

O DESENHO NA INFÂNCIA: A INFLUÊNCIA DAS ANIMAÇÕES



GIOVANNA CAMPOS PEDROSA SANTOS

RECIFE

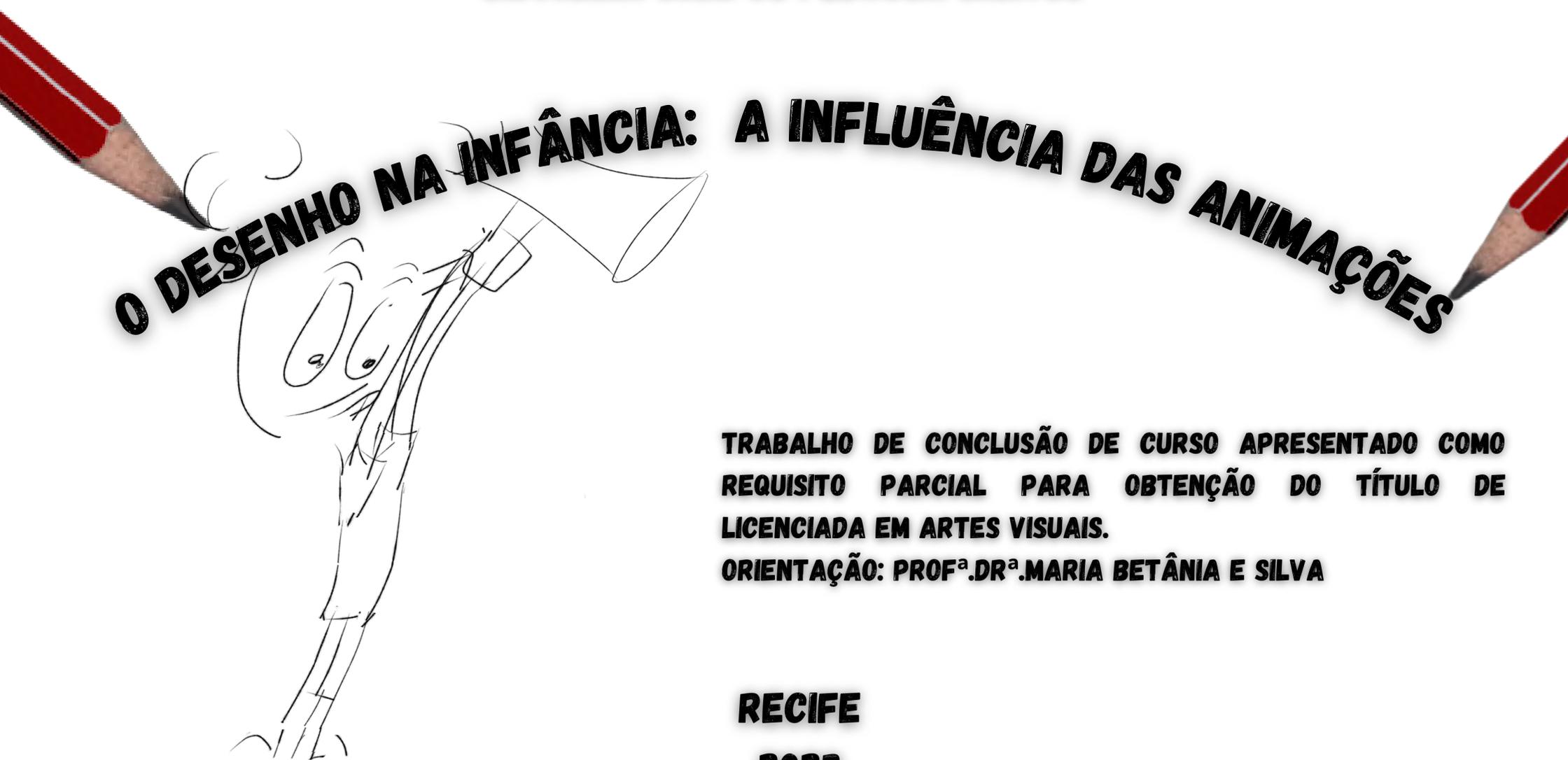
2023



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
ARTES VISUAIS – LICENCIATURA**

2

GIOVANNA CAMPOS PEDROSA SANTOS



O DESENHO NA INFÂNCIA: A INFLUÊNCIA DAS ANIMAÇÕES

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APRESENTADO COMO
REQUISITO PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE
LICENCIADA EM ARTES VISUAIS.**

ORIENTAÇÃO: PROF^a.DR^a.MARIA BETÂNIA E SILVA

RECIFE

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Santos, Giovanna Campos Pedrosa.
O desenho na infância: a influência das animações / Giovanna Campos
Pedrosa Santos. - Recife, 2023.
80 p. : il.

Orientador(a): Maria Betânia e Silva
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Licenciatura, 2023.

1. Desenho. 2. Animação. 3. Processo criativo. 4. Arte Visuais. I. Silva,
Maria Betânia e. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)



BANCA EXAMINADORA

3

PROF^a.DR^a.MARIA BETÂNIA E SILVA – ORIENTADORA UFPE

PROF.DR. ANDRÉ ANTÔNIO BARBOSA – UFPE (EXAMINADOR INTERNO)

PROF.DR. MARCOS BUCCINI PIO RIBEIRO – UFPE (EXAMINADOR EXTERNO)



AGRADECIMENTOS

4

Gostaria de agradecer a todos aqueles que estiveram presentes no processo de desenvolvimento do meu trabalho, os que me ajudaram com palavras de incentivo, ou até mesmo só escutando minhas reclamações devido ao estresse acumulado.

Agradeço inicialmente e, principalmente, a Igor, Joana e Vinícius que participaram como colaboradores da pesquisa como a parte principal desse estudo, sem vocês não haveria um caso para ser estudado, então muito obrigada por terem se disponibilizado a fazer parte dessa jornada.

Aos meus amigos, e em especial a minha amiga Eduarda por ter me sugerido o tema do trabalho. É engraçado como algo que você tanto gosta passe despercebido no momento de busca por temas. Todos eles me ajudaram a não enlouquecer e insistir em fazer o trabalho sobre esse tema por qual sou tão apaixonada.

À minha namorada por tamanho companheirismo em todas as fases deste trabalho, do início ao fim, que foram de palavras de incentivo, puxões de orelha para continuar a escrita, até correções gramaticais.

À minha orientadora Maria Betânia, que mesmo não conhecendo muito do tema, confiou na minha capacidade de fazer um bom trabalho e topou me orientar neste período de 3 anos.

Ao meu professor da cadeira de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) Gustavo, que me auxiliou em todas minhas dificuldades e dúvidas, desde correção das minhas referências até sugestões sobre diagramação.

À minha mãe e ao meu irmão por terem me aguentado constantemente no meu quarto, apenas ouvindo o meu digitar freneticamente no computador. E ao meu pai que, por questões do destino e vida, não conseguiu chegar a presenciar esse trabalho sendo construído, porém tenho certeza que também teria me apoiado e incentivado como ele sempre fez em vida.

SUMÁRIO

PARTE I: A alma da imagem em movimento

- 1. Por que estamos aqui?..... 8
- 2. O que é animação? 13

PARTE II: As entrevistas e seus desdobramentos

- 3. Os desenhos produzidos a partir das animações..... 25
- 4. Influências recentes de animações nas produções de desenhos. 46
- 5. Conclusão..... 69

- REFERÊNCIAS..... 74**

RESUMO

O presente trabalho aborda a relação entre o desenho na infância e filmes animados infantis. De que forma a animação pode vir a influenciar o interesse inicial pela prática do desenho no período da infância? E, conseqüentemente, como acaba por influir nos aspectos constitutivos da criação e da prática artística? Ademais: questiona se esse processo pode vir a afetar também a vida adulta? O trabalho traça uma linha cronológica e se fundamenta nos estudos sobre a história da animação mundial, incluindo os primeiros passos da animação brasileira, visando compreender como as animações chegaram nos meios de distribuição e se popularizaram entre as crianças brasileiras. Discute-se, assim, sobre o desenho e sua influência no processo criador.

Além de minha própria experiência, relatada no texto, foram feitas entrevistas com três estudantes (entre 21 e 23 anos) que estão atualmente cursando o Ensino Superior, para entender mais especificamente como as animações afetaram nosso interesse pelo desenho e como isso se desdobrou até a vida adulta. Buscou-se perceber também o contexto de como era o acesso a esse tipo de mídia e seus gostos durante o período da infância dos entrevistados. Em função disso, foi realizada uma análise correlacionando e contextualizando as entrevistas com as conexões que a animação faz nos processos criativos e desenhos. Por fim, foi discutido a importância que o desenho tem no processo de desenvolvimento motor e cognitivo infantil.

Palavras-chave: Desenho; Animação; Processo criativo; Artes Visuais.

ABSTRACT



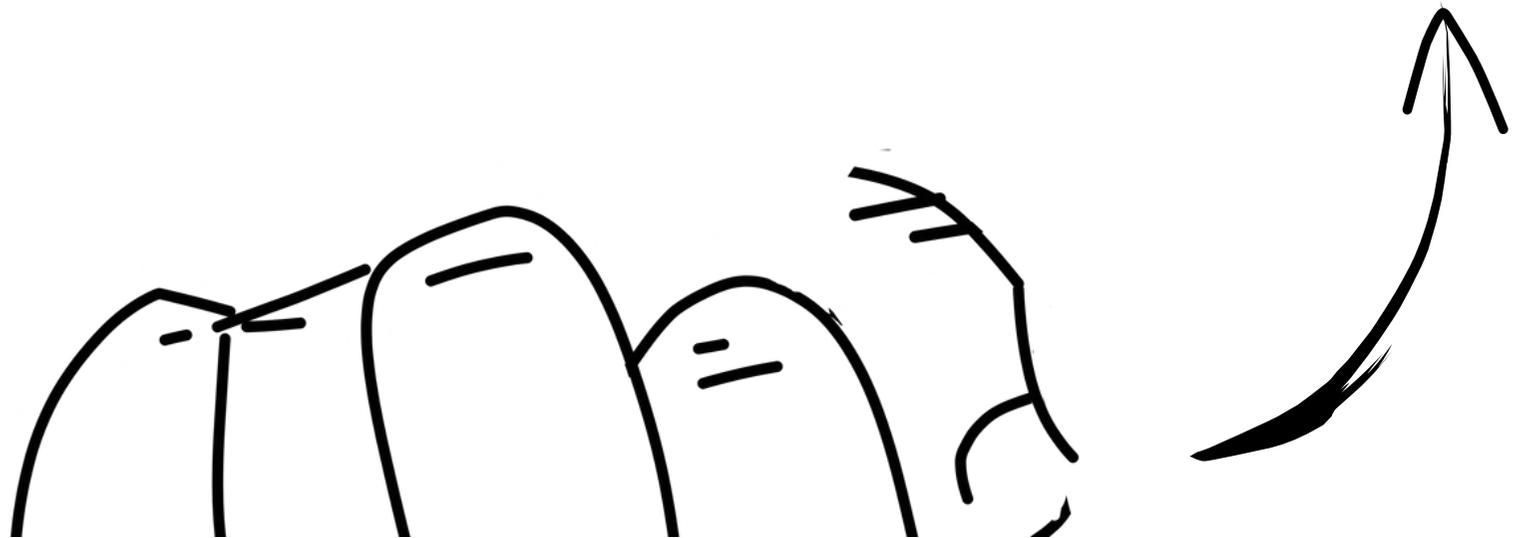
The present work addresses the relationship between drawing in childhood and children's animated films. How can animation come to influence the initial interest in the practice of drawing in childhood? And, consequently, how does it end up influencing the constitutive aspects of creation and artistic practice? Furthermore: how can this process also affect adult life? The work traces a chronological line and is based on studies on the history of world animation, including the first steps of Brazilian animation, aiming to understand how animations arrived in the means of distribution and became popular among Brazilian children. Thus, drawing and its influence on the creative process are discussed. In addition to my own experience, reported in the text, interviews were conducted with three students (between 21 and 23 years old) who are currently studying Higher Education, to understand more specifically how animations affected our interest in drawing and how this unfolded to adulthood. We also sought to

understand the context of what access to this type of media was like and their tastes during the childhood period of the interviewees. Finally, an analysis was carried out correlating and contextualizing the interviews with the connections that animation makes in the creative processes and drawings.

Keywords: Drawing; Animation; Creative process; Visual arts

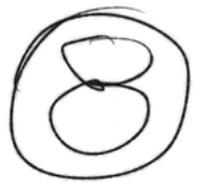
PARTE I:

A ALMA DA IMAGEM EM MOVIMENTO





1. POR QUE ESTAMOS AQUI?



Sempre tive muita afeição pelo mundo das animações – de longa metragens a seriados –, e desde criança gostava muito de passar várias horas dos meus dias assistindo-as com meu irmão. Costumávamos conversar e brincar bastante sobre as histórias que eram contadas por elas. No início dos anos 2000, a televisão aberta possuía diversos canais que continham programações específicas para o público infantil – como a Tv Globinho (2000 - 2015) da emissora Rede Globo, Bom Dia e Cia (1993 - 2022) da emissora SBT, Record Kids (2005 - presente) da emissora Record Tv, entre outros. Essa programação, transmitida durante quase toda a semana, tomava conta de praticamente todo meu horário de lazer. Além dos DVDs de animação que meus pais compravam para mim, também costumava frequentar bastante uma locadora que ficava localizada no meu bairro. Eu e meu irmão costumávamos alugar diversos filmes que, em sua maioria, eram animações, muitas continham os mesmos personagens que acompanhávamos na televisão, como o super-herói Batman (1992), Scooby-Doo (1969) e os longa metragens da Barbie (2001).

Da adolescência para a vida adulta a paixão só cresceu, por isso continuei acompanhando cada vez mais diversas produções que vinham sendo lançadas. Quando entrei para cursar Licenciatura em Artes Visuais na UFPE, em 2018, comecei a perceber, com o tempo, que algumas pessoas ao meu redor tinham começado a se interessar pelo desenho ainda na infância, principalmente copiando personagens que eles gostavam de assistir na televisão. Essa circunstância me chamou a atenção, então, quando comecei a pensar em temas para desenvolver meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), resolvi explorar esse campo. Quis trazê-lo para a área da pesquisa acadêmica para me aprofundar mais sobre, pois queria entender de que forma as animações podem vir a influenciar nesse movimento, de curiosidade e despertar do desejo de desenhar.

Esta pesquisa visa apresentar esses fatos, mostrar que a presença do consumo das animações na infância pode vir a despertar interesse no desenho pelas crianças, o que muitas vezes vem a ser a porta de entrada para o mundo das Artes, como profissão ou *hobby*. Muitas pessoas não percebem o quanto a animação está inserida no campo das Artes Visuais, associando-a apenas a um modo de se fazer Cinema. Contudo, o processo de animar está entrelaçado com diversas técnicas das Artes Visuais – como por exemplo numa animação de *Stop-motion*, que utiliza de esculturas de materiais diversos para sua produção. Então, por que não através de uma pesquisa bem fundamentada mostrar que sim, a animação também está no campo das Artes Visuais? Com esta pesquisa, os leitores conseguirão observar a importância que as animações podem vir a ter na vida de uma criança, para além da relação cognitiva e influência na vida adulta.

