

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA**

MARIANA GARCIA R. FREIRE

Os desenhos animados e a contribuição simbólica ao
imaginário infantil

São Paulo

2012

MARIANA GARCIA R. FREIRE

Os desenhos animados e a contribuição simbólica ao
imaginário infantil

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para
graduação no curso de Psicologia da
Faculdade de Ciências Humanas e da
Saúde PUC-SP, sob orientação da Prof.^a
Dra. Rosa Maria Tosta

São Paulo

2012

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à minha orientadora, Prof.^a Dra. Rosa Maria Tosta, por todo incentivo e confiança em meu trabalho, essenciais para que eu pudesse prosseguir e acreditar em mim.

Agradeço à Marina Freire, Fernanda Menin e Rita Ferrer pelo incentivo, acolhimento e assistência.

Agradeço a Gilberto Freire e Fernando Calarga por todo amor, apoio e compreensão.

Agradeço a torcida de meus pais e de meus amigos, que acreditam e me estimulam a seguir em frente todos os dias.

Agradeço, especialmente, a todas as crianças participantes, que me possibilitaram reviver o herói e a criança que há em mim.

RESUMO

Diversos estudos indicam que as crianças passam a maior parte do seu tempo em frente à televisão, que o desenho animado é um dos seus programas preferidos e que esse tipo de programação pode exercer um papel na organização do ser infantil. Tendo em vista as diversas opiniões de autores sobre o papel dos desenhos animados na organização dos conflitos internos da criança e sua interferência na organização das representações simbólicas, este estudo discute a contribuição simbólica dos desenhos animados atuais ao imaginário infantil a partir da detecção da visão das crianças sobre estes desenhos e seus heróis. Para tanto, propôs-se investigar simbolicamente, com base na teoria junguiana, os desenhos animados infantis mais assistidos pela população estudada, bem como as imagens arquetípicas presentes e a reprodução de temas que fazem parte do imaginário. Foram realizadas dez entrevistas semi-estruturadas com crianças de 7 a 10 anos estudantes de um colégio particular de São Paulo. A análise das entrevistas apontou que os desenhos animados indicados simbolizam um caminho pessoal de desenvolvimento, mostrando-se muito organizadores ao permitirem que o lúdico floresça, dando à criança condições para administrar situações reais e superar conflitos a partir do ingresso na fantasia.

Palavras-Chave: Desenho animado. Criança. Símbolo. Arquétipo do Herói. Psicologia Analítica.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
1.1	JUSTIFICATIVA	12
1.2	OBJETIVOS	13
1.2.1	Objetivo geral	13
1.2.2	Objetivos específicos	13
2	FUNDAMENTOS TEÓRICOS	14
2.1	CRIANÇA	14
2.2	SÍMBOLO E ARQUÉTIPO	17
2.3	HERÓI.....	22
2.4	SOMBRA	29
3	MÉTODO.....	35
3.1	Explicitação e justificativa da opção metodológica	35
3.2	Participantes	36
3.3	Procedimentos de coleta de dados	36
3.4	Procedimentos éticos	38
3.5	Procedimentos de análise.....	38
4	RESULTADOS	40
4.1	TURMA DA MÔNICA.....	43
4.1.1	Episódios preferidos	43
4.1.2	Episódios menos apreciados.....	45
4.2	KICK BUTTOWSKI: UM PROJETO DE DUBLÊ.....	47
4.2.1	Episódios preferidos	47
4.2.2	Episódios menos apreciados.....	49
4.3	SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO	51
4.3.1	Episódio preferido	51
4.3.2	Episódio menos apreciado	52
4.4	OS PINGUINS DE MADAGASCAR.....	53
4.4.1	Episódio preferido	53
4.4.2	Episódio menos apreciado	54

