



O TEMPO E A CRIAÇÃO NA RELAÇÃO DE JOVENS COM OS DESENHOS ANIMADOS

TIME AND CREATION IN THE RELATIONSHIP OF YOUNG PEOPLE WITH “CARTOONS”

Érika Lourenço de Menezes

Colégio Pedro II, Brasil

erikalmenezes@gmail.com

Resumo

Este artigo trará parte dos resultados de minha pesquisa de mestrado de título: Heróis, heroínas ou apenas colegiais - Juventude e os desenhos animados, que buscou entender que relações os jovens estabeleceram com os desenhos animados ao longo dos anos de consumo. Como base teórica foram utilizadas pesquisas realizadas com desenhos animados durante a infância e os debates dos Estudos Culturais Latino-Americanos, além de análises surgidas durante a pesquisa de campo (conversas em grupo com jovens cursando o Ensino Médio em uma escola Federal no Rio de Janeiro). Para pensar sobre os sujeitos, busquei suporte em alguns estudos sobre juventude, como os realizados por José Machado Pais e Paulo Cesar Rodrigues Carrano. Essas reflexões, somadas aos Estudos Culturais, trouxeram uma postura plural e ao mesmo tempo atenta aos pequenos detalhes presentes nos espaços de formação e interação dos sujeitos jovens com as mídias. Pesquisas realizadas nos últimos anos apontam o crescimento de 50% do uso da internet, sendo os jovens a maior parte dos usuários. Esse e outros dados demonstram, mesmo brevemente, o cenário de consumo deste grupo na atualidade. Eles representam a parcela da sociedade com maior consumo midiático em suas diversas plataformas, sendo a imagem principal instrumento destas. Os Jovens vivenciam e produzem uma série de novas relações com a imagem como sendo um lugar de experiência com outros tempos, um lugar de presença e pertencimento, lugar também de expressão e demarcação de posturas. Tudo isto de forma ampliada e aprofundada por meio da internet e das redes sociais. Como resultado esta pesquisa encontrou na relação dos jovens com os desenhos animados diferentes processos relacionados ao tempo. Neste artigo trago reflexões sobre o tempo e a criação/criatividade; as falas sobre infância, as relações entre a criação e ter tempo (livre) para criar.

Palavras-chave: juventude; tempo; cultura.

Abstract

This article will bring part of the results of my Masters degree research: Heroes, Heroines or Just High Schoolers - Youth and “Cartoon”, which sought to understand which relationships young people have established with cartoons over the years of consumption. As a theoretical basis were used researches carried out with cartoons during childhood and the debates of the Latin American Cultural Studies, as well as analyzes that arose during the field research (conversations in a group with young people attending high school in a Federal school in Rio de Janeiro). To think about the research subjects, I sought support in studies on youth, such as those made by José Machado Pais and Paulo Cesar Rodrigues Carrano. These reflections, added to the Cultural Studies, have brought a plural and at the same time attentive attention to the small details present in the spaces of formation and interaction of young subjects with the media. Research carried out in recent years points to a 50% growth in Internet use, with young people being the majority of users. This and other data show, even briefly, the consumption scenario of this group today. They represent the share of society with greater media consumption in its various platforms, being the main image of these. Young people experience and produce a series of new relations with the image as a place of experience with other times, a place of presence and belonging, a place of expression and demarcation of postures. All this in an extended and deepened way through the internet and social networks. As a

result, this research found in the relationship of the young with the cartoons different processes related to time. In this article I bring reflections about time and creation / creativity; the discourse on childhood, the relationships between creation and having (free) time to create.

Keywords: youth; time; culture.

Este artigo traz parte dos resultados de minha pesquisa de mestrado de título: Heróis, heroínas ou apenas colegiais - Juventude e os desenhos animados¹. Que buscou entender as relações que os jovens estabeleceram com os desenhos animados ao longo de seus anos de consumo. Teve como base pesquisas com desenhos animados durante a infância e conversas com o grupo, realizadas durante alguns encontros dentro do espaço escolar.