O objetivo geral deste trabalho é investigar a influência das animações no processo de desenvolvimento do desenho em quatro estudantes do Ensino Superior (incluindo eu mesma), recolher suas experiências, memórias da infância e registros desses desenhos. Arelado a isso vem os objetivos específicos: compreender como se deu o contato com as animações para dois estudantes de Artes Visuais e um estudante de Ciência da Computação, coletar desenhos realizados por esses estudantes que tiveram influência a partir de animações e pesquisar se as animações ainda servem de estímulo para os seus desenhos. Além disso, são apresentadas também as minhas experiências e contato com as animações.



A escolha desses estudantes se deu pelo fato de dois deles, Igor Costa e Joana Darck, serem meus colegas de turma no curso de Artes Visuais e por terem uma relação direta com animações desde a infância. Lembro-me bem de que em uma de nossas primeiras aulas do curso, uma professora nos questionou sobre nosso primeiro contato com o desenho, e Igor comentou que na experiência dele se deu devido às animações e filmes que ele assistia quando criança. Joana foi convidada por último, descobri por acaso que ela também compartilhava de vivências fortes com a animação na infância e vida adulta, por isso acreditei que suas experiências acrescentariam positivamente nessa pesquisa. Já o terceiro entrevistado, Vinícius Pedrosa, é meu primo, e convivi grande parte da minha infância com ele, conseqüentemente, pude observar de perto a influência que as animações que nós assistíamos na época tiveram sobre seus desenhos.

O trabalho aqui apresentado consiste em uma pesquisa qualitativa de estudo de caso. A metodologia qualitativa de pesquisa nada mais é do que “[...]aquela que privilegia a análise de microprocessos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais, realizando um exame intensivo dos dados, e caracterizada pela heterodoxia no momento da análise.” (MARTINS, 2004, p 289). A própria abordagem qualitativa oferece, pelo menos, três diferentes possibilidades de se produzir uma pesquisa: a pesquisa documental, o estudo de caso e a etnografia. Como já dito, essa pesquisa se enquadra como estudo de caso, que “[...]se caracteriza como um tipo de pesquisa cujo objeto é uma unidade que se analisa profundamente. Visa ao exame detalhado de um ambiente, de um simples sujeito ou de uma situação em particular” (GODOY, 1995, p 25).

O trabalho gira em torno da seguinte pergunta: Como se deu a influência das animações no processo de desenvolvimento do desenho em quatro estudantes do Ensino Superior (incluindo eu mesma)? Com isso, observar os processos dos estudantes será fundamental para entender suas experiências e perceber se houve ou não influência das animações na produção de seus desenhos, também expondo um pouco de minhas vivências sobre o assunto.

A princípio foram feitas pesquisas sobre estudiosos que tentaram sistematizar o significado do que é a animação. A partir disso traçou-se um panorama da sua história tanto no mundo como também suas primeiras aparições no cenário brasileiro. Seguido por como se deu a popularização de animações na televisão brasileira relacionando com meus primeiros contatos com a animação e também dos alunos entrevistados. Os materiais utilizados consistem, na maior parte, em documentos encontrados por meio de ferramentas como o Google Acadêmico e Scielo, pois devido à pandemia do Covid-19 não foi possível frequentar bibliotecas por um longo período - justamente o período em foi escrita a maior parte deste trabalho. Consequentemente, foi utilizado em maioria livros *online*, artigos, teses e sites diversos da internet que foram opções acessíveis para o caminhar do trabalho, e por último as entrevistas com os estudantes que aceitaram fazer parte desta pesquisa.



O texto foi dividido em 2 partes, sendo este o primeiro tópico da primeira parte. Após esta breve introdução, entramos no segundo tópico, onde mergulhamos no universo da história da animação no mundo, suas técnicas e seus precursores. Continuamos nesse caminho e focamos a discussão sobre como o desenvolvimento da animação ocorreu no Brasil, investigando como ela foi propagada e também como as animações - principalmente estrangeiras - começaram a ser consumidas pelo povo brasileiro. Na segunda parte do trabalho se encontra parte das entrevistas feitas com os três alunos e também minhas respostas aos questionamentos, cada um falando sobre suas experiências com as animações na infância. Na sequência, entra o último questionamento da entrevista: como se dá essa influência hoje em dia nas produções pessoais de cada um. Na apresentação das respostas, buscou-se fazer uma conexão entre elas com a temática do processo e desenvolvimento criativo.

Complementarmente, apresentamos exemplos tirados da rede social *Twitter*, em postagens de artistas compartilhando sobre como as animações foram suas grandes inspirações, e como elas influenciam seus trabalhos até a atualidade. Por fim, o texto caminha para sua conclusão: lá é apontado a falta de trabalhos acadêmicos que também tratam especificamente dessa temática da influência das animações. Anexo a isso, há uma breve discussão sobre como as mídias, em geral, podem ser uma má influência na faixa etária da infância, e por último, sobre a importância do papel do desenho na infância.



2. O QUE É ANIMAÇÃO?



Bendazzi (2020, p.42) faz um paralelo com o que Formaggio (1990) diz em seu livro *L'arte come idea e come esperienza*, dizendo que "Arte é tudo o que a humanidade chama de arte". Para ele, conseqüentemente, a animação poderia ser definida como tudo que as pessoas chamaram de animação nos diferentes períodos históricos. Bendazzi continua explicando que entre 1895 e 1910 o termo "animado" se referia ao que chamamos hoje em dia de *live action*, na época o termo utilizado era "fotografia animada" e pouco tempo depois se tornou *moving picture* ou *motion picture*. Mais para frente, Bendazzi (2020, p.46) apresenta outra definição de animação, afirmando que "Isso é o que queremos dizer intimamente com animação: não tanto a atribuição de movimento, mas a atribuição de uma alma (ou uma personalidade) nos objetos, forma ou formatos (até abstrato) que de outra forma não teriam vida". Ele referencia sua definição na etimologia da palavra: "A palavra animação tem origem do latim, "animatio", que significa, ser animado.

Deriva da palavra "anima", traduzido como espírito ou alma. Assim, o processo de animar é dar alma a algo sem vida ou sem movimento" (CAAD UFMG, 2023). Como podemos observar, a animação não tem ainda uma única definição, vários autores dão seu próprio significado, porém seguindo a linha etimológica da palavra, esta última definição apresentada é a mais comum de ser utilizada.

As técnicas em animação se dividem em diversas esferas, como: 2D, 3D, Stop-motion, entre outras no campo experimental. A 2D é a animação considerada mais tradicional, ela pode ser feita por meio de desenhos tanto com materiais comuns como lápis e papel como no formato digital, já no 3D ela é feita unicamente em suportes digitais, como nos computadores. O *Stop-motion* pode ser definido como:

O stop motion é uma técnica que cria a ilusão de movimento ou performance gravada sobre frames expostos sucessivamente a manipulação em um filme, geralmente à mão, algum objeto sólido ou fantoche ou imagem recortada em um ambiente físico (PURVES, 2011, p.6).

Muito conhecida também no Brasil pelo nome de “desenho animado”, a animação tem sua origem no teatro de sombras chinesas (FOSSATTI, 2009). Seu primeiro filme completamente animado em 2D do mundo, e exibido em um projetor de filmes moderno, foi *Fantasmagorie* em 1908, feita pelo diretor francês Émile Courtet (GORDEEFF, 2011). Guillén (1997) comenta que os princípios do cinema de animação estiveram ligados aos quadrinhos satíricos da imprensa diária e esse filme é um claro exemplo disso. É importante ressaltar que antes de *Fantasmagorie* outras pequenas animações já haviam sido produzidas, como por exemplo em 1899 com Arthur Melbourne-Cooper. Ele produziu o que pode ser considerada a primeira animação *Stop-motion* com o dispositivo cinematográfico em *Matches: An Appeal* (1899), o conteúdo retratado era uma propaganda de fósforo para a empresa *Bryant May*. É importante destacar que antes disso, o ser humano já sentia a necessidade de expressar o movimento nas artes segundo Beckerman (2012), para a animação ser pensada e desenvolvida do jeito que foi precisamos voltar mais no tempo até suas primeiras tentativas. Durante o século XIX vários dispositivos ópticos que trabalham a ilusão de movimento através de sequências de imagens foram inventados.

Não é correto afirmar que a animação surgiu desse momento como parte de uma evolução vinda destes dispositivos, por mais que eles contivessem a essência do que ela vinha a ser, estudos comprovam que não há ligação direta entre eles. Segundo Medeiros (2016):

A associação parece pertinente, sobretudo atualmente, quando instrumentos tais como o fenacístoscópio e o zootrópio encontram legitimação como objetos do campo da animação, em claro deslocamento de seus sentidos originais. Decerto estes dispositivos compartilham com a animação o processo fragmentado na construção do movimento, além da plástica, de natureza não fotográfica. Mas ainda que isto seja verdade, as primeiras experiências com animação no cinema sugerem uma enorme distância entre estas e o advento destes instrumentos ópticos, no sentido de que não houve continuidade direta entre ambos. E isto mesmo considerando desenvolvimentos posteriores destes aparelhos, como o praxinoscópio projetor (1882) ou o teatro óptico (1892), que já possuíam a propriedade de projeção, e o faziam com imagens desenhadas (MEDEIROS, 2016, p.23).

15

O Praxinoscópio criado por Émile Reynaud em 1877 foi o responsável pelos primeiros filmes de animação projetados, seus *Pantomimas Lumineuses* (conjunto de películas animadas que foram exibidas por Reynaud dentro de seu Teatro Óptico) estrearam em 28 de outubro de 1892 em Paris. Quando é pesquisado mais a fundo sobre esse inventor, é visto que os estudos não indicam uma relação entre Reynaud e os primeiros animadores, mesmo assim o campo da animação passou a considerá-lo um pioneiro histórico da técnica, como diz Mannoni (2003, p.417), “Reynaud não é, portanto, um “precursor”; o que ele fez foi de verdade cinema, tanto como espetáculo como “escritura do movimento”. O dia nacional da animação se tornou o dia de sua primeira exibição, em 1892.

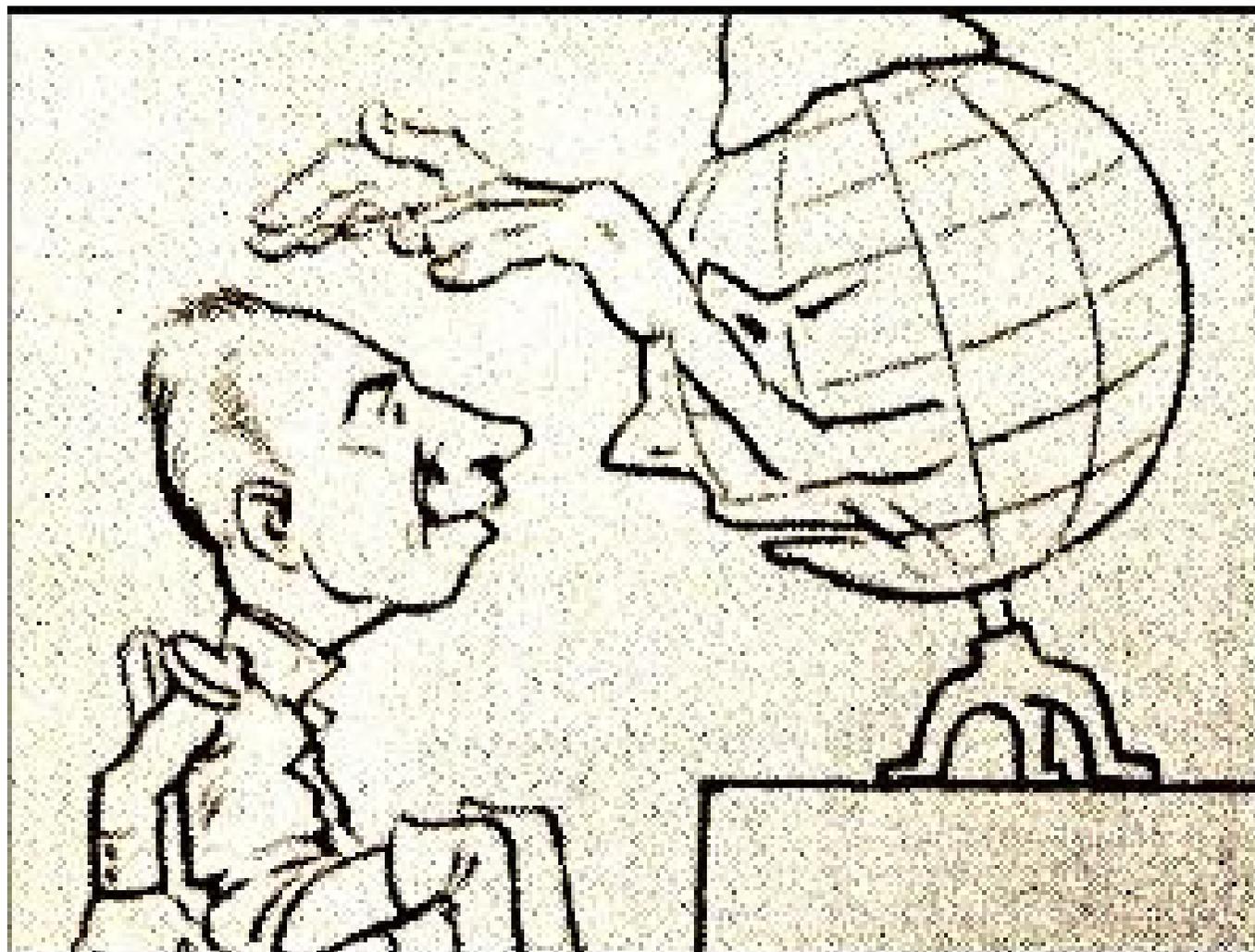
FIGURA 01 - UM FRAME RETIRADO DO FILME FANTASMAGORIE DE ÉMILE COHL (1908)



FONTE: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=RTOWB6GB8CW](https://www.youtube.com/watch?v=rtOwB6GB8Cw)

No Brasil, o cinema de animação tardou a dar seus primeiros passos, inicialmente, foi feito apenas de forma experimental e esporádica, após o cartunista Raul Pederneiras preparar pequenas charges animadas para terminar o Pathé-Jornal, no início do século XX pela companhia Marc Ferrez & Filhos. Na segunda década desse século, o cartunista Álvaro Marins, mais conhecido como Seth, financiado por Sampaio Corrêa, lançou no Rio de Janeiro em 1917 “Kaiser”, a primeira animação brasileira exibida nos cinemas. É importante ressaltar que esse curta é considerado a primeira animação do país, pois ele é sistematizado por uma narrativa completa com início, meio e fim. Sua primeira projeção foi no dia 22 de janeiro, o filme se trata de uma charge animada em que o líder alemão Guilherme II se sentava em frente a um globo e colocava um capacete representando o controle sobre o mundo, então o globo cresce e engole o *Kaiser*. Infelizmente essa animação não foi preservada e acabou sendo perdida, restando apenas uma imagem de referência da obra. Em 2013, o diretor Eduardo Calvet produziu um documentário chamado “Luz, Anima, Ação” que conta a história da animação brasileira, como parte do seu trabalho, convidou 8 animadores brasileiros que trabalham com técnicas diferentes para recriar a história da animação Kaiser e completá-la como forma de homenagem (GIANNINI, 2017).

