudo pensando na possibilidade de identidade que os mesmos suscitarão nas crianças e adolescentes”.

Outro exemplo que vale lembrar são os personagens que vêm sendo criados pelos produtores de *Vila Sésamo (Sesame Street)*. No caso da versão sul-africana foi criada a personagem-criança *Kami*, uma menina HIV assintomática, órfã de mãe. Nesta versão do *Sesame Street*, chamada de *Takalani Sesame*, são tratadas as questões da AIDS e do HIV; a criação da personagem teve tanta repercussão positiva que se tornou símbolo da UNICEF para crianças com AIDS, fato que demonstra o quanto as animações podem ser

ferramentas espetaculares na educação de um grande número de pessoas (MENAI, 2007, p. 14).

A partir dessas considerações devemos fomentar maiores discussões sobre o acesso infantil a determinadas programações, especialmente levando em conta que cada vez mais os avanços tecnológicos contribuem para tornar o “volátil” conteúdo televisivo ainda mais acessível ao telespectador.

Outra questão importante de ser mencionada é que o gênero de produção — *DA*, se constitui de episódios de curta duração e não há nenhuma retrospectiva. Assim, a narrativa segue de onde a apresentação foi interrompida no último corte. Entre os episódios, a única coisa em comum são os personagens. Os episódios podem ser invertidos e/ou misturados, sem que isso interfira nos episódios seguintes. A finalidade dos recursos utilizados é que o telespectador/a não necessite ter subsídios cada vez que se senta para ver determinado desenho no espaço doméstico, no qual constantemente sua atenção pode ser desviada. E também porque, com o advento do controle remoto, os telespectadores/as sucumbem à tentação de construir □ combinando planos □ a imagem ideal através do *zapping*, ainda que seja momentaneamente. A TV alcançou melhores resultados efetivamente, não mantendo a linearidade progressiva, com efeito, de continuidade rígida na narrativa, não exigindo do telespectador/a um conhecimento prévio da mesma, mas, ao contrário, lançando mão da programação recorrente, circular, serializada, que possibilite a interrupção em blocos fragmentários (MACHADO, 2003).

Cabe lembrar, como salienta McCloud (2005, p. 36, grifos do autor), que: “o desenho animado é um **vácuo** pelo qual nossa **identidade** e **consciência** são atraídas... uma **concha vazia** que nós habitamos para viajar a um outro reino”. Ele ressalta ainda que a simplicidade e as características infantis dos personagens desempenham um fator decisivo nessa identificação, especialmente porque nos *cartuns* muitas das personagens são desenhadas a partir de fotos de pessoas reais, porém, quando representadas em forma de *cartum* podem produzir uma identificação.

É importante considerar, no que diz respeito ao produto final, sua apresentação visual, pois ela é determinante na composição da *performance* de cada personagem em cena. Vale aqui lembrar que na estética dos *DAs* não é o mundo real que está presente, mas uma ‘maneira’ possível de inventar o mundo. Para qualquer animador é imprescindível criar traços que confirmam

personalidade aos personagens, por exemplo: *Mandy* vive com a família, é geniosa/furiosa, líder, preguiçosa, sua expressão facial é constantemente de contrariedade e irritação e normalmente é ela que soluciona as encrencas e situações ruins nas quais *Billy* ou *Puro Osso* (personagens dos quais falarei adiante) se colocam. É graciosa, contudo, consegue sempre, ou quase sempre, impor sua vontade dominando os demais, inclusive por meio de conduta violenta, como no episódio *Calças de Corrida* em que *Mandy* diz a *Irwin*: *Dá uma turbinada na sua personalidade, depois a gente conversa*. Após esta fala, ela arranca um pêlo do peito do garoto, o que gera intensa dor, porém ele nada faz além de gemer baixo, respondendo somente com dor e sofrimento. Segundo Wells (2007, p. 46), nos *DAs*, “por regra geral, especialmente em séries para crianças os personagens apresentam traços dominantes, que facilitam a identificação, o que é facilmente observável”. Sobre isto, Câmara (2005) pontua que “as maneiras de andar dos personagens [...], dizem-nos tanto deles; como sua expressividade, tipologia, maneira de se mover ou de falar”.