A escolha pelo público jovem para esta pesquisa, foi definida por uma série de motivos, dentre os quais destaco: ser um grupo pouco pesquisado nesse contexto dos estudos com desenhos animados, por perceber fortes vínculos entre os jovens com quem convivo² com esses desenhos e, ainda, buscando construir uma sequência e um diálogo com algumas pesquisas já realizadas com crianças. Em conversas com o grupo de pesquisas ao qual faço parte, CACE³, fui percebendo que as crianças que apareciam nas pesquisas realizadas por Adriana H. Fernandes, Analice D. Pilar e Raquel G. Salgado, tinham semelhanças com os jovens (de hoje) que frequentavam as minhas salas de aula. Algumas práticas e relações apresentadas em pesquisas com crianças, eram percebidas nas histórias contadas sobre a infância dos jovens com os quais convivía. Para refletir sobre juventude me debrucei sobre os estudos realizados por José Machado Pais e Paulo Cesar Rodrigues Carrano além de outros autores que me ajudaram a refletir este conceito, entendendo-o como um lugar de pluralidades e autonomia.

Ainda no período de construção deste trabalho, alguns conceitos foram levantados para refletir sobre as relações estabelecidas entre os jovens e os desenhos animados: consumo, cultura, identidade e experiência. Para estes conceitos busquei suporte nos Estudos Culturais Latino-Americanos em autores como Néstor Garcia Canclini e Jesús Martín Barbero. Além destes, outros autores contribuíram muito nas reflexões que desenvolvi ao longo de minha pesquisa, como: Jorge Larrosa e Walter Benjamin, que junto com Pais e Carrano, reforçam uma postura plural e ao mesmo tempo atenta aos pequenos detalhes presentes

¹ realizada entre os anos de 2015 e 2017

² Os sujeitos aqui pesquisados, os participantes de minha pesquisa, são estudante da 2ª e 3ª séries de Ensino Médio da escola que leciono, com idades entre 17 e 20 anos, são, assim, contemporâneos aos sujeitos pesquisados por Fernandes, Pilar e Salgado. Outra característica relevante desse grupo, é que a escola em questão oferece turmas do Ensino Fundamental 1 ao Ensino Médio, atualmente também oferece Educação Infantil, assim, esses jovens estudam na mesma escola e se conhecerem há, pelo menos, seis anos. Muitos fazem parte da mesma turma há mais de dez anos.

³ Grupo de pesquisas Comunicação, Audiovisual, Cultura e Educação, vinculado a Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio) e ao programa de Pós-Graduação em Educação da mesma.



nos espaços de formação e interação dos sujeitos jovens com as mídias e, em especial, e de suas relações com os desenhos animados.

As análises da pesquisa de campo⁴ nos levaram a refletir sobre o tempo. Neste lugar, percebemos a importância do *tempo livre* e o lugar de destaque dos desenhos animados nesse momento do dia, durante a infância de nossos sujeitos. Percebemos a importância da autonomia nesse tempo onde, entre outros atributos, se desenvolveu a criatividade através de brincadeiras e desenhos (sem se esquecer que ver desenho também faz parte da brincadeira).

Juventude, identidade, visualidade os desenhos animados

Primeiramente, deve-se dizer que dentro do estudo sobre usos de mídia e relações com a imagem, cumpre ressaltar que, pelas rápidas mudanças dentro desse cenário, as reflexões aqui presentes foram construídas ao longo dos anos de 2015 e 2017. Mesmo dentro de tão pouco tempo, houve um considerável aumento do consumo de mídias e movimentos juvenis de notória importância para entendermos o que vem sendo construído por eles.

Uma pesquisa do Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística (IBOPE)⁵, divulgada em 2014, apontou um crescimento de 50% no consumo de internet pelos jovens brasileiros em um período de 10 anos (de 2003 a 2013 - de 35% para 85%). A televisão ocupava a preferência ou o meio mais comum de uso, apresentando uma taxa de 92% entre os jovens entrevistados.