FIGURA 02 - O ÚNICO FRAME QUE RESTOU DA PRIMEIRA ANIMAÇÃO BRASILEIRA, KAISER (1917)



FONTE: [HTTPS://PT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/KAISER_%28FILME%29#/MEDIA/FICHEIRO:KAISER_\(1917\).JPG](https://pt.wikipedia.org/wiki/Kaiser_%28filme%29#/media/Ficheiro:Kaiser_(1917).jpg)

A televisão foi inicialmente o maior meio de transmissão das animações no Brasil, segundo Márcia Aparecida: “Embora a TV, nos primeiros anos de seu surgimento, ficasse disponível por pouco tempo, pode-se perceber que desde seu início havia preocupação com a criação de programas voltados para as crianças” (MAREUSE, 2002, p. 157). A autora afirma que desenhos como Pica-Pau e outros da Disney foram pioneiros na inserção de animações na televisão, que começou e se estendeu pela primeira metade dos anos 60. Chegando na década de 70 os desenhos animados importados do Japão foram introduzidos pela Record, posteriormente, começaram a ser transmitidos nas grades de horários de outras emissoras. Sua ascensão ocorreu em meados dos anos 90 com a popularização de animes como Os Cavaleiros do Zodíaco (BATISTELLA, 2014). Ainda nos anos 80 “A programação infantil, no entanto, continuava a incluir os enlatados norte-americanos como os desenhos e seriados e os programas nacionais chegam a uma cristalização de formato” (MAREUSE, 2002, p. 40). Títulos famosos como *Thundercats*, *He-Man* e os Mestres do Universo, *She-Ra: A Princesa do Poder* e *Super Amigos* fizeram muito sucesso nessa época. Anime, segundo o dicionário Michaelis online, é o termo utilizado que intitula a animação feita no Japão, que pode e é realizado em vários outros países do mundo, com técnicas, assuntos e personagens japoneses.

A palavra remete a pronúncia abreviada de "animação" em japonês, onde se refere a qualquer animação, não importa o país. Não se sabe exatamente como as animações japonesas vieram parar em solo brasileiro, porém pode ser relacionado pela alta imigração de japoneses em terras brasileiras na época. Os governos do Japão e Brasil firmaram um acordo no final do século XIX que aprovava essa imigração para o país sul-americano. Tal acordo era justificado pela necessidade do governo japonês em aliviar suas taxas demográficas, protestos estavam em andamento pelo país exigindo empregos e melhores condições de vida (BATISTELLA, 2014).

Os animes foram trazidos com bastante frequência por mim e pelos alunos entrevistados ao longo do trabalho, então acho de devida importância destacar inicialmente o começo da trajetória das animações asiáticas no Brasil. Sua história é longa, no início era mantido um público muito restrito e sem grande impacto:

Além de uma forma barata de preencher as grades de programação infantil na televisão nas décadas de 1970 a 1990, as animações japonesas prepararam e incentivaram um público leitor ávido e leal para a leitura do mangá anos depois (BASTISTELLA, 2014, p. 96).

A antiga TV Manchete começou a investir bastante na exibição de desenhos animados no país, os animes trazidos por ela foram Patrulha Estelar (1973) e O Pirata do Espaço (1976), dentro do Clube da Criança. Da metade para o fim dos anos 80 a animação japonesa se tornou escassa e pouco notada, porém, em 1994 veio o sucesso dessas animações com Os Cavaleiros do Zodíaco que conquistou de crianças a adultos na época. Apesar do sucesso desse seriado, ainda não era certo se outros futuramente também agradariam a audiência, o segundo sucesso só veio em 1999 com a exibição de *Pokémon* através da Rede Record. A rede Globo, então, começou a trazer outros seriados japoneses para competir com a outra emissora. Logo séries de animação como *Digimon*, *Yu-Gi-Oh!*, *Beyblade* e *Dragon Ball Z* também chegaram ao país.



No início do século XXI a TV Bandeirantes trouxe *Dragon Ball Z*, *Bucky*, *Tenchi Muyo* e *El-Hazard*, ela foi o principal canal para os fãs de anime por muito tempo pela sua diversidade, e por agradar o público retirando ou colocando as animações de suas preferências. Vários outros animes vieram parar nas programações das televisões brasileiras, a maioria dos canais abertos começaram a transmiti-los e por muitos anos fizeram muito sucesso. Porém, com a decadência da televisão aberta a quantidade de não só dessas produções, mas animações em geral foram praticamente extintas das grades. Comecei a relembrar a partir da minha vivência que nos anos 2000 ainda eram exibidos uma vasta quantidade de desenhos animados. Eles vinham de famosas empresas norte-americanas como Warner Bros e Disney, que dominavam praticamente toda a grade de programação de animações, tanto com filmes quanto por seriados com produções como *Super-Choque* (2000).

Como já foi abordado, com o passar dos anos a televisão aberta entrou em declínio, porém, esses programas continuaram sendo transmitidos e permaneceram em alta em seus canais na televisão fechada, sendo eles: *Disney*, *Cartoon Network* e *Nickelodeon*. A maior influência para essa comercialização exacerbada de animações na época, foi o fato dos canais televisivos estarem constantemente disputando a audiência dos telespectadores, eles investiram muito na programação infantil pois é um dos públicos que mais gera lucro. Além da televisão como meio de acesso entre o público e as animações, existiram outras mídias que serviam de ponte, revistas como a *Herói* (1994-2006) da editora Conrad, que na década de 90 fizeram muito sucesso. Isso decorreu pelo fato de suas temáticas principais tratarem exatamente das animações de sucesso que passavam na televisão, como por exemplo *Os Cavaleiros do Zodíaco*. Era uma forma dos telespectadores que gostavam dessas programações acompanharem conteúdos adicionais sobre elas, pois na televisão sempre existia o limite de episódios passados por dia, e as revistas conseguiam trazer um pouco de continuidade nesse aspecto.

22

FIGURA 03 - EDIÇÃO NÚMERO 1 DA REVISTA HERÓI, 1994



FONTE: [HTTPS://CANALTECH.COM.BR/ENTRETENIMENTO/25-ANOS-DA-HEROI-EDITORES-RELEMBRAM-CURIOSIDADES-E-DESAFIOS-DA-REVISTA-158451/](https://canaltech.com.br/entretenimento/25-anos-da-heroi-editores-relembra-curiosidades-e-desafios-da-revista-158451/)



As locadoras começaram a surgir no início da década de 1980, quando o videocassete começou a se popularizar no país. O ato de locar filmes perdurou por muitos anos até a popularização dos downloads de filmes e dos DVDs piratas, conseqüentemente, muitas locadoras começaram a fechar (BBC NEWS BRASIL, 2020). Logo em seguida chegaram às plataformas de *streaming* como *Netflix* no país a partir de 2011, o que ocasionou definitivamente a decadência desses ambientes, além de fermentar o declínio do consumo de animações na programação televisiva. Atualmente, a presença dos desenhos animados na televisão aberta é quase inexistente, muitas famílias optam pela facilidade e variedade que os serviços de *streaming* oferecem e também estão desistindo de fazer assinaturas na televisão. Segundo a redação do Portal de Comunicações Tele Síntese:

A TV por assinatura cai 8,8% em número de acessos no período de um ano, saindo de 15,2 milhões em junho de 2020 para 13,9 milhões em 2021. De maio deste ano a junho, a redução foi de aproximadamente 0,9%. Com isso, se mantém a tendência de declínio desse serviço de telecom que vem sendo registrada desde novembro de 2014 (TELE SÍNTESE, 2021).

Para me aprofundar no tema da influência das animações no desenho infantil, decidi investigar por meio de entrevistas como se deu esse contato durante a infância de mim mesma e três estudantes: Igor Costa (22 anos) e Joana Darck (22 anos) são estudantes de Artes Visuais da UFPE, e Vinícius Pedrosa (20 anos) de Ciência da computação da UNIPÊ. Os nomes dos estudantes foram mantidos porque os mesmos autorizaram suas identificações na pesquisa. Foram feitas 7 perguntas sistematizadas com o objetivo de alcançar a resposta da minha pergunta de pesquisa e atingir meus objetivos propostos. É seguido uma trajetória a cada pergunta para estabelecer uma ordem quase que cronológica, no intuito de gerar reflexões sobre pontos que estabeleceram as vivências dos entrevistados com os desenhos animados. Elas apresentam desde as relações entre desenho e animação na infância até a vida adulta.

Nas entrevistas realizadas, foram feitas as seguintes perguntas:

- 1) Quais desenhos animados você assistia quando criança?
- 2) Com que frequência você consumia animações?
- 3) Por que assistia animações e não outros programas?
- 4) O que mais lhe atraía nas animações?
- 5) Você costumava desenhar esses personagens das animações? Por que?
- 6) As animações influenciaram o seu desenho? De que forma?



7) Você ainda sofre a influência de animações em suas produções nos dias de hoje? O que destaca como elementos mais importantes em seus desenhos?

Devido a pandemia do Covid-19, as entrevistas foram feitas de modo online, as respostas para essas perguntas foram comunicadas ao longo dos meses por mensagens via aplicativo *Whatsapp* e ligações via Discord. De acordo com Schmidt, Palazzi e Piccinini (2020), devido ao distanciamento social trazido pela pandemia do Covid-19 foi fortalecido o uso de conexões virtuais entre as pessoas, e conseqüentemente, isso também ocorreu na condução de pesquisas. É possível observar diversos pontos positivos das entrevistas online, como destacam os autores:

(1) maior abrangência geográfica, com inclusão de pessoas de diferentes locais; (2) economia de recursos financeiros e redução de tempo na coleta de dados, pois não há necessidade de grandes deslocamentos; (3) maior segurança de participantes e pesquisadores, frente ao contexto de pandemia; (4) possibilidade de investigar tópicos sensíveis, pois os participantes não estão face a face com os pesquisadores e nem em locais públicos, como universidades e hospitais; e (5) acesso a grupos socialmente marginalizados e estigmatizados, comumente mais reticentes à exposição. (SCHMIDT; PALAZZI; PICCININI, 2020, p. 2).

Na sequência, acompanharemos parte das entrevistas feitas com os três alunos e também minhas respostas aos questionamentos, cada um falando sobre suas experiências com as animações na infância.

PARTE II:

**AS ENTREVISTAS E SEUS
DESDOBRAMENTOS**

Handwritten signature in black ink on a crumpled white paper background.

3. OS DESENHOS PRODUZIDOS A PARTIR DAS ANIMAÇÕES

25

Inicialmente, respondi as perguntas, elaboradas para as entrevistas, com base em minha própria experiência pessoal, como já citei na introdução do trabalho. Na minha infância eu passava boa parte do meu tempo livre consumindo animações. Posso afirmar que assistia quase todos que passavam na programação do Bom dia & Cia (SBT) e TV Globinho (Globo), desenhos animados como: O que há de novo, Scooby-Doo? (2002), Três espãs demais (2001), Liga da Justiça (2001), Tom e Jerry (2006), Os Flintstones (1960) etc. Eu não tinha assinatura de televisão a cabo, mas vale ressaltar que algumas animações originalmente transmitidas em canais fechados eram distribuídas na televisão aberta. Por exemplo, vários desses desenhos animados que estavam em alta na *Cartoon Network* eram transmitidos no Bom dia & Cia, como KND - A turma do bairro (2002), Ben 10 (2005), *Hi Hi Puffy AmiYumi* (2004) etc. De vez em quando eu frequentava a casa de amigos que possuíam televisão por assinatura, então, consegui ter mais um pouco de acesso a esse conteúdo.

É de extrema relevância ressaltar a animação feita para televisão, pois como observado ao longo do trabalho, o aparelho televisivo foi o meio mais utilizado para obter acesso a esse tipo de conteúdo pelos entrevistados. Segundo Marta Alexandra (2008), a televisão tem sua primeira aparição em 1926, ela era inovadora, trazendo o comodismo e sendo capaz de reunir as famílias em suas próprias casas, ao contrário dos cinemas. Este suporte apresenta programações específicas para serem transmitidas nele, e é aí que entram os seriados televisivos. Contudo, esse fator não exclui que parte das produções cinematográficas também podem ser transmitidas na televisão, como já vi diversas vezes acontecendo. Mergulhando nas minhas memórias da infância, lembro bem que a maioria das animações passadas na televisão eram seriados, porém existiam algumas exceções, como o Bom dia & Cia (SBT) que ao final de algumas edições transmitiam alguns filmes. A autora Lara Regina traz em sua pesquisa sobre os primeiros seriados televisivos:



Em 1944, William Hanna e Joe Barbera montaram a empresa HB (mais tarde rebatizada de Hanna-Barbera Productions) que, a partir de 1957, passou a produzir animação para a televisão. Inicialmente, a HB produzia desenhos com cinco a sete minutos de duração, como Zé Colméia e Dom Pixote e, em 1960, estreou a sitcom Os Flintstones, com meia-hora de duração, responsável por uma significativa evolução na história da animação (CORDEIRO, 2010, p. 124).

Seguindo com a lógica dos seriados, a narrativa desses conteúdos são mais gradativos, o enredo de uma série tem liberdade pra ser mais complexa e extensa, podendo durar anos. Marta reitera que “É essa continuidade é o que permite que o produto televisivo se mantenha no mercado”. (MADUREIRA, 2008, p. 18). A questão estética é também importante para atrair o público, Lara Regina (2010) reitera a importância de uma boa história somada a uma animação de qualidade, pois se não existir ambas para equilibrar a equação, o público achará a obra desinteressante ao perceber que o produto só oferece uma delas.

Em relação às séries televisivas, Marta Alexandra (2008) continua dizendo que “O grande objectivo é tornar os espectadores cativos destas produções” (MADUREIRA, 2008, p. 18). O ato de cativar é algo mais trabalhoso e meticuloso quando o público alvo são crianças, vários fatores são essenciais para conseguir captar a atenção de seres humanos jovens que estão em fase de desenvolvimento constante, e precisam de mais estímulos para manter a atenção. Segundo a Unimed:

Na infância, as estimativas de tempo de atenção em cada atividade variam de dois a cinco minutos por ano de vida. Seguindo essa média, crianças de 2 anos tendem a se concentrar de 4 a 10 minutos em uma atividade, crianças de 7 anos por cerca de 14 a 35 minutos, e crianças de 10 anos, durante 20 a 50 minutos (UNIMED, 2022).