Vemos, assim, que os personagens, quando bem construídos, serão ‘acreditáveis’, isto é, terão credibilidade, serão confiáveis perante o público. Em relação à *Angélica (Os Anjinhos)*, sua voz está próxima do tom de voz de pessoas idosas, salientando características como intransigências, rabugices, irritações, bastante presentes na *performance* desta personagem. Quanto à *Mandy*, a flexão de sua voz é em tom grave, rouco, incomum em meninas pré-escolares, dando-lhe um ar de austeridade e seriedade.

Conforme Jones (2004, p. 174): “quando o mundo adulto diz ‘cuidado!’ e apresenta a realidade como uma procissão de perigos, escolhas difíceis e sacrifícios pessoais, o entretenimento diz ‘seja tudo que você quiser ser’”. Assim, “À medida que um filme, jogo ou programa de TV, se desenvolve, [as crianças] passam a se identificar com [as personagens]” (JONES, 2004, p. 177).

Inicialmente, nos desenhos do período 1850-1914 (como não existiam filmes, os personagens analisados provinham de livros e periódicos), verificou-se que as personagens-criança produzidas por adultos eram exclusivamente endereçadas a estes, dentro de um universo mítico do adulto; num segundo período (1914-1945), as personagens-criança endereçavam-se às próprias crianças (advindos dos romances e periódicos ilustrados para meninos e para meninas) e, por último, de 1945 a 1966, evidenciou-se uma masculinização

dos personagens — *Tarzan*, *Tim-Tim* e *Homem-Aranha*). O personagem-criança foi definido como

uma pessoa figurada em uma narração que desempenha um papel na sociedade real ou no mundo imaginário[...] e que oferece uma expansão particular de uma totalidade: a infância figurada, contada segundo diversas transformações [...]; correspondente a diferentes modalidades de papéis esperados, tidos ou desejados e imaginados por adultos para a infância (CHOMBART; BELLAN, 1979, *apud* FUSARI, 2002, p. 51).

Além disso, “Após estas datas, as personagens-meninas seguiram mais fechadas na infância e os personagens-meninos mais voltados ao universo adulto”, isto é, com “as próprias representações realizadas pelas crianças a partir das personagens-criança produzidos por adultos para crianças nos ‘médias’” (FUSARI, 2002, p. 52).

E, hoje, podemos afirmar que as personagens-meninas das produções midiáticas parecem viver num contexto repleto de conflitos sociais, em que aparecem questões de gênero, e o feminino descola-se de um modelo calcado na figura do super-herói masculino, passando por uma aproximação com o maléfico. O mal é representado na ambivalência autoridade X poder. Tomando o exemplo do *DAs Meninas Superpoderosas*, importa registrar que nele as personagens são meninas heroínas, que apresentam super poderes. Já no caso dos *DAs* que pretendo analisar não se trata de heroínas com superpoderes, mas, muito mais, de meninas consideradas como “comuns”.

MENINAS MÁS E MENINOS FRAGILIZADOS

Aqui problematizo, tentando desconstruí-las, algumas das representações presentes nos episódios selecionados dos *DAs* investigados, evidenciando alguns fragmentos nos quais se dá visibilidade à maldade das personagens-criança meninas e a fragilidade dos personagens-criança meninos. Especificamente irei focar a questão do mal em relação ao gênero feminino, associado às representações de masculino. Que discurso é esse que vem sendo produzido nesses *DAs*? Nessa direção, é importante procurar desnaturalizar características infantis, representadas nestes textos como normais e naturais, pois eles produzem e descrevem um modo de ser feminino infantil muito distinto dos padrões culturais delineados como “corretos” e idealizados socialmente para meninas. Entretanto, tais discursos são produtivos, isto é, não

apenas nomeiam a realidade, mas a produzem formando os objetos dos quais falam, no caso, a representação do que é ser menina.