Em um artigo publicado no jornal Folha de São Paulo⁶, de produção e autoria do jornal New York Times, pelo jornalista James B. Stewart, em maio de 2016, já aparecem alguns dados interessantes sobre o uso de internet, com uma análise especificamente voltada para o Facebook entre os norte-americanos. O artigo aponta que o tempo médio de uso diário da plataforma e suas vertentes (Messenger e Instagran) já toma 50 minutos do tempo dos usuários, representando 6% do tempo útil do dia das pessoas. Esse uso já representa a segunda atividade de lazer mais usual dos norte-americanos, perdendo apenas para a televisão, que consome cerca de 2 horas e 8 minutos do dia de seus telespectadores. A pesquisa ainda revela que a maior parte dos usuários do Facebook são jovens entre 18 e 34 anos, a chamada “geração milênio”. Por mais que a televisão

⁴ Composta por quatro encontros presenciais. Com atividades foram pensadas a partir de um questionário sociocultural, de forma cronológica, da infância até os dias atuais, e realizadas dentro do espaço escolar. Os temas para cada encontro foram: 1- Desenhos antigos (infância), 2- Desenhos atuais, 3- Coleções e objetos relacionados aos desenhos. Em um segundo momento, voltei a campo para um encontro de esclarecimento e aprofundamento de questões surgidas a partir das análises das transcrições dos três primeiros encontros, onde falamos sobre as relações de tempo (temática muito presente na fala do grupo) com as mídias partindo do consumo de desenhos animados.

⁵ Pesquisa disponível em: <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Consumo-da-internet-pelos-jovens-brasileiros-cresce-50-em-dez-anos-aponta-IBOPE-Media.aspx>. Acesso em 03/01/2017.

⁶ “Pessoas gastam no Facebook quase o mesmo tempo que para comer e beber”. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/05/1768613-pessoas-gastam-no-facebook-quase-o-mesmo-tempo-para-comer-e-beber.shtml>. Acesso em 31/01/2017.



ainda ocupe um lugar de destaque no consumo midiático, dentro desse grupo, só 47% de seu uso seria dedicado a programação tradicional televisiva, ou seja a tv também é usada como suporte para assistir a DVD's e a opções on demand, como o Netflix, ou ainda, utilizam recursos móveis para fins comuns a televisão. Pesquisas de audiência realizadas pela comScore, utilizadas como base de pesquisa desse artigo, já apontam uma queda de 2% no tempo dedicado a assistir tv, e essa queda ocorre principalmente no público mais jovem.

O “Portal Brasil”, do Governo Federal, apresentou uma matéria, em 2014, indicando que 48% da população brasileira faz uso regular de internet, utilizando o recurso 4 horas e 59 minutos, em média, no dia, durante a semana. Portanto, um uso bem maior do que os americanos. Mais uma vez, os jovens (16 a 25 anos) representam a parte dos usuários com uso mais frequente e intenso, apresentando uma média de uso diário de 5 horas e 51 minutos por dia, durante a semana.

Todos esses dados demonstram, mesmo brevemente, o cenário de consumo dos jovens na atualidade. Eles representam a parcela da sociedade com maior consumo midiático, principalmente no uso dos recursos disponíveis através da internet, computadores e aparelhos móveis. Todas essas plataformas/suportes têm a imagem como instrumento principal. Mesmo os aplicativos de conversa, como o WhatsApp e o Messenger, se apropriam de recursos de fotos, vídeos e *emojicons*, pois falar do ocorrido já não é mais o suficiente. É preciso compartilhar, em detalhes, através de imagens, sejam fotos ou desenhos de rostos estilizados para acentuar emoções, reações ou, simplesmente, “florear” uma mensagem.

Couto Junior (2013) fala que, na relação dos sujeitos contemporâneos com o ciberespaço, já é possível compreender que este se torna uma extensão da realidade, pois “é retroalimentado pela relação desses sujeitos nos diversos espaços físicos da cidade” (p. 92). Essa ideia revela toda uma relação que vem transformando-se ao longo dos anos dos sujeitos com a imagem a partir da tecnologia. A presença física sempre esteve muito relacionada com a imagem, ver e ser visto, algo que a internet e as redes sociais facilitaram, e facilitam muito.

Para além de ver e ser visto, a publicação de imagens possibilita uma participação, do estar junto na distância, registrar que você esteve presente em algum show, passeata ou outro evento, ou se colocar em relação a algum fato por meio de compartilhamento de memes, vídeos e notícias de blogs ou jornais. Estar presente foi um dos elementos indicados pelos jovens em suas relações com as imagens em pesquisas realizadas por Fischer (2008). Em uma realidade de intensa produção de conteúdo para esse público (publicidade e indústria audiovisual dentro da sociedade do espetáculo), como os jovens se percebem em sociedade, o que pensam sobre mídia e tecnologia, e como articulam suas memórias individuais e coletivas através de experiências com esse conteúdo? Estas foram algumas das questões da pesquisa de Fischer, que buscou entendê-las através das narrativas dos jovens.