Como a programação de vários canais possuíam desenhos animados de manhã, alguns pelo horário da tarde e vários outros à noite, eu sempre acabava assistindo um pouco todos os dias. Mesmo quando passei pelo processo de transição de turno na escola, tanto no período da manhã, quanto no da tarde eu sempre conseguia assistir, pois eram exibidos em diversos horários durante todo o dia. Durante os finais de semana passavam bastante pela manhã, então, eu acordava cedo justamente para assisti-los. Praticamente só assistia desenhos animados quando estava utilizando a televisão, mas às vezes eu assistia outro tipo de programação. Quando isso acontecia normalmente eram os filmes que passavam na Sessão da Tarde (Globo), e vez ou outra eu assistia novelas acompanhada por alguém que consumia esse tipo de mídia. Eu sempre preferi os desenhos animados porque eles atraíam mais minha atenção do que qualquer outra coisa nas programações da televisão, até porque as animações infantis são produzidas na intenção de prender a atenção das crianças, e comigo não foi diferente. Reforçando, mais uma vez, as diversas formas utilizadas pelas empresas que produzem animação infantil para televisão para os conquistar. Um dos fatores é a duração do episódio, que não pode ser muito longo, pois como já apresentado previamente no texto por Marta Alexandra (2008), o tempo de concentração das crianças é menor do que o de um adulto.

Em relação aos conteúdos retratados, ela faz uma análise a um projeto de fazer um seriado para televisão direcionado ao público infantil, que é também uma reflexão a essas produções no geral:

Estas e outras condicionantes, implícitas na passagem para um ambiente de televisão, implicaram alterações a vários níveis, nomeadamente na estética e na própria intenção da animação. O facto de a série ser vocacionada para o público infantil requereu uma revisão dos conteúdos. As histórias passaram a ter preocupações pedagógicas, visíveis, por exemplo, na “máquina de lavar os dentes” e na “máquina de reciclar máquinas”, onde por detrás da mensagem lúdica existe a intenção de educar: lavar sempre os dentes depois das refeições, no primeiro caso, e reciclar o lixo, no segundo (MADUREIRA, 2008, p 31).

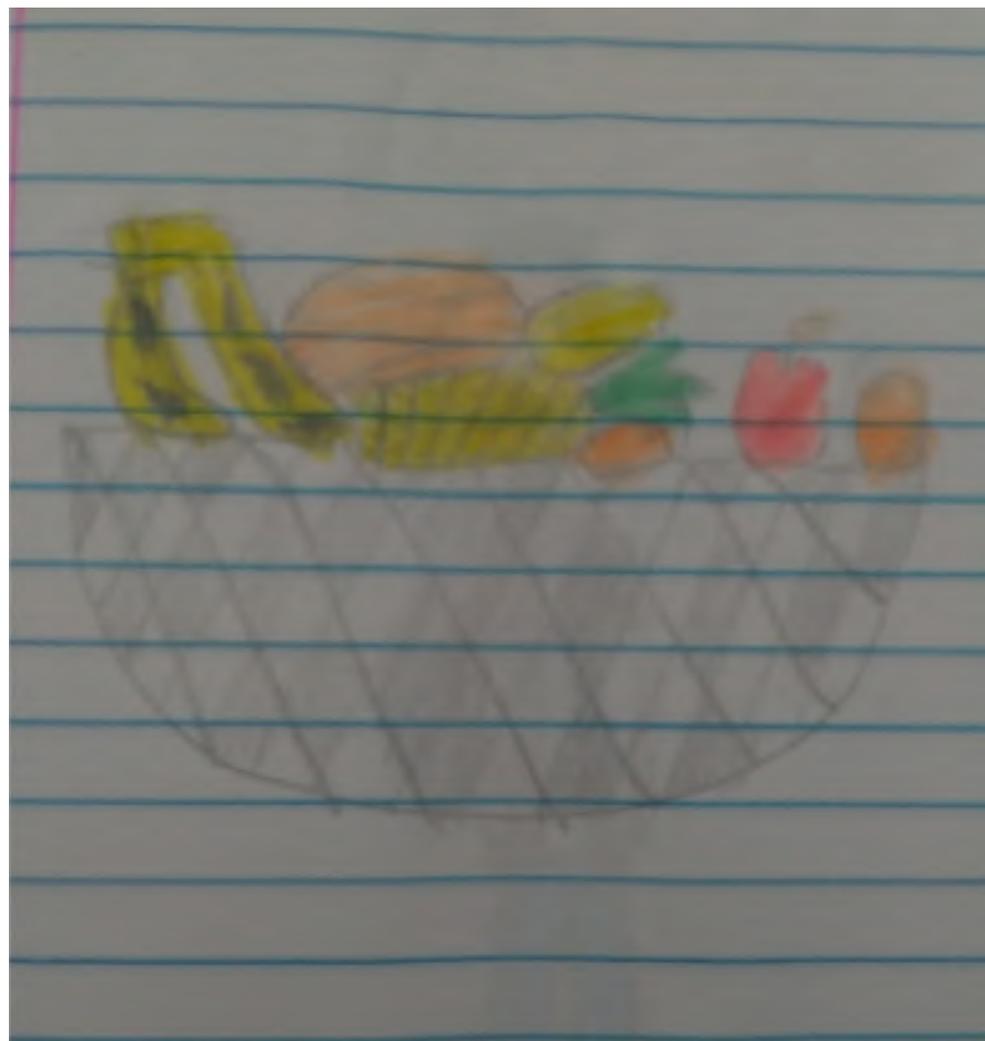
A atração pelas animações chegava em mim pelo apelativo da liberdade que os personagens têm, fazem coisas que na vida real são impossíveis, como por exemplo, cair de um penhasco e não morrer.



Além disso, suas estéticas também prendiam bastante minha atenção com paletas de cores que me encantavam.

Gostava de desenhar, desde criança, às vezes passava tardes inteiras apenas pintando e desenhando, porém, em minha busca por meus desenhos antigos percebi que por mais que eu passasse muito tempo assistindo animações, não costumava desenhar seus personagens com tanta frequência, na verdade era algo bem raro. Talvez esse seja o motivo do porquê eu não consiga perceber as influências dos conteúdos que eu consumia nos meus próprios desenhos, pois não me recordo de tentar incluí-los intencionalmente, como, por exemplo, copiando personagens. Costumava desenhar as coisas que estavam ao meu redor, não me sentia confiante para desenhar personagens, pois tinha em mente que não iria conseguir retratá-los do jeito que queria. Infelizmente, não sobraram muitos registros dos meus desenhos de infância, foram se perdendo com o passar dos anos já que nunca fui o tipo de pessoa muito cuidadosa, e como desenhava menos ainda nessa temática, foi mais desafiador achar desenhos antigos trazendo esses aspectos. O mesmo caso aconteceu com os alunos entrevistados, por diversos fatores como: mudanças de residência, falta de cuidado, e durante faxinas onde se desfizeram da maioria de seus desenhos antigos.

FIGURA 04 - DESENHOS FEITOS POR MIM NA INFÂNCIA (DA ESQUERDA PARA A DIREITA: UMA CANETA E UMA CESTA DE FRUTAS), SEM DATA.



FONTE: ACERVO PESSOAL, 2022

FIGURA 05 - DESENHOS FEITOS POR MIM NA INFÂNCIA (DA ESQUERDA PARA A DIREITA: UM CAVALO E UM SOUVENIR QUE EU MANTINHA DE DECORAÇÃO NO MEU QUARTO), SEM DATA

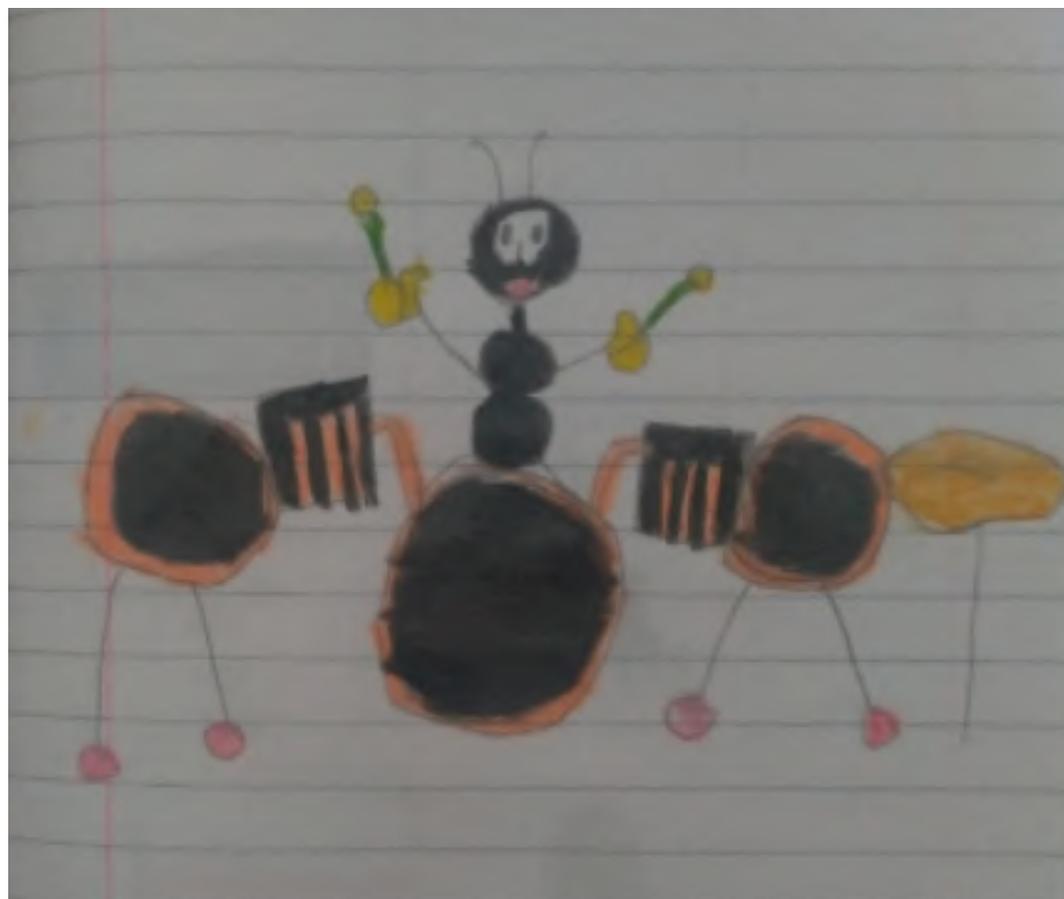
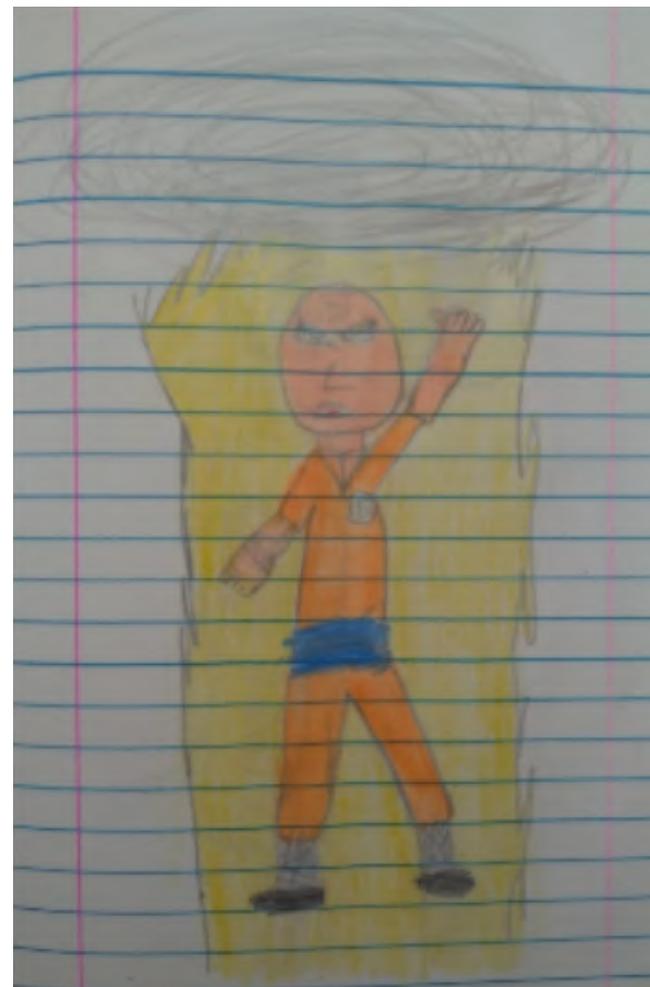


FIGURA 06 - FANARTS FEITAS POR MIM DO ANIME DRAGON BALL Z. SEM DATA



FONTE: ACERVO PESSOAL, 2022

FIGURA 07 - FANART FEITA POR MIM DO FILME BOLT DA DISNEY, SEM DATA

32



FONTE: ACERVO PESSOAL, 2022

Após responder 6 das 7 perguntas (a sétima pergunta será respondida no próximo capítulo), em seguida foram feitas as entrevistas com os outros participantes, cada um em um momento diferente. Com Igor e Joana, utilizei de mensagens pelo *chat* do *Whatsapp*, e com Vinícius utilizei de ligações no aplicativo *Discord*. No decorrer das entrevistas apesar das várias experiências pessoais diferenciadas, chama muito a atenção os diversos fatores em comum entre nós. Isso é justificado principalmente pelo fato de possuímos idades próximas (21 a 23 anos), e por isso vivenciamos o mesmo cenário na televisão e outras mídias da época. Como já citado, a televisão foi inicialmente o maior meio de transmissão das animações no país, então, conseqüentemente, assistimos muitas vezes aos mesmos programas. Novamente reiterando como esses seriados para a TV nos conquistavam, tantos pelas histórias e animações de qualidade, fatores que já trouxe anteriormente na fala da autora Iara Regina.

A entrevista se iniciou com a primeira pergunta: Quais desenhos animados você assistia quando criança? Todos os entrevistados assistiam os desenhos animados que eram transmitidos na televisão aberta, na Globo, SBT, REDETV, Record, TV Cultura. Cada um comentou sobre filmes e seriados presentes nesses canais, inclusive desenhos assistidos em comum como *Dragon Ball Z* e *Naruto*. Fica claro, mais uma vez, a popularização que as animações japonesas tiveram no país, nos anos 2000 quase todos os canais televisivos já tinham incluído animes em sua grade de programação infantil, devido à popularidade que eles vinham ganhando com o passar dos anos.

Em conjunto a isso, surgiu a curiosidade sobre a frequência em que essas animações eram consumidas por nós. Eu, Igor e Joana compartilhamos a mesma resposta: todos os dias. A resposta de Joana foi a que acreditei que resumiu bem nossa vivência quando ela afirmou que: "Em qualquer oportunidade. Jantar, assistindo algum filme, depois de um dia de brincadeiras era ótimo. Ou, acordar cedo aos sábados e domingos, para pegar a maratona de desenhos, também era fantástico" (DARCK, 2022). Já Vinícius teve uma vivência diferente, ele diz que conseguia assistir com mais frequência apenas nas férias, porém durante o período escolar sempre tentava arrumar um tempo:

É, então, era mais de manhã e de noite né, quando você chegava ainda dava pra pegar os últimos desenhos, ou então, não tinha como e só dava pra ver à noite. Agora nas férias, se eu não me engano passava mais porque a SBT pegava e colocava vários filmes, um após o outro então era tipo Harry Potter. Aí depois vinha um desenho por exemplo, então, nas férias eles meio que faziam como se fosse um intensivão aí botava mais desenho. [...] Geralmente era nos finais de semana né, a gente alugava, se eu não me engano era 7 dias pra devolver, ou era 15, então tipo, você assistia né, depois tinha que ir lá voltar pra entregar e tal... (PEDROSA, 2021).¹

Ele também cita a utilização das locadoras, que foram essenciais para facilitar o contato do público com esse conteúdo, dando uma opção a mais e quebrando a dependência existente pelas programações das televisões. Também utilizei bastante esses espaços, alugava filmes por influência do que já consumia durante o dia na televisão, até os que eu já havia assistido na programação.