A partir do discurso destes *DAs*, estão sendo produzidas verdades que fazem parte de uma rede simbólica que permeia o social e que passa a produzir uma série de valores, modos de ser, de se conduzir que, sem prescindir dos recursos utilizados nos programas de entretenimento (alegria e diversão), ou melhor, se valendo destes, enquanto estratégia, reforçam certos comportamentos. Sobre isto, podemos referir a imagem das personagens, todas meninas, bem femininas em sua representação estética, todas usando adereços reconhecidos socialmente como próprios de meninas como, por exemplo, enfeites de cabelo: *Angélica* usa “maria-chiquinha”, e *Mandy* usa fita no cabelo. Elas também se trajam com vestidos em tom cor-de-rosa ou lilás, que são cores socialmente referidas como marcadores de uma identidade feminina. Recordo que o lilás, além de estar associado ao feminino, também aparece associado aos personagens malignos tais como: *Drácula*, *feiticeiras* e *bruxas*. Todos estes recursos possibilitam uma aproximação ainda maior, uma identificação por parte dos telespectadores com estas personagens. Os desenhos trazem diferenças em relação à posição masculina. *Billy* (*As Terríveis Aventuras...*), por exemplo, aparece como um menino fragilizado, uma figura banalizada, pouco inteligente, assim como *Tommy* e *Chuckie* (*Os Anjinhos*), que não agem ou resolvem nada sem a forte e marcante presença feminina de *Mandy* e de *Angélica*. Trago a seguir alguns fragmentos de episódios que caracterizam este enfraquecimento dos protagonistas do gênero masculino.

Em *Fica Esperto* (*As Terríveis Aventuras...*), *Puro Osso* se dirige ao *Billy*: *Sorria, flor do dia, para que tanta tristeza?* O menino está preocupado com o fato de poder se “ralar” na prova de matemática do dia seguinte. Segue a cena em que *Puro Osso* explica para *Billy* como funcionará a ingestão de um verme, que denomina como literário e que o auxiliará a resolver as operações da prova. Então, é mostrada uma espécie de radiografia do cérebro de *Billy*; lá se vê o verme literário que entrou no corpo e tenta assumir o comando do cérebro. Na cabeça de *Billy*, o verme encontra uma plaquinha com o dizer: *vacation* (férias), mensagem que deixa subentendido o quanto o personagem é intelectualmente limitado. Além disso, mais adiante, no mesmo episódio, o próprio verme afirma que *Billy* é uma afronta à humanidade: *Você, meu filho, é um imbecil, um arremedo de ser pensante, uma causa totalmente perdida!* A seguir *Billy* tenta persuadir o verme, que agora se encontra no corpo de seu gato *MilkShake*, a auxiliá-lo: *Toma, gatinho, o papai comprou um rato de*

borracha para seu gato predileto. Tem um pires com leite morno e uma grande quantidade de biscoito para gatos. O verme, que se encontra no corpo do gato, responde: Não adianta, Billy, eu não vou me render às suas patéticas tentativas de obter os meus serviços através de subornos infantis com esses presentes insignificantes! E Billy responde: Tá bem, eu não sei o que você disse, mas parece que não vai me ajudar a passar na prova. E o gato segue dizendo: Hum, você não é tão estúpido quanto pensei que fosse...

Em outro episódio, *Calças de Corrida*, o narrador inicia apresentando: *Você está viajando por outro mundo, não apenas um mundo dos burros e idiotas, mas dos muito burros e desesperadamente tapados. Um mundo onde é normal roer suas unhas dos pés; próxima parada “O Mundo de Billy” [...], Conheça o pai de Billy, um pai de família amoroso e trabalhador, mas não muito esperto* (aparece o pai de Billy na porta da casa se despedindo da mãe, segurando uma xícara de café quente, trajando camisa social com gravata e na parte inferior do corpo, sapatos, meias e apenas uma cueca). Ele estava indo para o trabalho vestido desta forma, o que marca que não só Billy é limitado, mas também há outros personagens masculinos da série que o são. Irwin também, amigo de Billy, figura como um personagem-criança atrapalhado, sempre apaixonado por Mandy que não lhe dá a menor atenção.