Para a autora, a mesma mídia que busca a audiência dos jovens, segregava grupos de jovens por suas classes sociais e estigmatiza a imagem do jovem (violência ou frivolidade), além



de criar necessidades de consumo em muitos setores do mercado. Como os jovens reagem a esses movimentos? O primeiro elemento presente na fala dos jovens, observado por Fischer (2008), foi a marcação do tempo através de elementos midiáticos ou de objetos consumidos, sempre com um tom nostálgico, ao que a autora chamou de “saudosismo precoce” (p. 679). Outro fator foi a relação com o tempo de uso, momentos preenchidos pelas mídias como o lugar do nada para fazer, mesmo sendo momentos em que faziam uso de mídias de forma intensa. Por fim os jovens também apresentaram uma forte admiração pelo passado, o tempo em que os pais viveram, por se tratar de um tempo em que as coisas eram mais interessantes: “seus pais, sim, ‘sabiam’ participar politicamente, tinham ídolos interessantes, como filósofos e artistas, criativos e engajados em lutas sociais” (p. 680). Assim, muitos jovens falaram sobre seus gostos por imagens e produções da época de seus pais.

Esse apego ao passado, que Fischer (2008) classifica como mítico, estaria associado a uma vontade de “fazer alguma coisa”, como fizeram as gerações anteriores. De alguma forma esse seria um dos motivos de apatia e desinteresse por causas sociais apontado pelos jovens da pesquisa de Fischer, reforçando, assim, falas de senso comum.

Há a expressão de um desejo não atendido, observado a partir de diferentes pesquisas: o desejo de participar, de estar presente, de envolver-se, por exemplo, com arte, cinema, vídeo, teatro, com formas de expressão de si mesmo, com materiais que arrebatem esses jovens para algum outro tipo de inscrição no social. (p. 682)

Essa vontade de participação explica o grande envolvimento de jovens com espaços midiáticos, como o Youtube, onde eles produzem e consomem conteúdos elaborados por outros jovens. Essa vontade de pertencimento pode ser percebida, também, nas organizações estudantis recentes, como o movimento que ficou conhecido como Primavera Secundarista⁷.

Voltando à questão de ver e ser visto (que é parte da construção de identidade do jovem na atualidade) e sua relação com a presença e o pertencimento, falaremos agora da imagem como identidade. Os jovens fazem uso de roupas, acessórios, atitudes e até mesmo uma linguagem verbal diferenciada para dizer, através de sua imagem pessoal, quem são dentro da sociedade. Mesmo que outras fases da vida façamos usos de objetos e posturas para compor nossa identidade social, mas, durante a juventude, esses usos são mais explorados, de forma mais intensa, constante e até mais criativa.

⁷ Esse movimento iniciou-se no Brasil no estado de São Paulo, em 2015, como reação a uma medida do Estado que tinha como proposta a extinção de escolas e a transferências de alunos e professores para outras unidades, entre outras medidas. O movimento se espalhou pelo país e chegou ao Rio de Janeiro, durante a greve dos professores do Estado em 2016 por conta da precariedade em que se encontrava a Rede. Num segundo momento, em 2016, estudantes das escolas e universidades federais também fizeram uso da ocupação para apoiar a greve dos profissionais de educação que se posicionavam contra a PEC 241, agora PEC 55, e outras medidas do governo, como a reforma do ensino médio e o movimento Escola Sem Partido. Além de também apresentar, em algumas escolas, reivindicações e propostas do próprio movimento para suas respectivas escolas. A escola que leciono e pesquiso foi ocupada e, dentre as propostas estudantis, o que mais se destacou foi a vontade de maior participação em diversas formas e espaços dentro do cotidiano escolar.



Canclini (2007) fala que cultura é “o conjunto de processos através dos quais dois ou mais grupos representam e intuem (p.49)”. O que produzimos, como interpretamos, com o que nos identificamos e tudo o que escolhemos para nos constituir em sociedade imaginariamente o social. Falar de identidade é falar de cultura, afinal, os processos que constituem um indivíduo culturalmente são os mesmos que o identificam como parte de um ou mais grupos. Quantos processos identitários foram constituídos desde a infância, e quantos destes começaram com os desenhos animados? Esses processos a partir dos desenhos, atravessam as relações de construção de identidade e chegam até as formas de interpretar e se relacionar com novas imagens durante a juventude, e possivelmente, até a vida adulta.