Observando a vasta frequência de consumo desses programas, surge o questionamento: Por que assistíamos mais animações e não outros programas? A resposta de Igor foi a que mais chamou minha atenção, pela semelhança com o que também vivenciei:

¹ Houve uma supressão dos vícios de linguagem na entrevista feita com Vinícius para tornar mais fluida a leitura sobre seu depoimento.

Eu assistia mais por conta de gerar uma curiosidade em mim, que me fazia acompanhar todos os dias para saber o que ia acontecer no próximo episódio. Além disso, outros fatores que influenciavam eram as formas que eles eram desenhados e como cada um tinha um traço marcante. Também as conversas com meus amigos da escola sobre os episódios me fizeram muitas vezes largar a mão de outros programas para assistir essas animações (COSTA, 2021).

Eu não me lembro de ter tantas conversas na escola sobre os episódios com meus amigos, porém, como eu sempre assistia com meu irmão, sempre conversávamos e brincávamos juntos sobre o que havíamos assistido. Joana citou a preferência de seus pais para com que ela consumisse animações, pois achavam mais adequado para sua idade. Vinícius por outro lado destacou em sua resposta algo também semelhante com o que eu trouxe, o fato das animações serem feitas justamente para agradar o público infantil, por isso, por exemplo, era bem mais atrativo para nós do que assistir a uma novela.

Relacionando esse fato de nós assistirmos mais animações com muito mais frequência do que outros programas, existe a questão do porquê isso acontecia? e o que mais nos atraía nas animações em relação ao resto? Igor diz que: "Primeiramente, o que mais me atraía era a história e, segundo os traços originais que cada um possuía. Como era fácil de identificar de que animação pertencia algum personagem aleatório" (COSTA, 2021). Além de também citar que as cores possuíam um papel importante nessa atração, eu e Joana também trazemos em comum que, as cores vibrantes ou escuras - dependendo da animação e suas temáticas - tinham o poder de prender nossa atenção com facilidade. Vinícius chamou a atenção para a suas preferências, ele deixou claro que não gostava de algumas animações de *Stop-motion* como "A fuga das galinhas" (2000). Achava animações de "massinha" bizarros. Para ele os desenhos da animação 2D é o que realmente o cativava:

Porque por exemplo, se você for comparar Laboratório do Dexter com *Dragon Ball (Z)*, você vai ver que *Dragon Ball* é muito mais atrativo né, mais... história inclusive e tal, mas tipo, é muito relativo o que a animação vai chamar atenção. Por exemplo, Coragem o Cão Covarde era justamente tipo, o bizarro né, o desenho sinistro. O Laboratório do Dexter eram as invenções dele, tipo ele inventava lá as paradas. Aí tipo, *Dragon Ball (Z)* era sei lá, as lutas, *Dragon Ball* clássico era tipo a história em si né, porque o *Dragon Ball* clássico era mais aventura do que luta, também tinha luta mas era mais aventura. [...] anime era mais também, mas eu também assistia por exemplo Mansão Foster para amigos Imaginários, assistia Meu amigo é um macaco, assistia Laboratório do Dexter, Coragem o cão covarde, A vaca e o frango, esses desenhos assim. (PEDROSA, 2021)

Também com relação à frequência em que assistimos a esses programas, outra questão foi apontada, costumávamos desenhar esses personagens das animações? E por que isso acontecia? Vinícius trouxe sua experiência bastante particular de como começou a desenhar:

Então, eu comecei desenhando né, eu comecei recortando pra brincar, depois eu comecei a decalcar os desenhos, depois eu comecei a ver os desenhos sem decalcar, comecei a ver os desenhos e tentar reproduzir eles na folha. E depois eu aprendi né, a desenhar, que no começo não era bom, e ao longo dos anos foi ficando melhor tanto é que eu parei assim de brincar né, assim com os papéis em 2016. Eu tinha o que? Eu tinha uns 14 anos, 14/15 anos e eu ainda brincava, então tipo sempre foi muito presente assim sabe (...) e tipo assim, eu ficava livre, eu brincava toda tarde né, então tipo, eu ia evoluindo, e desenho ninguém nasce sabendo, todo mundo não sabe de nada quando nasce, agora tem um pessoal que com a dedicação né, a mais, que é o que você desenhar, por exemplo, todo dia. Tem pessoas que a dedicação é menos, então desenham uma vez por semana (PEDROSA, 2021).

Ele comentou que os personagens que mais gostava de desenhar eram os do anime *Dragon Ball Z*, o que coincide com o depoimento de Igor, que também os desenhava. Igor diz:

O porquê é mais por conta do meu interesse em reproduzir eles e mostrar para meus amigos da escola. Outra coisa era que, durante os recreios, eu e meus amigos ficávamos desenhando os personagens das animações que tinham nos materiais escolares dos outros alunos da turma (COSTA, 2021).

O ato de desenhar apareceu bastante como uma forma de brincadeira, o que é muito comum na infância e, muitas vezes, vai se transformando ao passar do tempo em uma atividade mais séria, como um *hobby* ou até uma carreira profissional. É importante salientar que essa é minha reflexão com o olhar de uma pessoa adulta. Provavelmente nos momentos apresentados não nos dávamos conta que aquilo era uma “brincadeira”, eram nossas vivências cotidianas como crianças, nossas formas de nos expressarmos, nos comunicarmos, de vivermos. Joana já trouxe uma questão diferente, ela desenhava, principalmente por costume, mas também pela vontade que tinha de ter aquele desenho que assistia junto a ela, sem ter que esperar para vê-lo passar na tela. Também tinha vontade de querer fazer “desenhos bonitos” como os que via (DARCK, 2022).

Todos tiveram motivos bastante diferentes, porém eu, como já mencionado, não costumava desenhar com frequência esses personagens, a insegurança que eu sentia em relação ao meu traço acabou me privando desse tipo de vivência.

Seguindo essa lógica, devido a soma de todos esses fatores - tais como a alta frequência em assistir animações, o ato de desenhar seus personagens, a vasta influência etc. - fica a dúvida: as animações acabaram também influenciando o nosso desenho? De que forma? Como essa pergunta trouxe uma questão mais particular e individualizada, obviamente nossas respostas foram bem diferentes. Para Igor, as animações tiveram uma imensa importância no seu desenvolvimento artístico. Sempre arrumava um tempinho para desenhar os bonecos dos desenhos e dos filmes que assistia, e isso o ajudou bastante a treinar as técnicas e obter um avanço bastante considerável em suas produções. Ele ainda acredita que antes de ter uma formação artística formal, as animações o ensinaram muito sobre desenhar, pois sempre o incentivaram à prática (COSTA, 2021).

Lev Vygotsky (1896-1934) foi um psicólogo pesquisador, principalmente na área de desenho na infância. Ele comenta a importância da atividade do desenho: a estimulação da imaginação e criação refletidas no desenho permitem a expressão de sentimentos, fortalecem criatividade, memória, imaginação, ou seja, seu desenvolvimento geral (VIGOTSKY, 2009 [1930]). É possível através deste estudo perceber como as animações ajudaram Igor nesse desenvolvimento criativo e artístico, treinando desenhos de personagens que acompanhava. Joana também afirmou que sim, percebe essa influência e destaca as animações orientais como a maior influência, pois quando entrou em contato com elas na infância mudou todo o seu estilo de desenho. Até hoje ela carrega essa influência de personagens expressivos, e de amar desenhar expressões intensas (DARCK, 2022). Além de Vygotsky, outros principais autores que também pesquisaram sobre o desenho na infância são: George-Henri Luquet (1876-1965), Jean Piaget (1896-1980), e Viktor Lowenfeld (1903-1960). A partir deles a pesquisadora Lucimara Melo faz sua própria análise do assunto:

[...] pode-se afirmar que o desenho cada vez mais vem ampliando a sua importância, além de ser um simples divertimento, também oferece a criança a oportunidade de exercitar a criatividade, conhecer suas experimentações e formar sua personalidade, assimilando e interpretando a realidade do seu cotidiano (MELO, 2016, p. 14).

Para mim essa questão é difícil de responder, porque como declarei no último parágrafo, eu era bastante insegura no que diz respeito a desenhar personagens. Então é complicado para mim conseguir identificar alguma influência das animações no meu traço, já que praticamente não desenhava personagem nenhum. Vinícius em sua resposta trouxe uma visão mais geral de como ele sente que essa influência acontece nos artistas:

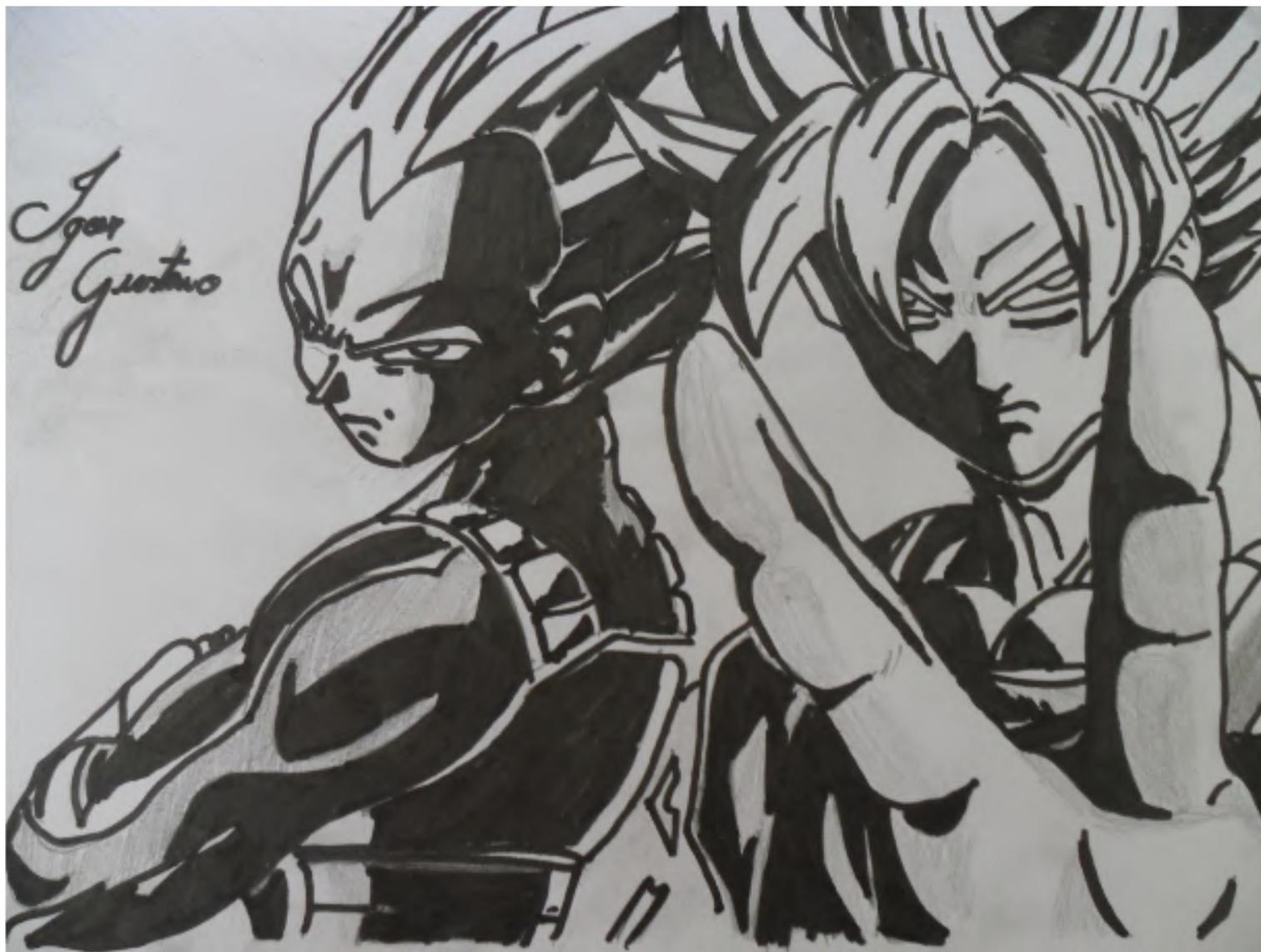
Sim, a principal influência de uma animação para os artistas, se dá em paleta de cores, traços, anatomia, designs, entre outros. Muitas vezes se tornando a principal forma de desenho, baseado no original ou como apenas uma inspiração em algumas coisas. Um exemplo claro de traço baseado no original é Toyotarō que era um fã de *Dragon Ball*, desenhou vários mangás com histórias próprias de *Dragon Ball* e hoje em dia desenha *Dragon Ball Super* com auxílio do autor original Akira Toriyama. E um exemplo de apenas inspirações ao original, temos JuJutsu Kaisen, que contém várias inspirações como Naruto e outros. Tanto na história, personagens e pequenas referências (PEDROSA, 2022).

FIGURA 08 - FANARTS FEITOS POR IGOR COSTA DOS ANIMES CAVALEIROS DO ZODÍACO E SWORD ART ONLINE. SEM DATA



FONTE: ACERVO PESSOAL DE IGOR COSTA, 2022

FIGURA 09 - FANART FEITA POR IGOR COSTA DO ANIME DRAGON BALL Z, SEM DATA



FONTE: ACERVO PESSOAL DE IGOR COSTA, 2022

41

FIGURA 10 - DESENHOS FEITOS POR VINÍCIUS PEDROSA DOS ANIMES DRAGON BALL Z E TOKYO GHOUL, RESPECTIVAMENTE 2015 E 2018



FONTE: ACERVO PESSOAL DE VINÍCIUS PEDROSA, 2022

FIGURA 11 - DESENHOS FEITOS POR VINÍCIUS PEDROSA DOS ANIMES DRAGON BALL Z E SOUL EATER, RESPECTIVAMENTE 2015 E 2019



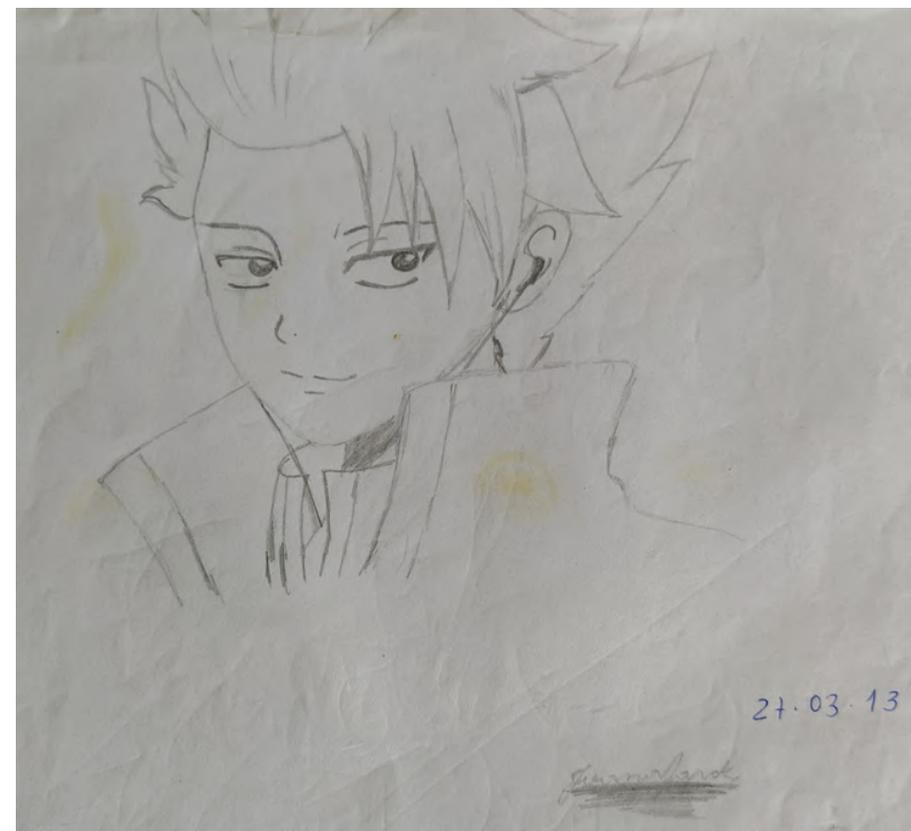
43

FIGURA 12 - DESENHOS FEITOS POR JOANA DRACK. RESPECTIVAMENTE 2012 E 2013



44

FIGURA 13 - DESENHOS FEITOS POR JOANA DRACK, RESPECTIVAMENTE 2012 E 2013



FONTE: ACERVO PESSOAL DE JOANA DARCK, 2022

45

Na sequência, abordamos o como se dá essa influência hoje em dia nas produções pessoais de cada um. Na apresentação das respostas, buscamos fazer uma conexão entre elas com a temática do processo e desenvolvimento criativo.