As representações de masculinidade destes *Das* fazem um simulacro dos códigos da cultura contemporânea, na qual a masculinidade vem perdendo a representação de vigor, competitividade e agressividade (valores que tradicionalmente caracterizavam a representação do masculino). Na atualidade, a masculinidade “enquanto marca do sexo do sujeito empírico deixou de ter seu valor de uso” (NOLASCO, 2001, p. 47). Fatores como a inseminação *in vitro* e a clonagem demonstram o quanto os códigos da cultura pós-moderna vêm prescindindo da representação masculina. Hoje, tal expectativa de desempenho pode ser encarnada tanto pelo gênero masculino quanto pelo feminino e, no caso destes *DAs*, o é prioritariamente pela personagem feminina. Assim, neste exercício de visibilidade das imagens dos *DAs*, significados são tornados acessíveis, o que faz com que sejam introjetados sem nos questionarmos sobre o contexto de poder no qual são negociados.

Cabe salientar que apenas rastreei e agrupei aspectos que considere relevantes em relação a como as meninas aparecem nos *DAs*— questões de gênero, traços de controle, mudança de humor, atitudes sarcásticas e maldosas. Todos esses aspectos compõem os episódios, aparecendo com mais visibilidade em alguns que em outros e criando situações cômicas.

Meu objetivo é estabelecer mais aproximações e possíveis diferenças entre as personagens, suas caracterizações, bem como abstrair dos episódios, outras regularidades e evidências. Entendo que os *DAs* investigados desconstróem alguns dos discursos produzidos sobre o sujeito infantil moderno. Mais especialmente, os associados às representações de meninas inocentes, obedientes e submissas, discurso esse produzido na modernidade. O discurso destes *DAs* dá visibilidade, produz, evoca, narra, constrói, valoriza um outro tipo de personagem-criança, que, ao contrário, é capaz de se posicionar, subjugar, ironizar e demonstrar sentimentos hostis e atitudes perversas. São personagens que “falam” desde uma posição subjetivadora, no contexto dos *DAs*, na contemporaneidade. Trata-se de um discurso, no qual estão imiscuídas relações de poder-saber-verdade, capazes de disseminar valores, ideias sobre o mundo, sobre as relações de gêneros e os sujeitos que nele vivem.

De acordo com as contribuições de Câmara (2005, p. 73), devemos compreender que os personagens são seres criados a partir da imaginação, de nosso contexto real, ou melhor, inspirados nos seres humanos; o animador cria e re-cria a atuação, os pensamentos e as ações de seus personagens: “as personagens são os seres de ficção que recriam seres humanos, imaginados ou inspirados na realidade, assim como peças fundamentais que provocarão ou sofrerão as conseqüências da história”. Mais adiante este mesmo autor sugere que uma “boa maneira” de dar personalidade a um esboço de personagem é nos inspirarmos em pessoas do nosso conhecimento, captando o que chama de “sua essência”. Isto posto, importa considerar que as representações propostas nesses desenhos podem estar se constituindo como verdades que estariam servindo para produzir “tipos específicos de meninas”. Como estes desenhos vêm operando na produção de significados sobre a infância, sobre o que constitui as pequenas-meninas? Qual representação das personagens-menina predomina nos desenhos animados? O que os desenhos animados da atualidade nos ensinam sobre gênero?

É necessário demonstrar que não são propriamente as características sexuais, mas a forma como essas características são representadas ou valorizadas, aquilo que se diz ou se pensa sobre elas que vai constituir, efetivamente, o que é ser feminino ou masculino em uma dada sociedade e em um dado momento histórico. (LOURO, 1997, p. 21).

Como a autora sinaliza, tais referências, construídas a partir de um imaginário cultural que reforça certas formas de se conduzir e ser, reconhece e as atribui como intrínsecas a vida de uma menina. Lembro que feminilidades são aqui entendidas como construções históricas e sociais, um conjunto de atributos que significam o feminino. Se, antes das lutas feministas do século XX, cabiam às mulheres, meninas ou não, papéis coadjuvantes ou secundários, hoje, verificamos existirem, também, papéis que, longe de exibir imagens de antifeminismo, trazem um ideal de feminidade para compor personagens-meninas perversas.