Campos (2010) apresenta essa característica, ver e ser visto e a formação da identidade, falando sobre as visualidades juvenis, entendendo como visualidade a forma com que algo, ou alguém, é representado (no caso dos jovens como eles são representando pelos meios de comunicação) e como esse alguém se apresenta/representa ao mundo. Campos (2010) problematiza o lugar cada vez mais destacado da imagem jovem na mídia, que vem construindo uma necessidade de as pessoas permanecerem jovens. Algo que vem ocorrendo “desde a invenção da cultura teenager no pós-guerra” (p. 113). O autor destaca, ainda, como característica das visualidades juvenis, o caráter mutante e híbrido presentes na atualidade cerceada pela mediação tecnológica.

Campos (2010) afirma que jovens e crianças desenvolvem uma série de aprendizagens com “as tecnologias visuais e audiovisuais, e mais recentemente as linguagens e tecnologias digitais” (p. 120) e que é nesse espaço que elas experimentam as imagens que farão parte de suas identidades. Essa análise traz consigo a importância de estudar a relação dos sujeitos com a imagem, e principalmente valoriza as construções ainda desenvolvidas durante a infância e a juventude, como é o caso desta pesquisa. Não podemos esvaziar os sentidos e/ou menosprezar relações estabelecidas entre produtos midiáticos na construção de identidades sociais e culturais dos sujeitos. Para Campos (2010, p. 120), “a visualidade é, assim, cada vez mais, uma arena de prospecção criativa, de afinação de competências sociais, culturais e simbólicas que, tantas vezes, é desconhecida ou censurada pelo universo adulto”.

Por todos os dados e análises apresentadas aqui - ainda que não contemplem todas muitas relações estabelecidas entre os jovens e as imagens dentro de uma realidade tecnológica e midiática - aponta-se que os jovens, na atualidade, vivenciam e produzem uma série de novas relações com a imagem como sendo um lugar de experiência com outros tempos (por eles vividos, ou não), um lugar de presença e pertencimento, lugar também de expressão e demarcação de posturas. Tudo isto de forma ampliada e aprofundada por meio da internet e das redes sociais. A facilidade de informações recebidas e criadas com/na internet, possibilita aprofundamentos em temas de interesse, facilita acessos e compartilhamentos. O que fica para pensar de tudo isso dentro do contexto desta pesquisa e, que tentaremos entender com os jovens com os quais pesquiso, é o lugar dos desenhos animados dentro desta experiência com as imagens.



Tempo livre e outros tempos – modos de criação e reflexões possíveis.

Durante as atividades de campo, chamou-me a atenção a relação dos jovens com o tempo no processo de consumo dos desenhos animados. Esse aspecto foi trazido para a pesquisa pela fala dos jovens ao longo das conversas nas oficinas realizadas. Assim, surgiram os mais diversos temas, desde conversas sobre as memórias da infância, até a falta de tempo de um vestibulando. Sentimos então a necessidade de pensar e refletir um pouco sobre esse tempo fora da escola, que era preenchido por brincadeiras e desenhos animados. Um tempo tratado por eles como uma continuação de suas atividades diárias, as quais, primeiramente, não se tinham referido em nenhum momento como *tempo livre* ou de *lazer*, mas sim, como *o tempo depois da escola*.

Para esse tempo fora da escola, farei uso do conceito de *tempo livre* baseando-me no sociólogo francês Joffre Dumazedier. Para Dumazedier (1994), *tempo livre* é “um tempo que a sociedade, num determinado momento de suas forças produtivas, pode liberar para o sujeito social fora dos tempos socialmente marcados pela obrigação ou pelo compromisso” (p. 48), e esse tempo seria uma conquista dos sujeitos, um espaço de autonomia e aprendizagem. O momento de “caminhar sem rumo” (p. 49), o tempo de lazer e da imaginação. Esse é um tempo organizado da maneira deles. E sendo assim, aparecem diferentes maneiras de viver esse tempo.

