
ANIMAÇÕES MUSICAIS E FILMES DE PRINCESA: INTERPRETANDO OS HÁBITOS DA DESIGUALDADE SOCIAL INFANTIL

Estudantes:

Isabella Araújo Dias Damaceno

Juliana Sousa Lobo

Hagata Eduarda Rodrigues de Oliveira

Orientador:

Márcio Bonesso

Escola:

Instituto Federal do Triângulo Mineiro - *Campus* Uberlândia Centro

Resumo

O objetivo do trabalho é apresentar quatro pesquisas que discutem a relação das mídias analógicas e digitais na construção da infância. Por meio da etnografia, as bolsistas analisaram animações musicais, filmes de princesas e hábitos dos professores da rede federal em relação à influência das mídias sociais no desenvolvimento infantil. Nesse aspecto os resultados demonstram que com o advento das mídias digitais houve maior tolerância e maior diversidade cultural em relação às produções analógicas, todavia essa redução da desigualdade social não excluiu os estereótipos de gênero e raça que reproduzem a violência simbólica sobre personagens femininos e afrodescendentes.

Palavras-chave: Mídias sociais, Educação tecnológica, Sociologia da infância.

Introdução e justificativa

Esta pesquisa é resultado de um conjunto de projetos de pesquisa elaborados por quatro alunas dos cursos do ensino médio integrado do IFTM - *Campus* Uberlândia Centro, cujo objetivo foi discutir a relação entre a produção das mídias digitais e analógicas no desenvolvimento da educação infantil brasileira.

Em síntese houve dois projetos que analisaram vinte e sete animações musicais infantis, um que analisou dois filmes de princesas e outro que pesquisou os hábitos dos professores de

uma rede pública federal e dos seus filhos e filhas em relação às produções das mídias infantis (desenhos, animações e filmes) em sua época de infância e na atualidade enquanto pais. No que tange o tema da feira de ciências, todos os planos de trabalhos dos alunos chegaram a resultados parecidos, demonstrando como as produções de tecnologias infantis reduziram as desigualdades sociais, sobretudo dos marcadores de diferença raça e gênero em relação às mídias analógicas. Todavia, vale ressaltar que as mídias digitais através de plataformas, como o YouTube, englobaram várias produções da era analógica e também produziram tecnologias educacionais infantis com conteúdos que reproduzem estereótipos sociais e o desenvolvimento de violência simbólica sobre mulheres e populações afrodescendentes.

Nesse sentido doze animações musicais foram analisadas sob a luz da antropologia, utilizando discussões sobre natureza e cultura que nos remetem a três fases da ciência: perspectivas evolucionista (FRAZER, 1982; MORGAN, 1971), culturalista (BOAS, 2007), estruturalista (LEVI-STRAUSS, 2003), pós-estruturalista e multinaturalista (VIVEIROS DE CASTRO, 2001). As outras quinze animações musicais foram analisadas sobre a perspectiva sociológica e filosófica, em discussões a partir de temas sobre modernidade e pós-modernidade, cuja base se assenta em discussões culturais como em Adorno (1985), Benjamin (1984), Canclini (1994), Hall (2006) e Castells (2016). Os dois filmes de princesa foram analisados sobre a perspectiva das teorias sobre o amor e gênero (GIDDENS, 1993; BAUMAN, 2004 e BUTLER, 2010). E por fim, a análise sobre os *habitus* (BOURDIEU, 1974 e 2007) dos professores e de seus filhos sobre a produção das mídias analógicas e digitais infantis foi proposta a partir da discussão praxiológica do sociólogo Pierre Bourdieu.

Objetivos

O objetivo geral do projeto foi interpretar as mudanças sociais na produção audiovisual das mídias infantis que ocorreram entre a era analógica e a era digital.

O primeiro objetivo específico foi compreender, ao longo desse processo histórico, as produções, circulações e formas de consumo das animações musicais infantis. Já o segundo objetivo específico foi compreender como os filmes de princesas criam narrativas de gênero ao longo desse processo histórico. E o terceiro objetivo específico foi compreender como os professores de uma rede pública federal interpretam as mudanças de *habitus* na sua época de infância (analógica) com a atual época digital dos seus filhos.