Posto isto, podemos refletir sobre uma mudança do significado primordial de feminidade do passado, ou seja, as meninas frágeis, meigas, carentes de proteção, graciosas, mas, limitadas nas resoluções de problemas, nas demonstrações de sagacidade e inteligência, estariam dando lugar, nos dias atuais, nos *DAs*, a modelos de personagens-criança femininas, extremamente inteligentes e nem tão frágeis assim. Novas construções, estéticas que associam a imagem infantil à perversidade de atitudes. A bipolaridade antinômica dos tipos femininos perdeu seu caráter central nos filmes com a queda da mulher fatal, da *vamp* (a partir da terceira parte do século XX), e passou a compor a construção dos personagens-criança dos *cartoons* (LIPOVETSKY, 2000).

Assim, temos nos *DAs*, meninas que demonstram serem rápidas na solução de problemas, e que, sempre procuram obter ganhos secundários, como aparece no episódio já citado, e que trago novamente aqui, nesta fala de *Angélica: Olá! Meus amigos bebês favoritos! Adivinhem, tem uma área só para a gente poder brincar de pintura, o que me dizem?* A personagem tenta persuadir seus “amigos bebês” a colaborarem com ela no concurso de arte, pois, sem a pintura dos bebês ela não obterá a premiação. Na verdade a proposta feita pela personagem é uma cilada estratégia, para levar os bebês até a sala de pintura; ao chegarem lá, a menina pensa numa forma de assustar os amigos para que eles atirem as tintas para todo lado e produzam a pintura que seria elogiada e considerada abstrata e moderna pela comissão julgadora. Ela se vale de estratégias nada honestas, sinceros e amigáveis. Mentira para os amigos, desencadeia um verdadeiro pânico quando coloca a máscara aborígine para assustá-los, enfim age como uma perfeita vilã má, falsa, desleal e cruel que não mede esforços para alcançar seus objetivos.

Além disso, neste mesmo episódio, ela ofende os bebês, xingando-os: *Oh, seus bebês burros! Vocês estragaram toda a minha pintura! É*

basicamente este o momento do episódio no qual a trama é desencadeada, pois é a partir dos resultados desta brincadeira de pintura não intencional dos bebês no quarto de *Angélica*, que ela assume o mérito e a autoria do feito, objetivando obter não só o reconhecimento por parte de sua mãe *Charlotte*, mas, ainda, poder concorrer na feira de artes a um prêmio maior. Se a atitude dos bebês é visibilizada como inocente, sem intencionalidade, típica de crianças pequenas que não têm um controle motriz e uma compreensão adequada do uso de tinta para pintura, e, por isto mesmo, eles acabam por sujar a si e ao ambiente, por outro lado, as atitudes de *Angélica* são retratadas como contendo intensa intencionalidade. *Angélica* premedita suas ações, mente, se vale de ardis para o convencimento dos demais, seduz a própria mãe convencendo-a de ser a única autora da pintura. *Angélica* mescla uma relativa “inocência infantil” com uma precocidade maquiavélica, calcada numa vitalidade infantil e com um brilho malicioso no olhar demonstra uma malandragem inscrita em reações muito mais próximas de um comportamento adulto, quiçá problemático. Ela utiliza-se de sua posição de menina e de criança para levar vantagens e manipular os demais.

Sua sabedoria é de gente grande e as atitudes, distantes do mundo infantil, como este fragmento evidencia: *É, e quem sabe mais do que isso levar você pra casa deles e você nunca mais vê o seu pai, a sua mãe e aquele seu estúpido cachorro!* A personagem amedronta intencionalmente o primo *Tommy*, que a interpelou sobre o significado da expressão “reunião de família”. Na personagem *Angélica* encontramos traços de crueldade e maquiavelismo presentes nas mazelas adultas; suas atitudes não trazem nenhuma contribuição social, educativa, como poderíamos esperar de um DA destinado ao público infantil.

Os dramas vividos por *Angélica* junto ao grupo de bebês mesclam a capacidade adulta na forma de lidar e resolver problemas com um estereótipo de menina. Nas situações burlescas em que por vezes se encontra, ainda assim aparece a dimensão diabólica em oposição à aparência ingênua da personagem. Seus questionamentos, em geral, não acompanham os do restante dos bebês; estes, ainda que possuam precocidade na comunicação, não possuem a inteligência de *Angélica*, que parece ter incorporado um conhecimento e uma sabedoria utilizada de forma negativa. Ela utiliza de atitudes politicamente incorretas para atingir seus objetivos, importando-se menos com o efeito que seus meios possam produzir sobre os demais, prioriza a execução de seus planos em detrimento do bem estar de seus amiguinhos.