Para contextualizar a obra de Dumazedier (1994) e buscando entender a evasão escolar, no ano de 1988, o autor realizou uma pesquisa com 1199 jovens franceses, de idades entre 15 e 24 anos. Nesse estudo, o autor leva em consideração o calendário escolar da época, composto por 136 dias letivos e 200 dias de tempo livre (recessos, fins de semana, e férias escolares). O autor ainda salienta o uso de mídias como TV e Rádio nos momentos de tempo livre, mídias próprias do consumo nesse período histórico. Como resultado dessa pesquisa, Dumazedier (1994) relata que os jovens identificam o *tempo livre* como um espaço no qual desenvolvem autonomia, atividades físicas, criatividade e trato social (seja com a família ou amigos) de maneira mais aprofundada e satisfatória do que na escola.

Alguns jovens fizeram relações em suas falas sobre criatividade – elemento também comum ao *tempo livre*, segundo Dumazedier (1994) – e desenhos animados. Para eles, o consumo dos desenhos favorecia a vontade de criar histórias, brincadeiras e outros personagens. Nos parece que essa ritualidade do tempo livre favorece a criação. Seria essa a relação que fazem os jovens?

Pesq: você falou me disse que quer ser designer, que tem alguma ligação com isso? Você quer ser designer pelo seu envolvimento com os desenhos?

Ikki: Tem, talvez.... Eu acho que tem na questão do... tipo, quando eu era criança, eu gostava de tentar desenhar os ... os desenhos que eu gostava, desenhar aquilo no papel. Eu não conseguia muitas vezes, claro, mas eu ficava inspirado pra desenhar, e querer desenhar e misturava os personagens... fazia minha história.

Pesq: você misturava os personagens?



Ikki: Sim, eu pegava um personagem de uma história e falava: esse aqui combina com esse aqui, eles vão fazer um bom trabalho juntos. E aí eu criava minha história, e eu achava isso bem interessante. Eu fazia bastante isso. Com os brinquedos mesmo, com os bonecos. De vez em quando eu pegava um boneco super aleatório, um soldado, e ficava imaginando em um desenho e fazia minha própria história. As coisas aconteciam mais na minha cabeça, eu nem mexia as mãos as vezes, só ficava imaginando. É. mas tem esse negócio também quando vários desenhos..., eu queria interferir na história, pra mudar a história. Tipo Tom e Jerry, era um desenho que eu queria muito.... Todos episódios...

Na fala de Ikki, podemos perceber a continuidade de atividades. Dos desenhos assistidos, passa-se para os bonecos e para criação de histórias que complementaríamos as vistas, ou ainda, novas histórias para suas brincadeiras. Tudo a partir de uma vontade de interferir no que foi visto. Vontade que aqui toma lugar de motivação para criações durante as brincadeiras em seu tempo livre. A pergunta que fiz sobre a vontade de formação em designer surgiu, pois, ao longo da conversa, Ikki sempre voltava nesse ponto de gostar de imaginar continuidade ou mudanças nas histórias. Essas misturas vividas por Ikki se parecem com o que traz Fernandes (2010), em sua pesquisa, quando fala das hibridações das criações pelas crianças. Parece que, nesse aspecto, crianças e jovens não se diferenciam muito. Ambos gostam de hibridar personagens e situações, e de criar novos mundos a partir do consumo que fazem.

A vontade de criar, construída desde a infância, possivelmente traz alguma influência na carreira escolhida. Além de gostar de desenhar, o jovem falou sobre seu gosto por programação e informática e apontou que uma das possibilidades dentro da área de designer mais admiradas por ele é a de designer de games. Uma soma de atividades no seu tempo livre e em espaços formais de aprendizagem, encontrando um caminho comum em sua formação acadêmica. O espaço de aprendizagem, colocado por Dumazedier (1994), com os jovens, apresenta uma relação de continuidade quando se trata dos desenhos animados. Algo iniciado na infância, apresentando suas marcas em outras produções ou, ainda, sendo uma atividade comum no tempo livre do jovem.

Falar sobre um longo período da vida é buscar na memória suas histórias para contar. Para os sujeitos desta pesquisa, esse período é quase que toda vida a que se têm recordações. Da infância até os dias atuais, o que você tem a falar sobre os desenhos animados? Foi através das narrativas dos jovens que construímos essas análises, percorremos o caminho e a extensão de suas memórias. Foi falando de suas coleções que percebi a profundidade das relações estabelecidas com os desenhos animados ao longo do tempo através das memórias deles.