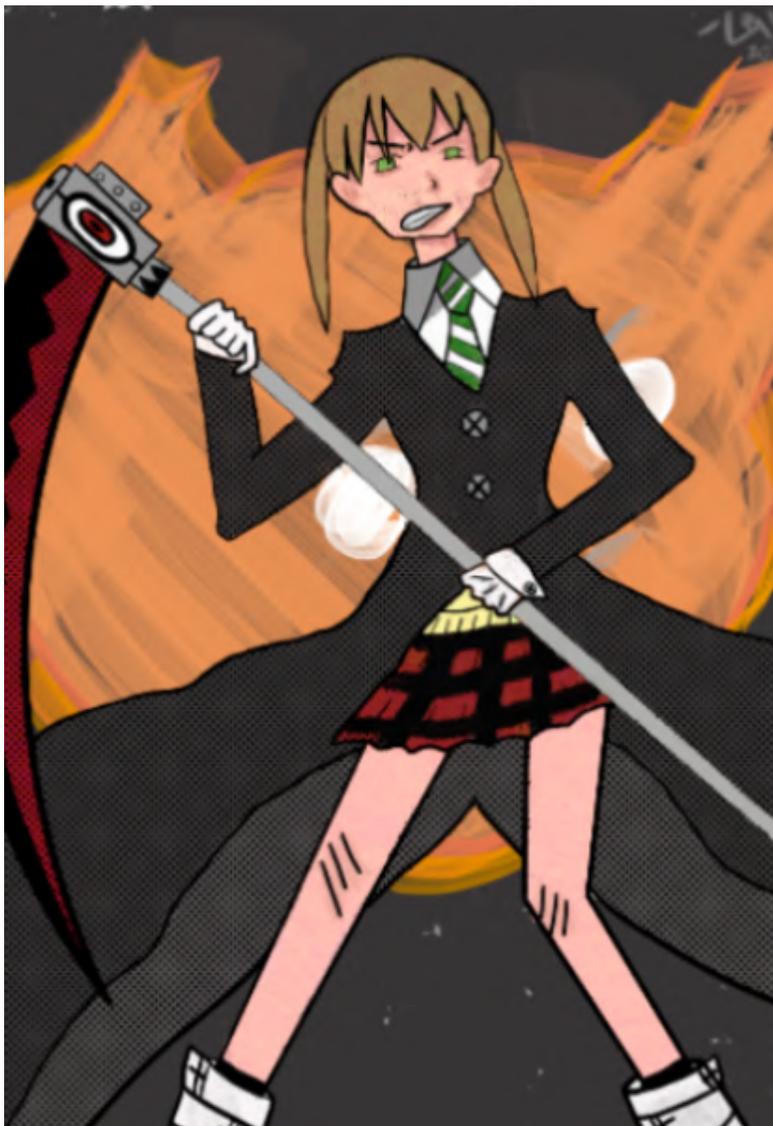
Complementarmente, apresentamos exemplos coletados da rede social *Twitter*, em postagens de artistas compartilhando sobre como as animações foram suas grandes inspirações, e como elas influenciam seus trabalhos até a atualidade.

4. INFLUÊNCIAS RECENTES DE ANIMAÇÕES NAS PRODUÇÕES DE DESENHOS

46

A sétima e última questão das entrevistas indaga sobre se ainda é perceptível a influência das animações em suas produções atuais, e o que se destaca como elementos mais importantes em seus desenhos? Pessoalmente, por incrível que pareça, sim, como estudante das Artes Visuais, hoje em dia minhas ilustrações sofrem bastante influência das animações que consumo. Normalmente, quando eu termino de assistir algo que gostei muito, costumo tentar desenhar os personagens que mais me chamaram a atenção. Com o passar dos anos comecei a me sentir mais confiante com minhas produções, hoje consigo me expressar melhor nesse sentido, em comparação com a minha infância, onde eu já expressei que era um grande problema na época.

FIGURA 14 - FANARTS DE MINHA AUTORIA DOS ANIMES SOUL EATER (2008) E AKIRA (1988). RESPECTIVAMENTE 2020 E 2021



FONTE: ACERVO PESSOAL

FIGURA 15 - FANART DE MINHA AUTORIA DE UM UM PERSONAGEM DA SÉRIE SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER (2018), 2020

48



FONTE: ACERVO PESSOAL

Percebo que os elementos mais importantes dos meus desenhos, no geral, são tudo, envolvem tudo dos personagens, dos cenários e cores. Demorei muito para chegar nesse local em que me encontro, de conforto com o que eu produzo. Então tudo que faço é um passo muito importante para minha jornada pessoal e artística.

Diferente de mim ao responder a mesma pergunta, Igor trouxe o fator das referências que encontra e toma para si de algumas animações, que o ajudam bastante em seu processo criativo:

Ainda hoje, as animações me influenciam bastante. O homem-aranha, com o filme do Aranhaverso, e praticamente todas as animações da *Pixar* são grandes influências para mim. Ainda costumo utilizar muitas das animações que assisto como referências para minhas produções, principalmente, quando o caso são as ilustrações digitais. Utilizo desde poses e cenários até paletas de cores e proporções como referências. Elas ajudam muito no meu processo criativo. Eu acredito que não tenho um elemento que se destaque nos meus desenhos, gosto quando me dizem o que mais chama a atenção neles, mas em uma visão geral, acredito que a paleta de cor é o que mais se sobressai. Tenho feito muitas ilustrações com cores vibrantes e bem saturadas, quando são digitais, e em uma tonalidade sépia, nas minhas produções tradicionais com grafite e nanquim (COSTA, 2021).

É pontual evidenciar a diferenciação entre esse processo de influência na infância e na vida adulta e profissional. Na infância, utiliza-se muito do lúdico, inclusive as nossas formas de aprendizagens, mesmo que não seja perceptível pelas próprias crianças. Desenhar acarreta desenvolvimentos em vários âmbitos, mas as crianças não o fazem pensando nessas questões, elas estão se expressando, se comunicando, brincando. Com o amadurecimento da criança, o desenho pode vir a se tornar uma prática mais contínua e “séria”, é onde vemos a “brincadeira” ficando de lado e o surgimento de um interesse mais contínuo, como um *hobby*.



Na vida adulta de um artista, a influência da animação pode ser crucial, principalmente como inspirações para referências - como Igor bem trouxe. Seja uma pose, cenários, paletas de cores e traços, como adultos conseguimos perceber bem esses fatores e usá-los a nosso favor em nosso processo criativo.

Algumas de suas obras podem ser observadas em seguida.

FIGURA 16 - FANARTS DE PERSONAGENS DAS ANIMAÇÕES RATATOUILLE (2007) E HOMEM-ARANHA NO ARANHAVERSO (2018), RESPECTIVAMENTE 2022 E 2021



51

FONTE: ACERVO PESSOAL DE IGOR COSTA

O processo criativo é um tema importantíssimo a ser salientado, articulando com tudo que foi apresentado aqui das trajetórias dos colaboradores da pesquisa, pois é uma parte importante na vida de um artista - nesse caso especificamente, em relação à prática do desenho. Para me aprofundar sobre esse assunto, pesquisei sobre autores que estudaram sobre criatividade e criação artística, entre eles, Fayga Ostrower. Em seu texto "Acasos e Criação Artística", a autora aborda que:

A criatividade poderia ser caracterizada como um potencial de sensibilidade (e, na sensibilidade, eu incluiria todas as vivências do sensível, no amplo leque abrindo-se do sensorial ao intelectual, vivências estas que levem a compreensão de ordenações dinâmicas, explícitas ou implícitas e a visão de coerência e beleza). É um potencial que aprofunda nosso raciocínio consciente, ligando-o ao intuitivo (ou até mesmo ao inconsciente), e que permite vivenciarmos nosso ser e agirmos criativamente. Todos os seres humanos nascem com este potencial de sensibilidade. Mas evidentemente não o têm no mesmo grau e nas mesmas áreas, ou ainda em constelações idênticas. Cada um de nós é um pouco diferente em seus dotes, assim como é fisicamente diferente, ainda que tenhamos todos o mesmo organismo humano e as mesmas funções orgânicas. A criatividade é, portanto, um potencial em aberto, abrangente, vindo a manifestar-se nas pessoas através de certas inclinações, interesses, aptidões (OSTROWER, 1995, p. 226).

Como citado, todos nós nascemos com potencial criativo e de sensibilidade. A diferença é que algumas pessoas exercitam mais esse lado do que outras.

Esse texto me remete bastante ao estudo das Inteligências múltiplas, do psicólogo Howard Gardner (1994) que desenvolve um estudo sobre os diferentes tipos de inteligência que possuímos e suas funções. Essa teoria reforça como somos diferentes uns dos outros no aspecto de desenvolvimento de interesses e habilidades. Uma pessoa pode desenvolver maior habilidade e inteligência musical do que outra, e uma outra pode ter uma maior desenvoltura na área de inteligência lógico-matemática em relação a ela. Cada um de nós desenvolve diferentes tipos de habilidades durante a vida com o tempo e dedicação que colocamos nelas, e o exercício da criatividade está incluído nisso.

A relação das cores como algo que nos atraia em produções de animação também é uma questão bastante interessante de se investigar e evidenciar. Entrelaçado a isso, a partir de reflexões pode-se perceber que as cores podem ser um ótimo aliado no campo do processo criativo de um artista, no sentido do desdobramento da criatividade. O estudo da teoria de cores é algo básico na vida de um artista que trabalha com pintura, ele é um grande aliado nessa esfera, segundo a autora Betty Edwards, "A teoria das cores é o estudo das regras, ideias, e princípios que aplicam a cor como um tópico geral, de alguma forma a parte do real estudo dos artistas sobre pigmento de cor" (EDWARDS, 2004, p.33). Seguindo essa lógica, o uso das cores tem um papel fundamental na composição de uma obra artística, normalmente elas não são utilizadas de forma aleatória, são resultado de vários estudos sobre como trazê-las de uma forma que transmita algo entre si e depende da intenção do artista. As cores são utilizadas pelos artistas com diversas intenções, como por exemplo, para realçar partes importantes de uma obra que desejam evidenciar, ou também expressar algum sentimento que tem um papel importante na construção da atmosfera da obra.

Consigo identificar com clareza a vivência de Igor de acordo com seu relato nas informações contidas neste último parágrafo, as cores de fato podem se tornar um aliado fundamental do exercício da criatividade artística. Como ele mesmo evidencia, gosta quando sua paleta de cor - em uma visão geral - se sobressai, prezando por experimentar diferentes delas dependendo do suporte que está utilizando.

Para Igor, as animações são uma grande fonte de inspiração onde ele pode utilizá-las como referências para suas próprias produções, nelas existem vários processos que podem ser usufruídos como estudos para produções autorais, como traço, paleta de cores e movimentos. Esse repertório visual encontrado no consumo dessas produções é de extrema importância para qualquer artista, quanto mais vasto for o repertório de alguém, mais referências ela irá possuir, e conseqüentemente vir a utilizá-las em seu trabalho. O processo de criação para mim é algo bem complexo e muitas vezes imprevisível, qualquer coisa pode acionar uma faísca de criatividade e me inspirar a produzir. Repito aqui que ultimamente as animações que consumo me estimulam muito a criar novas obras como Igor também citou, gosto de imaginar e criar personagens naquele universo que estava imersa ao assistir essas produções. Outros exercícios criadores se apresentam em seguida.