Já a personagem *Mandy* parece ter algum resquício de justiça ainda que não demonstre tolerância para com as atitudes inadequadas de seu amigo *Billy* e nenhuma complacência com *Puro Osso*. As atitudes de *Mandy* também refletem uma condição adulta, numa linha de caráter psicológico e metafísico; muitos conflitos por ela vividos estão relacionados com metáforas e conflitos que um adulto vivencia. Ela encarna a figura da nova *good-badgirl*, a menina tenebrosa, mas com coração puro (LIPOVETSKY, 2000). A própria presença da morte, na figura do personagem *Puro Osso* remete questões transcendentais que costumeiramente não são tão típicas da infância. Há conflitos especialmente nas relações de gênero e nas intelectuais como mencionarei adiante.

O mundo de *Mandy* trata especialmente a América (EUA): ela é uma típica menina estadunidense que come *corn flakes* no café da manhã, frequenta lojas de *fastfood*, vai de ônibus escolar para escola, valoriza o universo televisivo, como aparece nestas suas falas: *Puxa Mandy, esta TV de plasma é mesmo um show. Ei, Mandy por que nunca viemos para cá? (Puro Osso, Episódio: Caos Geral e Irrestrito); Talvez porque toda vez que aparecem, alguma coisa quebra! Existem objetos que eu gostaria de manter intactos como a TV. Se alguma coisa acontecer a minha televisão, eu, eu, eu [...]. Mandy responde ao Ceifador com ar de fúria sacudindo o controle remoto. Billy, estou tentando ver televisão; Já falei Billy, eu estou tentando ver televisão. Mandy está sentada no sofá, assistindo ao programa do Super Zero, enquanto Billy está aprontando confusões ao redor. Sua segunda fala é soturna e irritada — episódio Super Zero. Isto é: falas de apologia à TV são referências quase constante em diversos episódios. Observe-se que a personagem é apresentada como autocontrolada, regrada e normativa e opera utilizando a coerção em relação a *Puro Osso* e *Irwin*.*

No intervalo do desenho é veiculada uma peça de marketing do *DA*, na qual aparecem os personagens fazendo chamadas para os próximos episódios ou interagindo, como no seguinte fragmento: *Billy, Puro Osso* e *Mandy* estão sentados em frente à TV, com potes de pipoca no colo, comendo e vendo um filme de terror, quando subitamente *Puro Osso* começa a tossir demonstrando estar engasgado. *Billy* faz uma manobra apertando o *Ceifador* pela cintura tentando auxiliá-lo. Ele diz: *Primeiros socorros! Puro Osso* consegue se desengasgar regurgitando *Irwin*, que cai sentado no chão, com uma aparência de aparvalhado. Todos se olham perplexos, exceto *Mandy*, que, com ar de indiferença, fala: *Foi aí que pus ele*. Em relação a *Billy*, *Mandy* é mais complacente; demonstra manutenção do controle da conduta de seus amigos,

mantendo sempre sua posição de comando. Se *Billy* não mantém o controle de suas pulsões, *Mandy*, pelo contrário, calcula tacitamente suas estratégias de ação e as conseqüências das mesmas. Os impulsos de crueldade e vingança em *Mandy* não estão relacionados ao desprezo pela ordem ou justiça, mas vinculam-se ao desejo de manutenção da ordem e do controle exercendo poder sobre os demais. Neste fragmento podemos observar uma reafirmação da posição que *Mandy* ocupa naquele contexto: *Puro Osso, o que é isto? Estou polindo minha foice!*, responde *Puro Osso*. *Mandy: Hora de botar a boa vida para trabalhar! Quero que capinem o jardim, aparem as moitas, cortem a grama, espalhem o estrume, desentupam a privada, tirem os calos da vovó...* e continua listando uma série de ordens para serem cumpridas pelos amigos, como se fosse uma pequena ditadora. Ela acrescenta: *Enterrem minha placa comemorativa e construam um monumento ao meu ódio por coisas pequenas e peludas! Vamos, vamos, senão nada de videogames!* Ao ouvir isso, *Foice*, falando com *Puro Osso*, questiona os desmandos da menina: *Só pode ser piada!* E *Puro Osso* responde: *Infelizmente não!* (Episódio: *Foice 2.0*). Tais atitudes de despotismo e domínio aparecem constantemente nos episódios, descortinando “representações-verdade” naturalizadas na nossa cultura cotidiana. Estaríamos dissimulando um novo processo de produção que possa estar se configurando na contemporaneidade? Questões que a estética dos *DAs* atuais nos apresentam fazendo-nos refletir.