Benjamin (1994) disse que o primeiro narrador foi aquele de conto de fadas. Sobre esse fato, podemos refletir sobre o que seria o narrador, o que narra e sobre quais caminhos em comum podemos encontrar entre as definições de Benjamin e as relações dos jovens desta pesquisa com os desenhos.



Para Benjamin (1994), narrar é acima de tudo transmitir experiências. O que o narrador conta está atravessado de experiências pessoais e coletivas. Histórias que escutou e que o marcaram e, assim, tornam-se parte dele também. A narrativa conversa com o ouvinte, permite que esse a complete a partir de sua vivência. Ela abre lacunas para quem ouve, não explicando muito as entrelinhas.

A marca dessas histórias nos indivíduos (ouvintes ou narradores) pode ser de uma experiência⁸. Experiência esta que, por sua vez, demanda um tempo e uma apreciação que é cada vez mais difícil se estabelecer com a velocidade da vida contemporânea.

Dessa forma, essa vivência marcou de maneira relevante os sujeitos expectadores de desenhos na infância. Afinal, como relatado pelos jovens desta pesquisa, a infância é o lugar do tempo livre e de assistir a desenhos animados (filmes ou series de TV) era uma das práticas mais comuns desse momento do dia. Eles assistiam, reassistiam e criavam formas de interagir com o que viam, criando brincadeira, histórias que davam continuidade aos desenhos vistos, criavam personagens inspirados nos desenhos, entre outras coisas. De certa forma, todos esses desdobramentos são formas de completar as lacunas da história, como disse Benjamin, a partir da vivência do ouvinte.

Pesq: Você inventava brincadeiras com os desenhos?

Virgil: Sim um monte. Eu e meu primo brincávamos muito de KND a Turma do Bairro, eu era o número dois, o gordinho. Eu amava aquele gordinho (risos de todos). Tipo o Mac Donald teve aquele brinde (do KND), caraca! Quando ganhei aquilo eu fiquei muito emocionado.

Durante os encontros, muito se falou sobre brincadeiras inspiradas nos desenhos. Os desenhos vistos eram inspiração para brincar de ser algum personagem, onde se criava para além do que se tinha visto. Como reflexo disso, percebemos uma preferência por brinquedos que permitissem ser o personagem como cartas de RPG, Relógios Morfadores e fantasias (de super-heróis e princesas). Na produção de desenhos, inspiração para criação de outros personagens ou cópias dos desenhos favoritos.

Ash: Eu saí no meio do filme porque a cena em que o Macaco Louco pega professor Antônio e que tá cheio de macacos e eu fiquei muito assustado, muito assustado e comecei a chorar e pedi pra sair do filme [*quando criança*]. Era o filme das Meninas Superpoderosas. Depois eu criei um personagem que era a super galinha.

Pesq: era uma superpoderosa galinha?

Ash: Não, era uma galinha que na verdade era masculina. Porque eu imaginei o

⁸ Larrosa (2002) diz que experiência é “o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca” (p.21).



personagem sendo um homem. Só que era uma galinha e não era galo. E eu criei assim, uma vez de brincadeira. E nisso eu comecei a criar vários personagens, várias histórias. Só que eu não era só uma história. Eu botava temporada e episódio que eles apareciam, só que não tinha o episódio, não tinha nada, só tinha a ideia o personagem a temporada e o episódio. Tipo, tinha uma linearidade assim, mas não tinha a história. Só aconteciam as coisas.

Contar histórias da infância é narrar memórias. No contexto das oficinas realizadas, cada fala era propagada ao grupo, ativavam-se memórias individuais e coletivas. Voltando ao trecho do texto de Benjamin, em que o autor fala que os primeiros narradores eram os de contos de fada, podemos refletir sobre a herança desses contos nos desenhos, alguns sendo até mesmo releituras de contos tradicionais. Benjamin diz que uma das características da narrativa é a “moral da história” (contida na narrativa falada e escrita) e que essa característica a diferencia de outros estilos de histórias, como os romances que teriam como característica a busca do “sentido da vida”. Esse elemento, “a moral da história”, sem dúvida alguma, ainda tem muito espaço nas produções de animações em todas as suas instâncias. O desenho animado seria quase que uma versão moderna do contador de contos de fada. Quando um dos jovens diz que “via no desenho a possibilidade de fazer a minha história”, mostra claramente essa relação do consumo do desenho com seu desejo de ser narrador, vendo, no desenho, uma possibilidade de contar de si mesmo em diálogo com o que viu. A percepção sobre esse fato aparece na fala dos jovens, às vezes pensando sobre a criança que fora um dia, as coisas apreendidas no tempo da infância como parte da aprendizagem de todos.