4.5	WINX CLUB.....	55
4.5.1	Episódio preferido	55
4.5.2	Episódio menos apreciado	56
4.6	BEN 10	57
4.6.1	Episódio preferido	57
4.6.2	Episódio menos apreciado	58
4.7	STAR WARS: THE CLONE WARS.....	59
4.7.1	Episódio preferido	59
4.7.2	Episódio menos apreciado	60
4.8	Análise dos episódios e histórias contadas	60
5	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	66
5.1	Desenho animado preferido.....	66
5.2	Personagens	68
5.3	Herói	70
5.4	Família.....	71
5.5	Amigos	71
5.6	Episódios	72
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
8	ANEXOS.....	80
	ANEXO A.....	80
	ANEXO B.....	82
	ANEXO C.....	84
	ANEXO D.....	87

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Turma da Mônica.....	43
Figura 2 - Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê	47
Figura 3 - Sítio do Pica-Pau Amarelo.....	51
Figura 4 - Os Pinguins de Madagascar	53
Figura 5 - Winx Club.....	55
Figura 6 - Ben 10.....	57
Figura 7 - Star Wars: The Clone Wars	59

1 INTRODUÇÃO

Atualmente percebe-se uma grande exposição da criança à TV. Conforme Kappel (2001), a presença da televisão é tão notável no cotidiano infantil que, dentre as atividades extra-curriculares das crianças, a TV se sobressai.

Dentre toda a programação televisiva, são os desenhos animados que absorvem maior atenção do público infantil. Segundo Pereira & Ruaro (2009),

Quanto às preferências televisivas do público infantil, pontuamos os desenhos animados como alvo principal para essa demanda, uma vez que tais programas por conta de sua estrutura (cores, movimento, musicalidade, temática e temporalidade) e de sua linguagem essencialmente lúdica, absorvem maior atenção dessa faixa etária. (p. 6).

Conforme Boynard (2005), a relação da criança com os programas televisivos voltados à sua faixa etária constitui um espaço para o desabrochar do lúdico, auxiliando a elaboração de angústias a partir do ingresso no mundo da fantasia.

Os desenhos animados, assim como os mitos e os contos de fadas, são veículos que expressam de modo mais direto os processos e símbolos do inconsciente coletivo. Ao expressarem a condição humana de forma simbólica, abordam questões do existir em toda a sua grandeza, exercendo um importante papel na organização do ser infantil. Segundo De Paula (2008),

(...) atualmente, os desenhos animados (...) vêm responder a essa necessidade (de se compreender as dores, alegrias, os amores e as confusões inerentes ao existir). Essas histórias expressam maneiras de lidar com as vicissitudes da vida comuns a todas as pessoas, mostram saídas aos problemas e a maneira característica de uma dada cultura lidar com questões existentes desde o início dos tempos (...). (p. 4).

A criança telespectadora convive com os mais variados temas, de modo que relacionamento familiar, violência, sexualidade e até mesmo morte são assuntos corriqueiros nas temáticas dos desenhos animados. De acordo com Boynard (2002), enquanto a criança brinca e reflete sobre estes temas, vai construindo condições para administrar situações reais

com habilidade, objetividade e criatividade, superando os conflitos inerentes ao processo de desenvolvimento do si-mesmo, sendo o seu próprio imaginário sua ferramenta mais eficaz.

Tal qual, Pacheco (1991), afirma que:

A partir dos mitos existentes nos desenhos animados preferidos, a criança elabora medos e satisfaz necessidades fundamentais como: viver a magia da ficção; a importância de, ainda que magicamente, desafiar as regras que o adulto lhe impõe no seu dia-a-dia; a substituição do tempo métrico, que é real, pelo tempo psicológico que lhe permite libertar-se da gravidade, ficar invisível, e assim, comandar o universo por meio da sua onipotência (p. 34).

Segundo Boynard (2002), os desenhos animados reproduzem temores que fazem parte do imaginário infantil de todos os tempos, de forma que os temas abordados permitem uma intervenção no real e o trânsito pelo imaginário, propiciando, assim, a inserção reflexiva da criança naquilo que a vida social aponta como comportamento aceitável. Além disto, os personagens dos desenhos animados, mesmo que muitas vezes se vistam e tenham competências e habilidades físicas diferentes de tudo o que já foi visto, reproduzem comportamentos arquetípicos universais, similares aos que em tempos anteriores eram apresentados pelos personagens dos contos de fadas.