A meu ver, a presença do *non-sens* nas cenas, especialmente em relação às personagens-criança *Angélica*, e *Mandy*, exerce uma eficácia simbólica reforçando uma construção de feminilidade amalgamada em características de abjeção. Ainda que o entretenimento dos *DAs* sirva para experimentar vidas imaginárias e nos permita sentir emoções contando histórias desconectadas dos padrões que devemos seguir, talvez ele esteja exagerando na dose preenchendo lacunas emocionais que se abrem entre nossos ideais e nossa realidade oferecendo estereótipos femininos calcados no irascível. Nem sempre sentimos a pressão para sermos boas/ons, mas, também, produzir modelos permanentemente impregnados por qualidades contrárias não pode estar nos encaminhando para consolidar estes “modelos” como uma única possibilidade identificatória, para infância? Lembrando o que pontua Jones (2004, p. 23): “crianças que brincam não são vítimas passivas dos personagens que escolhem para imitar, elas são ativamente adaptados às suas preferências e necessidades”. Assim, não podemos esquecer a conexão entre os discursos televisivos e os de outras instâncias. Essas narrativas não governam (expressão é aqui utilizada no sentido foucaultiano de “governamentalidade”, ou seja, exercício de tecnologias de poder, técnicas de

governo sobre o outro) os sujeitos apenas por estarem na TV, mas porque confirmam e ratificam verdades aceitas em determinados segmentos sociais, que se apoiam em outras narrativas que reforçam a enunciação: “se vocês, meninas, são más, eu, adulto, sou bom”. Porque, ocupando a posição de telespectador/a pode se comprazer com a maldade alheia pela qual não é responsável.

Seria esta a razão pela qual não nos questionamos sobre que infância é esta que vem sendo mostrada através das imagens televisivas dos *DAs*? Estaria tão naturalizada essa infância a ponto de não nos afetarmos por suas práticas de violência, de delinquência, com seu constante “pôr em ato”? No ato de “invenção da infância”, no incessante “falar-do-ser” (parafrazeando o falar-ser laciano) infantil feminino, construímos distintos lugares para a infância, oscilando entre: tempo anterior e estranho, mesmidade/outridade, igual/distinta. Contudo, a cultura ocidental vem inscrevendo uma (1) forma de reconhecimento para a infância submetendo-a pelo controle e dependência segundo referenciais tomados emprestados do *Modelo-Sujeito-Adulto* – este lugar discursivo que funda a referência e endereçamento para os demais sujeitos temporais (CORAZZA, 2002). E, como Corazza (2002) propõe, dessas relações entre o *Modelo* e o *Simulacro* é que as práticas do discurso social retiram o excedente do valor infantil. “Quando constata a irracionalidade do infantil, não duvida a justeza de sua Razão” (CORAZZA, 2002, p. 200). Outorgamos um estatuto de “poder” ao simulacro infância, (obviamente que sem intencionalidade) a uma infância que certamente está muito distante de nosso ideal de infância feminina.

Estaria a banalização da infância promovendo sua morte simbólica e, assim, no lugar do consumo cultural do Mal centrado nos personagens de horror e de histórias fantásticas que já foram referidos anteriormente? Há que se refletir, pois é no presente que se verifica um impulso intensificado direcionado à demonização do infantil feminino. Parafrazeando Corazza (2002, p. 198), não venhamos a nos surpreender se a figura do [feminino] infantil-adulto de hoje, for “apenas o atual episódio de uma série de submissões, dominações e insuportabilidades da diferença infantil bem mais antigas do que nós.”