Conclusão

O lugar do tempo livre, a partir de Dumazedier (1994), já não dispõe de todos os elementos do passado, responsáveis pela autonomia, sociabilidade, criatividade e facilidades para atividades físicas, como revelou a pesquisa do autor na década de 1980. O tempo fora da escola já se transformou, para muitas crianças e jovens, em um tempo para outras atividades cronometradas. A presença de parentes e amigos nesse tempo vem dando lugar aos grupos em aplicativos de bate-papo em plataformas online. O tempo livre perdeu tempo e pessoas. Enquanto isso, a escola se encontra em uma posição de perda da centralidade do conhecimento e vive (como evidenciado nesta pesquisa) uma crise de temporalidades entre diferentes gerações, provocada pela rápida transformação temporal ocorrida nos últimos anos com crianças e jovens, resultado das mudanças que a tecnologia vem imprimindo em nossa sociedade.

Entendo como possibilidade para equilibrarmos as perdas de ambos os espaços (tempo livre e tempo de escola), uma troca mais ampla entre as aprendizagens e as possibilidades de experiências. As pessoas estão nas escolas, e sempre estarão. Como melhorar a interação e a qualidade das relações estabelecidas dentro desse espaço? Precisamos perceber que pessoas fazem parte dessas pequenas comunidades. Tirando-as da invisibilidade ou passividade dos



processos que constituem este ambiente. Buscando entender os elementos (principalmente sobre crianças e jovens) que as compõe para criar possibilidades a partir disso. Bem como respeitar os limites e diferenças (sejam elas quais forem, e incluo aqui a diferença temporal) de todos os sujeitos que convivem neste espaço (estudantes, docentes, dirigentes, etc...). A escola é, ainda, o lugar do tempo de pausa, de reflexão, de saber ouvir a si e aos outros. Algo raro nos espaços em que transitamos nos dias de hoje, raro e importante. Precisamos pensar em caminhos para melhores usos deste lugar dentro de suas possibilidades e potencialidades.

O que posso apontar como relevante nesta pesquisa para diálogos posteriores com outros pesquisadores, é o importante lugar que os jovens constroem ao longo dos anos com os desenhos animados. Um lugar de pertencimento, de representatividade, de nostalgia e de aprendizagens diversas. O desenho animado proporcionou diferentes processos, como os que Canclini (2007) falava quando definiu o que seria cultura e identidade. Sendo por isso um forte elemento cultural destes jovens (ou de qualquer sujeito com experiência similar a esta pesquisa), mediando outras relações deles com o mundo e, principalmente, com a escola.

Referências

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

CAMPOS, Ricardo. *Juventude e visualidade no mundo contemporâneo: uma reflexão em torno da imagem nas culturas juvenis*. **Sociologia, Problemas e Práticas**, n. 63, p. 113-137, 2010.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguais e desconectados**. Editora UFRJ, 2007.

COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro. **Cibercultura, juventude e alteridade: aprendendo - ensinando com o outro no Facebook**. Paco Editora. Rio de Janeiro, 2013.

DUMAZEDIER, Joffre; DE LIMA CAMARGO, Luiz Octávio; ANSARAH, Marília. **A revolução cultural do tempo livre**. 1994.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. Revoluções culturais e as mídias: reflexões sobre as relações de crianças e jovens com o conhecimento. **Ciências & Cognição** (UFRJ), v. 15, p. 55-63, 2010.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Mídia, juventude e memória cultural. **Educação e sociedade**. São Paulo. Vol. 29, n. 104, out. 2008, p. 667-686, 2008.

Minicurrículo

Érika Lourenço de Menezes

Graduada em Educação Artística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Mestra em Educação pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio), Professora da disciplina de Desenho no Colégio Pedro II.