FIGURA 17 - FANART DO PERSONAGEM EKKO DA ANIMAÇÃO ARCANÉ (2021) A ESQUERDA E PERSONAGEM CRIADO POR MIM NO UNIVERSO DA ANIMAÇÃO A DIREITA, 2021



55

FONTE: ACERVO PESSOAL

56

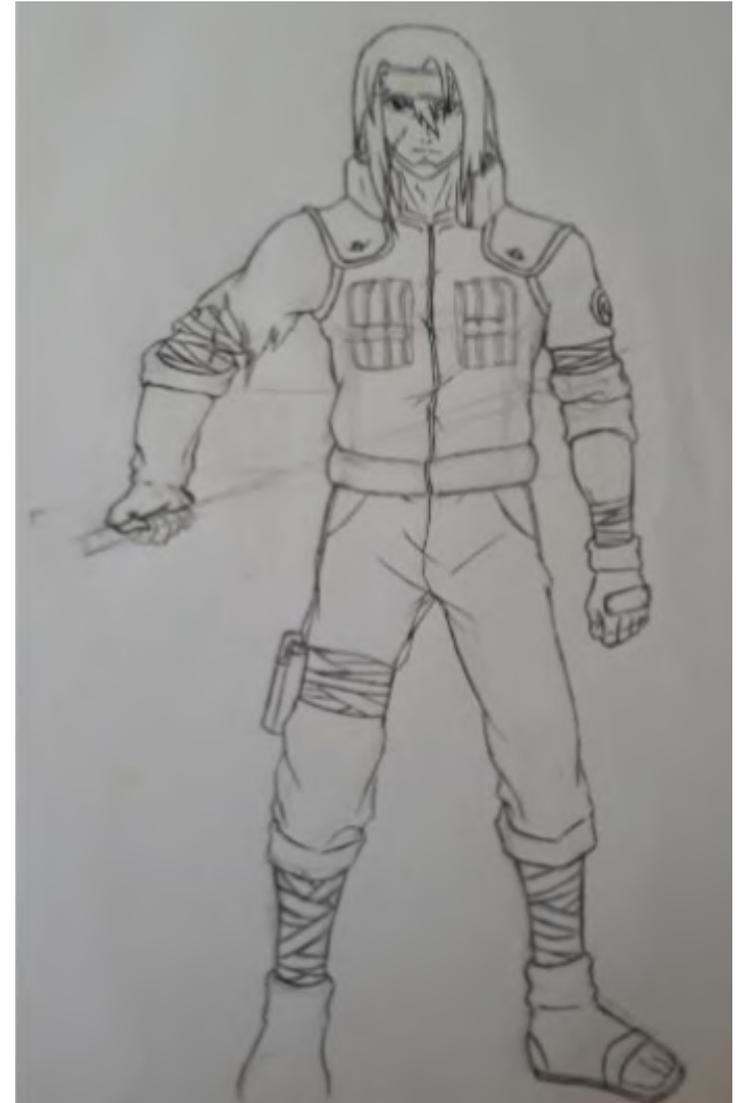
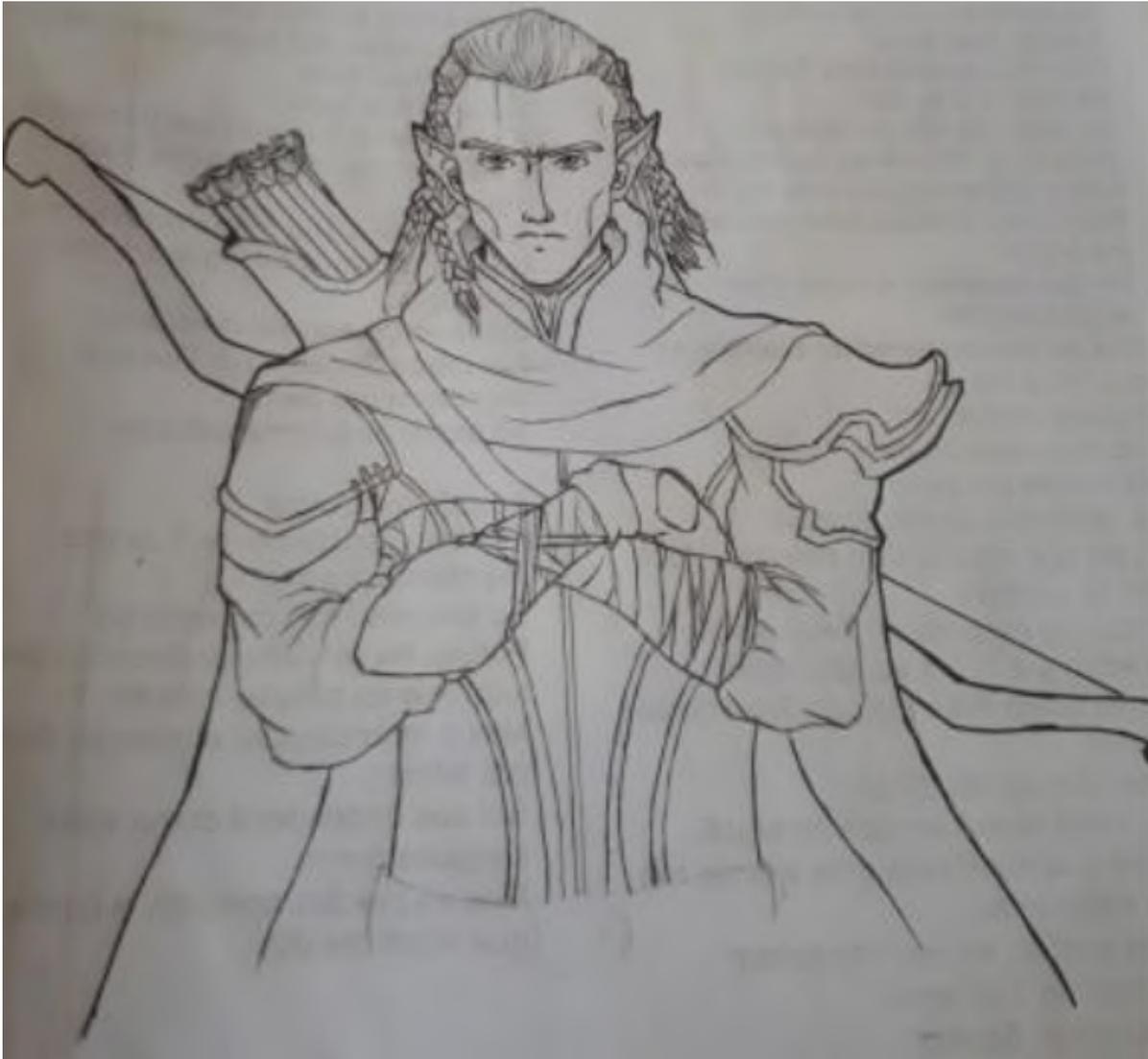
Para Vinícius suas influências são vistas por uma perspectiva um pouco diferente. Assim, ele nos diz:

Pronto, então né, influência no seguinte, quando a gente reassistiu ou assiste animações meio que dá vontade de fazer, produzir mais ou menos alguma coisa naquele estilo, né? Então, seja um mangá, seja você querer fazer um como se fosse um personagem daquele universo, tipo sei lá, um personagem de Dragon Ball (Z), um personagem de Naruto, um personagem de Cavaleiros (do Zodíaco), tipo você querer fazer um mangá tipo só seu, entendeu? E o mais importante é que, a segunda pergunta, (...) é uma mistura né, essa mistura de influências né. Então tipo o traço por causa dessa mistura o desenho acaba não ficando 100% igual a Dragon Ball, Naruto, tipo começa a virar meio que uma mistura né, em questão de olho, boca, nariz, orelha, fica meio que uma mistura entre esses estilos e acaba formando um traço novo né, uma forma de desenhar diferente (PEDROSA, 2021).

Duas fanarts produzidas por Vinícius podem ser observadas na sequência.

57

FIGURA 18 - FANARTS DE PERSONAGENS DE ANIMES, 2020



FONTE: ACERVO PESSOAL DE VINÍCIUS PEDROSA

Joana, coincidentemente, trouxe pontos em comum com Vinícius e um pouco mais sobre suas maiores referências até hoje, dizendo que:

Hoje, como artista em formação, eu me permito filtrar coisas que quero, das animações que mais gosto... Por exemplo, a forma de se desenhar narizes de Arcane muito me agrada, então tento incorporar ao meu estilo. Mas, percebo que ainda hoje, e por influência dos animes, a coisa que mais presto atenção... São os cabelos. Amo desenhar cabelos, dos mais variados tipos. E rostos também. Basicamente, é tudo o que desenho... E tudo isso, é herança daqueles penteados estilizados, de animes dos anos 90/2000, das princesas da Disney e seus cortes belíssimos, as crinas de My Little Pony. É como se meu estilo fosse um grande Frankenstein (DARCK, 2022).



A partir de sua fala, Joana apresentou as seguintes obras produzidas por ela.

FIGURA 19 - FANARTS DE VÁRIOS PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES, 2021

59



FONTE: ACERVO PESSOAL DE JOANA DARCK

Ambos Joana e Vinícius trazem, repetitivamente, o fato de seus traços no desenho carregarem a mistura de toda essa influência que receberam ao longo dos anos com as animações que costumavam e costumam consumir. Joana, inclusive, se refere a esse fenômeno como “um grande Frankenstein”. Somos bombardeados desde cedo com diversos estímulos visuais na mídia, conseqüentemente, carregamos muita informação no nosso imaginário, e não seria diferente nessa relação do desenho com o que consumimos. Como citado anteriormente em minhas experiências pessoais e por Vinícius, existe a questão da inspiração que sentimos ao ver uma animação, e, conseqüentemente, querer criar personagens naquele universo. Realmente é algo bastante comum entre artistas e existe um nome específico para esses trabalhos, *fanart*, que traduzindo de forma literal é uma palavra informal que corresponde a uma arte inspirada em certo produto midiático feito por um fã. No meu caso, eu tenho plena consciência de que a forma que eu desenho carrega diversos estilos de artistas que consumo, mesmo que eu não consiga reparar diretamente as referências eu sei da existência deles no meu repertório imagético, como pode ser observado nas imagens a seguir. Acho importante termos noção em relação a esse aspecto, pois é algo normal que acontece com todos os artistas, todos nós carregamos influências de outros.



FIGURA 20 - FANART DE PERSONAGEM DE ARCANE (2021) E SOUL EATER (2008), 2021



FONTE: ACERVO PESSOAL



Podemos, então, destacar que com base nas vivências encontradas neste trabalho, para algumas pessoas as animações podem nesse contexto contemporâneo, de maneira independente, incentivar a aprendizagem do desenho desde a infância.

No dia 8 de março de 2022, encontrei na rede social Twitter uma thread que continha uma artista questionando outros sobre qual tinha sido o desenho animado que os tinha motivado a começar a desenhar na infância, e se seus traços eram influenciados até a atualidade. Logo em seguida, diversas pessoas começaram a interagir com a postagem compartilhando suas experiências de como isso ocorreu com cada uma delas. Selecionamos algumas e destacamos abaixo essas postagens.

²Thread é uma palavra em inglês que significa “fio”, na rede social Twitter ela é utilizada para referenciar postagens feitas em sequência, normalmente sobre um mesmo assunto

63

FIGURA 21 - PRINT DO TWEET FEITO PELA CONTA DA ARTISTA @RHAIZ

← Sequência

 mah 🍓 #BLM
@rhai_iz

artistas pura curiosidade aqui

qual foi o desenho animado que motivou vocês a começarem a desenhar quando criança? e vcs acham q isso influencia no traço de vcs até hoje?

6:03 PM · 8 de mar de 2022 · Twitter for iPhone

51 Retweets 599 Tweets com comentário 2.640 Curtidas

 Tweete sua resposta Responder

 mah 🍓 #BLM @rhai_iz · 8 de mar
Em resposta a @rhai_iz
pra mim foi my little pony e eu vou responder com um enorme sim, acho q as cores e olhos no meu traço mostram mto disso 🥺🥺

  10   155 

FONTE: APLICATIVO TWITTER, 2022

64

FIGURA 22 - PRINT DOS TWEETS FEITOS PELAS CONTAS @BELLART17 E @_LAUNNII_



FONTE: APLICATIVO TWITTER, 2022

65

FIGURA 23 - PRINT DOS TWEETS FEITOS PELA CONTA @HELLOLIZBELLA



FONTE: APLICATIVO TWITTER, 2022

FIGURA 24 – PRINT DOS TWEETS FEITOS PELAS CONTAS @FOURFEID E @COPYDEMANN

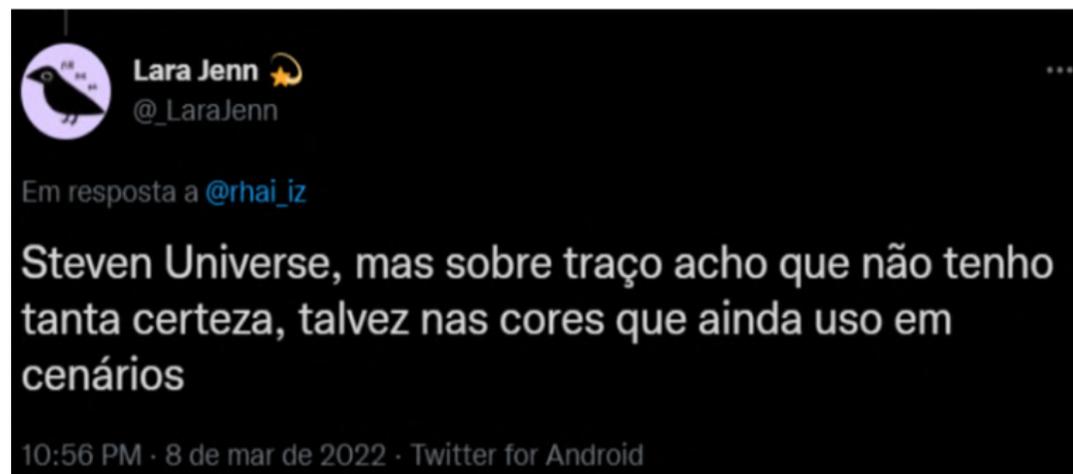
66



FONTE: APLICATIVO TWITTER, 2022

67

FIGURA 25 - PRINT DOS TWEETS FEITOS PELAS CONTAS @WOLFIVERSE, @_LARAJENN E @IARANAIIKA





Fiquei bastante feliz de ter, coincidentemente, encontrado esses compartilhamentos, ler depoimentos de tantas outras pessoas que também dividem dessa mesma vivência, reforça o quanto o tema é importante no campo da Arte. Conseqüentemente, me faz indagar ainda mais o porquê desse tópico não ser frequentemente estudado no meio acadêmico.

Por fim, o texto caminha para sua conclusão, onde apontamos a falta de trabalhos acadêmicos na temática da animação em geral, e conseqüentemente, também de que tratam especificamente sobre a influência das animações no desenho infantil. Anexo a isso, também está presente uma breve discussão sobre como as mídias, em geral, podem ser uma má influência na faixa etária da infância e sobre a importância do papel do desenho na infância.

5. CONCLUSÃO

69

Busquei apontar ao fim desta pesquisa como as animações podem vir a ser uma peça fundamental na construção do interesse pelo desenho, principalmente na infância. Quando eu me encontrava no processo inicial de escrita deste trabalho, no período de pesquisas, me deparei com a escassez de estudos com temáticas semelhantes a esta. Tanto em sites de trabalhos e revistas científicas na língua portuguesa (Brasil) quanto de língua inglesa. Encontrei apenas um, mas que se tratava de um estudo de caso mais particular, girando em torno de como uma animação específica influenciava os alunos de uma turma escolar do fundamental, nada além disso. Essa falta de material me tornou mais curiosa e me estimulou a ponderar mais ainda ao redor desse tema. Para mim, era incompreensível que algo que parecia tão comum – como ver relatos de pessoas afirmando que a influência das animações na infância foi um pontapé inicial em suas vidas no meio das artes (ou não) – não mobilizasse pesquisadores a estudar tal fenômeno.

O objetivo geral deste trabalho foi investigar a influência das animações no processo de desenvolvimento do desenho em quatro estudantes do Ensino Superior (incluindo a mim mesma). Para isso, busquei conhecer suas experiências, recolher suas experiências, memórias da infância e registros desses desenhos. Pensei que ao recolher essas informações eu pudesse compreender o quanto essa experiência seria recorrente, e pudesse analisar conjuntamente a falta de diálogo sobre essa situação. No entanto, é visível também que muitos dos jovens que recebem essa influência trilharam seu caminho profissional no meio artístico, como os tweets trazidos acima evidenciam.

Além disso, eu também tinha como objetivos secundários compreender como se deu o contato com as animações para os estudantes de Artes Visuais, um estudante de Ciência da Computação e eu, coletar desenhos realizados por esses estudantes (que tiveram influência a partir de animações) e pesquisar se as animações ainda servem de estímulo para os desenhos desses estudantes. Tudo isso foi fundamental para entender e identificar possíveis influências e estímulos recebidos através das animações. Como foi tratado no início do trabalho, esta pesquisa foi configurada como um estudo de caso, no qual coletei informações sobre os 3 estudantes e a mim mesma sobre o tema proposto.