Procurei apresentar meu material de pesquisa: os desenhos animados (*DAs*) *As Terríveis Aventuras de Billy & Mandy, Os Anjinhos*. Nestes, procurei descortinar a trama e realizar alguns exercícios analíticos, priorizando alguns episódios em detrimento de outros. Certamente que poderia rever os episódios,

re-analisá-los desde o lugar dos personagens e desde o lugar que meu olhar me possibilite, desconstruindo os sentidos naturalizados e dando condição de possibilidade às cenas reificadas que evoluem em determinados personagens. A análise aqui realizada foi um breve ensaio analítico procurando operar com as ferramentas teóricas, metodológicas e com o objeto selecionado — os *DAs*, apresentando algumas das temáticas passíveis de continuarem a serem desdobradas em outras pesquisas e ensaios de análise. Porém, se a pesquisa puder, ainda que metaforicamente, silenciar para que outras vozes se produzam, se constituam e constituam ao redor, pode parecer produtivo ter em mente a ideia de ir adiante, como pontua Veiga-Neto (2000, p. 181): “no sentido de examinarmos as mudanças que agora estão ocorrendo, seja nas e com as práticas escolares, seja nas relações entre a educação escolarizada e essas novas e estranhas configurações que está assumindo o mundo contemporâneo”.

REFERÊNCIAS

AS TERRÍVEIS Aventuras de Billy e Mandy. [S.l.]: Warner Bros., 2004. Episódios selecionados do seriado de televisão transmitido no Brasil pelo Canal 46 NET TV Cartoon Network, 2006-2007.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

CORAZZA, Sandra Mara. **Infância & Educação**: era uma vez... quer que conte outra vez? Petrópolis: Vozes, 2002.

DISCOVERY, Chanel. **Os Super-Heróis dos Quadrinhos**. Documentário, Miami: Ducan Mc Alpine, 2002. 1 DVD.

DUARTE, Elisabeth Bastos. **Televisão**: ensaios metodológicos. Porto Alegre: Sulina, 2004.

ELLSWORTH, Elisabeth. Modos de Endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Nunca Fomos Humanos**: nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. P. 7-76.

FUSARI, Maria Felisminda de Rezende e. **O Educador e o Desenho Animado que a Criança Vê na Televisão**. São Paulo: Ed. Loyola, 2002.

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros**: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Corand Ed. do Brasil, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles. **A terceira mulher**: permanência e revolução do feminino. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis: Vozes, 1997.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Ed. SENAC, 2003.

MENAI, Tânia. Entrevista com Gary Knell: como educar na TV. **VEJA**, São Paulo, ano 40, n. 2010, p. 11-15, 30 maio, 2007.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

NOLASCO, Sócrates. **De Tarzan a Homer Simpson**: banalização e violência masculina em sociedades contemporâneas ocidentais. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e Cultura**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2003.

OS ANJINHOS. [Desenho animado] Orlando: Nickelodeon Studios, 2006. Episódios selecionados do seriado de televisão transmitido no Brasil pelo Canal 50 NET TV.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O Império do Grotesco**. Rio de Janeiro: Ed. Mauad, 2002.

THE GRIM Adventures of Billy and Mandy.[Desenho Animado]. [S.l.]: Cartoon Networks, 2006. Disponível em: <<http://www.cartoonnetwork.com/shows/billymandy>> Acesso em: 29 abr. 2006.

VEIGA-NETO, Alfredo. Educação e governamentalidade neoliberal: novos dispositivos, novas subjetividades. In: PORTOCARRERO, Vera; CASTELO BRANCO, Guilherme (org.). **Retratos de Foucault**. Rio de Janeiro: NAU, p.179-217, 2000.

WELLS, Paul. **Fundamentos de la Animación**. España, Barcelona: Parramón, 2007.

WERNECK, Daniel Leal. **Estratégias Digitais Para o Cinema de Animação Independente**. Belo Horizonte: UFMG, 2005. Dissertação (Mestrado em Artes

Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, 2005.

Recebido em maio de 2015
Aprovado em agosto de 2015