Metodologia

Todos os projetos foram desenvolvidos sob a perspectiva etnográfica da análise semiótica, interpretando as narrativas de discursos, as narrativas poéticas, bem como as imagens produzidas. Esse trabalho teve início em abril de 2016 com a primeira bolsista discutindo as animações musicais sobre a temática antropológica de natureza e cultura. Em julho de 2016, outra aluna começou a pesquisar, por meio de bolsa de iniciação científica, as animações musicais sobre a temática filosófica da modernidade e pós-modernidade. Em setembro de 2016, houve o vínculo da terceira aluna bolsista que começou a pesquisar os *habitus* comparativos dos professores e seus filhos sobre as produções infantis nas mídias sociais analógicas e digitais e, por fim, em 2017, a última aluna bolsista pleiteou uma bolsa para analisar filmes de princesa e as relações de gênero. Com o alto rendimento das bolsistas e de suas pesquisas escritas, o objetivo futuro é criar um livro com o objetivo de publicar essa experiência científica coletiva que ganhou um forte grau de coesão social a partir do interesse e do desenvolvimento de pesquisas no ensino médio.

Resultados e discussão

Os resultados apresentados terão um caráter sintético pela limitação de páginas. Caso o projeto seja aprovado, todos os aspectos analíticos das 27 animações musicais, dos 2 filmes de princesas e das entrevistas dos professores serão registrados minuciosamente no diário de bordo.

Nas duas primeiras pesquisas a escolha dessas temáticas teóricas não foram aleatórias, ao fazer a pesquisa explanatória e ao assistir vários programas de animações musicais fica evidente que os personagens naturais, culturais e sobrenaturais são muito utilizados nesse tipo de artefatos multimídia. Desde personagens clássicos das histórias camponesas europeias da idade média, como Chapeuzinho Vermelho, Os Três Porquinhos até personagens mais recentes como Galinha Pintadinha ou Bob Zoom, percebe-se que com o advento dessas novas mídias sociais, sobretudo em pequenos dispositivos sem fio, houve uma disseminação massiva de animações musicais, gerando hábitos específicos na população infantil no Brasil.

Em síntese, pode-se dizer que em duas animações musicais analisadas, “Indiozinhos” e “Viajar pelo Safari”, foram identificadas correlações de sentidos entre a relação natureza e cultura em formato evolucionista, na medida em que essas animações musicais reproduzem conteúdos de sentido deterministas: o sentido determinista biológico na animação dos “Indiozinhos” e do determinismo geográfico (LARAIA, 2009) em relação ao continente africano

na animação do “Viajar pelo Safari”. A animação dos índios demonstram seres imprevidentes em relação aos perigos de cair na lagoa com um jacaré. A animação africana mostra padrões de negros ligados apenas com símbolos e roupas animais e o Bitá, personagem branco, como a única pessoa detentora de tecnologia. Na animação musical “O Bom Menino” esses determinismos podem ser correlacionados a dimensão biopolítica (FOUCAULT, 1987) do padrão moderno que é considerado o bom menino (um tipo ideal de eficiência extrema e higiene em relação às exigências dos adultos).

Também foram analisados dois filmes de princesa: “Branca de Neve e os Sete Anões” e “Valente”. “Branca de Neve e os Sete Anões” é um conto de origem oral tradicional alemã, que foi compilado no século XIX pelos Irmãos Grimm. Em uma das versões mais antigas do conto, a mãe de Branca de Neve morre em seu nascimento e seu pai se casa com uma mulher arrogante, esnobe e vaidosa que possuía um espelho mágico que só falava a verdade. A realidade da mãe de Branca de Neve era a mesma realidade de várias famílias que viviam no Antigo Regime da França, a morte das mães no nascimento dos filhos torna a figura da madrasta extremamente importante no contexto histórico. Nesse aspecto, mesmo sendo reproduzido atualmente tal conto demonstra a visão estereotipada da mulher enquanto uma objetificação do homem, criada apenas para casar e ser mandada pelos adultos.