Durante o processo, pude observar muitas semelhanças e diferenças entre nós (elas foram discutidas nos capítulos anteriores), e o que mais me chamou atenção nessa jornada foram exatamente a identificação de nossas diversas semelhanças. Nosso contato com a animação se iniciou de forma parecida. Porém, nos tocaram de formas diferentes gerando um impacto significativo em nossas vidas, e assim acabamos todos continuamente sendo tocados por esse tipo de mídia e produzindo arte.

Quando escolhi o tema deste trabalho ouvi uma opinião diversa de uma professora de pintura: ela acreditava que a influência das animações nas crianças desde cedo era precoce e não a via com bons olhos. Para justificar tal opinião, ela utilizou sua experiência de anos lecionando pintura em sala de aula (no Ensino Superior), apontando em seus alunos que o contato com as grandes mídias na infância os deixavam com o processo criativo bastante comprometido. Ela me deu um exemplo simples, de quando pede para seus discentes fazerem uma pintura livre, e comentou que normalmente grande parte dos alunos produz imagens já existentes, como personagens de alguma mídia (*fanart*). Por isso, ela conclui que essa exposição precoce atrapalha o desenvolvimento da criatividade. Essa opinião me deixou bastante pensativa, porque até aquele momento eu nunca tinha cogitado pensar por esse lado, de perceber que a exposição das animações nesse período infantil também podiam trazer aspectos negativos. Ponderei bastante sobre essa questão e não queria deixar de trazer minhas considerações sobre ela.

Primeiramente, já gostaria de externalizar que não concordo com a fala da professora. Percebo que o interesse no desenho precisa ser despertado de alguma forma, e nesse trabalho ele ocorreu a partir das animações. A criança precisa constantemente de estímulos - principalmente de forma lúdica - no exercício do desenho, como incentivá-la à prática? Desde a infância utilizamos muito de referências e repetições como aliados à aprendizagem, e nos dias de hoje existe uma gama extensa de pesquisas sobre como isso se desenrola. Cristiane de Oliveira Coelho, professora de ensino infantil em Salvador (BA) e arte-educadora especialista em psicopedagogia e alfabetização com práticas em afro perspectivas, afirma na reportagem de Soloni Rarpim (2020) que essa prática “é uma grande aliada no processo de desenvolvimento infantil, porque é através desse processo que ocorre a memorização e, conseqüentemente, o aprendizado” (RARPIM, 2020).

Em segundo lugar, compreendo ser de extrema importância salientar a forte presença da mídia - mais especificamente a televisiva - no cenário contemporâneo em que vivemos. Desde o início, o século XXI é marcado por diversos avanços tecnológicos no âmbito das mídias digitais. No início dos anos 2000, a televisão ainda estava em alta, como já foi mencionado, e esse foi justamente o período em que eu e os estudantes entrevistados nesta pesquisa tivemos o maior contato com ela.

Entendo os malefícios que a massa midiática pode trazer para as pessoas, principalmente para crianças, pois estão em fase de crescimento. Contudo que essas mídias não sejam utilizadas em excesso, creio que não hajam pontos negativos em sua utilização nesse âmbito. Esse trabalho é um grande exemplo do ponto positivo que essa relação entre desenho e animação causaram na vida dos 4 entrevistados. Percebo que as vantagens dessa ação se sobressaem a possíveis “malefícios”. Infelizmente é verdade que o desenvolvimento do processo criativo acaba sendo comprometido nesse processo, e continua sendo durante o crescimento, se não houver expansão nas múltiplas possibilidades de desenvolvimento e ampliação do repertório visual através das práticas artísticas. Porém, não podemos fugir da era digital que abriu e continua a expandir outros horizontes e processos criadores. Essa discussão vai para além do ponto que venho trazer neste trabalho e abre novo caminho de investigação.



Reafirmo continuamente que vejo a animação como forma de introdução à prática de desenhar na infância, que, como já se sabe por meio de estudos, elas trazem diversos benefícios às crianças que se encontram num período de desenvolvimento contínuo.

O desenho é bastante encorajado nesse período inicial da vida das pessoas, Fernanda Hanauer (2013) é uma das autoras que afirmam esse fato, e em seu artigo “Riscos e rabiscos – O desenho na educação infantil” diz:

“[...]ao desenho como a primeira forma de expressão gráfica infantil, que se constitui uma linguagem universal, presente em todas as culturas desde os tempos antigos. Os traços deixados nas mais variadas superfícies são marcas impulsionadas pelo prazer, onde a criança registra seus pensamentos e sentimentos. A produção criadora, o desenho como arte, envolve o pensamento, a criatividade, a imaginação e os sonhos. Através do desenho, a criança representa objetos significativos, sejam eles reais ou imaginados, processando experiências vividas e pensadas.” (HANAUER, 2013, p. 1)

Flávia Pedrosa Vasconcelos (2015) em seu livro *Designare: Pontes artístico/educativas na formação docente em Artes Visuais*, afirma que o ensino do Desenho apresenta um espaço que permite o entendimento de ideias falhas, de persistência visando a ampliação do olhar reflexivo, nesse caso, em específico, na criança.

Na “Parte I” do trabalho, trago uma breve introdução do que é animação e sua história, tanto no mundo quanto na particularidade do Brasil. Percebi que por mais que já existam pesquisas sobre esses assuntos, ainda é algo escasso em comparação a *live action* por exemplo. O que é curioso, principalmente pelo fato de, se observarmos a história do cinema no geral com atenção, percebemos que o cinema de animação antecede o de *live action*. Concluo que as pesquisas nessa área devem ser incentivadas, existe um campo muito amplo que ainda não foi desbravado. Percebo novamente a importância da iniciativa deste trabalho, principalmente pelo tema em si, que reiterando, não consegui encontrar nenhum outro semelhante. Por esse fator de escassez aqui exposto, ao mesmo tempo, relembro que pesquisar e trazer o tema foi desafiador, justamente por não ter trabalhos anteriores para comparar e utilizar na fundamentação teórica.

Na “Parte II” da pesquisa, apresento as entrevistas e seus desdobramentos, conseguir relacionar e “costurar” nossas experiências entre si, e o resultado foi bem interessante. É evidente que o contato com essas mídias por parte das crianças é algo que traz benefícios em diversos aspectos, e por isso merece ser devidamente estudado. Já foi citado inúmeras vezes nesse capítulo de conclusão as vantagens existentes na animação como “ponte” para o incentivo da criança ao desenho e seus desdobramentos na vida adulta.

Compreendo que o trabalho no geral foi extremamente importante para mim como futura pesquisadora e animadora na área de animação, pois me introduziu profundamente nesse campo, me fazendo refletir sobre questões mais gerais como a história das animações, até questões mais complexas como a falta de trabalhos acadêmicos nesse setor. Além da questão representativa em ser um trabalho de Artes Visuais, sabendo que a animação se encontra em um “meio termo” entre ela e o Cinema.

Espero que os desenhos animados continuem impactando positivamente e influenciando gerações, que consigam ser tocadas e marcadas como aconteceu comigo, os estudantes que fizeram parte desse estudo e várias outras pessoas.

6. REFERÊNCIAS

AMENDOLA, Beatriz. Como a TV aberta ajudou a formar gerações de nerds no Brasil. **Omelete.com.br**, 22 set. 2021. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/especiais/como-a-tv-aberta-ajudou-a-formar-gera%C3%A7%C3%B5es-de-nerds-no-brasil/>>. Acesso em: 26 nov. 2021.

Animação. **Cinema de animação e artes digitais**, 2023. Disponível em: <<https://eba.ufmg.br/caad/index.php/animacao/>>. Acesso em: 24 de abril. de 2023.

ANIMÊ. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Melhoramentos Editora, 2023. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/anim%C3%AA/>>. Acesso em 8/2/2023.

BASTITELLA, Danielly. **Palavras e imagens: a transposição do mangá para o anime no Brasil**. 2014. 286p. Tese (Pós graduação em Letras) – UFRGS, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/102191/000930130.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

BECKERMAN, Howard. **Animation: the whole story**. 2ª edição. New York: Skyhorse Publishing, 2012.

BENDAZZI, Giannalberto. **A Moving Subject**. 1ª edição. Boca Raton: CRC Press, 2020.

BBC NEWS BRASIL, Como sobrevivem as últimas videolocadoras de São Paulo na era do streaming, 22 Nov. 2020. Disponível em: <<https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2020/02/como-sobrevivem-ultimas-videolocadoras-de-sao-paulo-na-era-do-streaming.html>>. Acesso em: 22 nov. 2021.

75

BRITO, Quise Gonçalves; GUSHIKEN, Yuji. **Animê: o mercado de animações japonesas**. In: **XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste (Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação)**, p. 01-15, jun. 2011. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0378-1.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

CORDEIRO, Iara R. D. S. Sobre criar e contar histórias seriadas para TV e animação: Aventuras Gósmicas. 2010. Tese (Doutorado) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia. Salvador, p.293. 2010.

COSTA, Igor. Entrevista concedida por mensagem eletrônica a Giovanna Campos Pedrosa Santos. Recife, 7 março. 2022.

DARCK, Joana. Entrevista concedida por mensagem eletrônica a Giovanna Campos Pedrosa Santos. Recife, 7 abril. 2022.

EDWARDS, Betty. Color A Course in Mastering the Art of Mixing Colors. 1ª edição. Penguin Group (USA) Inc. 2004.

FORMAGGIO, Dino. L'arte come idea e come esperienza. Milano: A. Mondadori, 1990. Apud Bendazzi, 2020.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações.** In: **HISTÓRIA DA MÍDIA**, n. 1, p. 02-04, Fortaleza, ago. 2009. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/16347644-Cinema-de-animacao-uma-trajetoria-marcada-por-inovacoes.html>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

76

GARDNER, Howard. **Estruturas da Mente: A Teoria das Inteligências Múltiplas.** Artmed, 1994.

GIANNINI, Alessandro. Primeiro desenho animado do país, "Kaiser" completa 100 anos. **O Globo**, Rio de Janeiro, 22 Jan. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/primeiro-desenho-animado-do-pais-kaiser-completa-100-anos-20808056>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

GODOY, Arilda. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, mai./jun. 1995. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rae/a/ZX4cTGrqYfVhr7LvVyDBgdb/?format=pdf&lang=p>>. Acesso em: 10 de nov 2021.

GOMES, Andréia Prieto. História da animação brasileira. **Centro de análise do cinema e do audiovisual**, n. 1, p. 1-25, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <<https://www.cena.ufscar.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

GORDEEFF, Eliane M. **Interferências estéticas: A técnica do *Stop Motion* na narrativa de animação**. Tese (Pós graduação em Artes Visuais) – Centro de Letras e Artes, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2011.

GUILLÉN, José Moscardó. **El cine de animación: En más de 100 largometrajes**. Madri: Alianza, 1997.

HANAUER, Fernanda. Riscos e rabiscos – o desenho na educação infantil. **REI – Revista de Educação do IDEAU**, v.37, n.140, p. 73-82, Erechim-RS, dez. 2013. Disponível em: <https://www.uricer.edu.br/site/pdfs/perspectiva/140_374.pdf>. Acesso em: 8 janeiro. 2023.

MADUREIRA, Marta A. da Cruz. A máquinas de Maria: A animação no cinema e na televisão. Um caso de estudo sobre as diferenças tecnológicas e semânticas que distinguem os dois modelos de comunicação. Tese (Mestrado em Design da Imagem) – Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto. Porto, p. 52. 2008.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: SENAC / UNESP, 2003.

MAREUSE, Marcia A. G. **50 anos de desenho animado na televisão brasileira**. 2002. p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Educação) – Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2002.

77

MARTINS, Heloisa. Metodologia qualitativa de pesquisa. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 30, n. 2, p. 287-298, maio/ago. 2004. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/4jbGxKMDjKq79VqwQ6t6Ppp/?lang=pt&format=pdf>> Acesso em: 10 de nov 2021.

78

MEDEIROS, Christiane, Q. **Animação experimental no Super 8 brasileiro**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2016.

MELO, Lucimara S. **O desenho infantil e suas etapas de evolução**. Orientadora: Rita de Cássia Dias Leal. 2016. 15 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação, Faculdade São Luís de França, Aracaju, 2010. Disponível em: <[tcc_2.pdf \(fslf.edu.br\)](#)>. Acesso em: 20 abril. 2023.

OSTROWER, Fayga. Acasos e Criação Artística. 8ª edição. Editora Campus, 1995.

PEDROSA, Vinícius. Entrevista concedida por ligação a Giovanna Campos Pedrosa Santos. Blumenau, 17 fev. 2022.

PURVES, Barry. **Animação Básica: Stop-motion**. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RARPIM, Soloni. 'De novo!': o papel da repetição no desenvolvimento infantil, 1 Dez. 2020. Disponível em: <<https://lunetas.com.br/repeticao-no-desenvolvimento-infantil/>>. Acesso em: 20 abril 2023.

SCHMIDT, Beatriz; PALAZZI, Ambra; PICCININI, Cesar A. Entrevistas online: potencialidades e desafios para coleta de dados no contexto da pandemia de COVID-19. **REFACS**, Uberaba, MG, v. 8, n.4, p.960 - p.966, out./dez. 2020. Disponível em: <<https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/refacs/article/view/4877/pdf>>. Acesso em: 07 fev. 2022. DOI: <https://doi.org/10.18554/refacs.v8i4.4877>.

TELE SÍNTESE. TV por assinatura cai quase 9% em comparação com junho de 2020, 30 Jul. 2021. Disponível em: <<https://www.telesintese.com.br/tv-por-assinatura-cai-quase-9-em-comparacao-com-junho-de-2020/>>. Acesso em: 19 nov. 2021.

TRAVASSOS, Luiz Carlos. Inteligências múltiplas. **Revista de biologia e ciências da terra**, Paraíba, vol. 1, núm. 2, p.1-14, 2001. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/500/50010205.pdf>> .

UNIMED, Concentração nos estudos: foco e aprendizado: Confira dicas para aprimorar a capacidade de atenção e alavancar os estudos, 8 Junho. 2022. Disponível em: <<https://www.unimed.coop.br/viver-bem/pais-e-filhos/concentracao-nos-estudos#:~:text=Na%20inf%C3%A2ncia%2C%20as%20estimativas%20de,durante%2020%20a%2050%20minutos>>. Acesso em: 20 abril 2023.

VASCONCELOS, Flávia, **Designare**: Pontes artístico/educativas na formação docente em Artes Visuais. 1ª edição. São Paulo: Chiado Editora, 2015.



VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Imaginação e criação na infância** [1930]. Apresentação e comentários: Ana Luiza Smolka; tradução Zoia Preste. São Paulo: Ática, 2009.

YUGE, C. 25 anos da Herói | Editores relembram curiosidades e desafios da revista. **Canaltech**, 29 dez. 2019. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/25-anos-da-heroi-editores-relembram-curiosidades-e-desafios-da-revista-158451/>>. Acesso em: 26 nov. 2021.