Em contraposição a essa realidade, atualmente alguns filmes de princesa como “Valente” desconstrói esse perfil estereotipado da mulher objetificada. Com uma narrativa feminista, o filme descreve a possibilidade da mulher / princesa exercer sua liberdade de acordo com seus desejos de trajetória de vida. A tarefa não é fácil, sobretudo em função da alta coercitividade que a mãe da princesa impõe a sua filha para que ela se enquadre e case de forma arranjada, a partir de um concurso de valentia com homens que pertenciam a clãs nobres, onde esse arranjo criaria um casamento sem o sentimento do amor. Pode-se dizer que a saga do roteiro demonstra uma “nova princesa moderna” que deseja criar sua própria trajetória de vida, não se sujeita a hierarquia familiar, muito menos, a figura masculina do marido.

Por fim, sobre a pesquisa com os professores da rede federal, através dos múltiplos discursos dos entrevistados, compilados em transcrições e tabulações, o relatório final de pesquisa demonstrou como os profissionais da ciência perceberam essas mídias na própria formação cotidiana dos seus hábitos e dos seus filhos e filhas. No momento da entrevista foi perguntado aos pais quais grupos de animações eles gostavam que os filhos assistissem ou não e o porquê. O motivo majoritariamente levantado pelos pais como parâmetro de exclusão foi a

violência física explícita, a qual procuram evitar em todos os desenhos. Dentro dessa dimensão, vários pais a relacionaram com desenhos para crianças mais velhas “[prefiro] coisas mais voltadas pra idade dela que não vão estimular a violência, que não vão estimular nenhum tipo de comportamento agressivo”. Uma parcela menor cita a presença da violência simbólica nas animações por meio da repetição de estereótipos, preconceitos e discursos de intolerância como outro fator de exclusão: “[...] nós não permitiríamos, por exemplo, desenhos que instiguem o machismo, que instiguem situações de perseguição a minorias [...]”.

Conclusões

Se tomarmos como referência os marcadores de diferenças classe, gênero e raça, fica perceptível que os estereótipos criados nas animações musicais e nos filmes de princesas discutem principalmente as desigualdades de gênero de forma mais enfática, as questões raciais de maneira mais implícita e quase nenhuma referência direta sobre as desigualdades de classe (com exceção da animação “O Bom Menino” onde se presume que o menino obediente pertence às classes da elite).

Nesse aspecto, os resultados apresentados pelas alunas convergem em demonstrar que com o advento das mídias digitais e com o processo de diversificação dos meios de produção houve uma maior tolerância e uma maior diversidade cultural produzida, entretanto, sem excluir os estereótipos culturais, sobretudo dos marcadores de diferença gênero e raça que reproduzem a violência simbólica em tramas históricos e personagens.

Em certo sentido, pode se inferir que as multifacetadas produções das mídias digitais se diferem das grandes corporações multinacionais que produziam as mídias analógicas infantis até o final do século XX. Muitas animações analógicas coadunam com os discursos dos professores em demonstrar que na época das produções analógicas infantis o problema da desigualdade social era maior, pois a grande maioria dos desenhos animados, animações musicais e filmes de princesas naturalizavam não apenas a violência simbólica, como também a violência física de forma explícita e exagerada.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. *Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BOAS, Franz. *Antropologia Cultural*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

BOURDIEU, Pierre. *A Economia das Trocas Simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

_____. *Meditações Pascalianas*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

CASTRO, Eduardo Viveiro de. *A Inconstância da Alma Selvagem*. São Paulo, Cosac Naify, 2001.

DARTON, Robert. *O Grande Massacre de Gatos: e outros episódios da história cultural francesa*. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

FRAZER, James. *O Ramo de Ouro*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara Koogan, 1982.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Trad. Lígia M. Ponde Vassalo. Petrópolis: Vozes, 1987.

GIDDENS, Anthony. *A Transformação da Intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas*. São Paulo: Editora da Unesp, 1993.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

LEVI-STRAUSS, Claude. *As Estruturas Elementares do Parentesco*. Petrópolis: Vozes, 2003.

MORGAN, Louis. Henry. *La Société Archaique*. Paris: Anthropos, 1971.