Nas histórias animadas, o enredo mantém uma estrutura fixa, partindo de algum problema vinculado à realidade que acaba por desequilibrar a tranquilidade inicial. Conforme Boynard (2002), o desenvolvimento se dá no plano da fantasia, onde, quer por elementos mágicos - intervenção de entidades fantásticas e poderes místicos - quer por tecnologia futurística, a personagem tem suas habilidades exponenciadas, buscando soluções para o conflito surgido. Assim, os personagens são colocadas em inúmeras situações diferentes onde têm de buscar respostas de importância fundamental, invocando a criança a percorrer e a achar juntamente ao herói uma resposta para o conflito. A autora complementa dizendo que quando os heróis aceitam o seu fado, têm dúvidas, inclusive sobre suas próprias virtudes. Mais claramente do que nos livros, os desenhos animados permitem ao telespectador ouvir as dúvidas dos personagens.

Campbell (2004), afirma que existe um personagem central comum em diversas culturas, de forma que este padrão reflete a caminhada do ser humano no mundo desde o início dos tempos. A jornada do herói é sempre a mesma, consistindo em lutar contra o medo

e contra as forças do mal, sendo, ao fim de cada aventura, digno da vitória: o herói se arrisca a deixar o mundo cotidiano e adentra a região do sobrenatural e fantasioso, onde forças miraculosas estão à sua espera, e após alcançar um triunfo decisivo, retorna de sua aventura dotado do poder de auxiliar seus semelhantes.

Todavia, Fernandez (1991) ressalta que a substituição da criação de um brinquedo pelas histórias prontas veiculadas pelas animações televisivas pode trazer sérios prejuízos à capacidade de criação infantil. Para a autora, as histórias veiculadas minimizam o poder da imaginação ao trazer um modelo pronto e acabado, diminuindo o poder de organização dos conflitos internos da criança, impedindo-a, inclusive, de despender energia psíquica e física para resolver seus problemas.

Além disto, os desenhos animados voltados ao público infantil muitas vezes parecem ser elaborados sem levar em conta a realidade da criança, reproduzindo um modelo voltado ao público adulto. Conforme Pereira & Ruaro (2009), “A criança (...) é exposta às mesmas fontes de informação e precisa se organizar a partir delas, que acabam por sugestionar formas de pensamento e tendências comportamentais” (p. 5).

A cultura infantil atualmente tem uma influência marcada, sobretudo, pela cultura norte-americana e japonesa, considerando que a maior parte das produções animadas tem tal origem. Periodicamente novos personagens e enredos são lançados e, segundo Odininio (2004), os padrões com os quais a criança se relaciona, brinca e incorpora são carregados de ideologias culturais e comportamentais distantes da realidade da população brasileira, agravando ainda mais o processo de aculturação e alienação.

Neste sentido, Pereira & Ruaro (2009) consideram importante levar em conta que os desenhos animados estão configurados dentro do contexto contemporâneo de globalização das sociedades, sendo a constituição do imaginário infantil influenciada pela cultura de massa, podendo gerar ou reforçar padrões de comportamentos sugeridos pela indústria cultural globalizada. Conforme estas autoras,

Como principal resultado da incorporação de valores e ideologias propagados pelos desenhos animados no imaginário infantil destacamos a mudança na escolha das brincadeiras que permeiam seus fazeres; sendo que essas se pautam por modelos de comportamento e estereótipos dos personagens principais das tramas animadas cujo valor é intensificado por meio de campanhas publicitárias e *marketing* de produtos como brinquedos, roupas e material escolar. (p. 1).

A grande influência da mídia e da publicidade, para Siqueira (2002), torna quase inevitável uma mudança de padrões de comportamento já que a criança aspira parecer ou imitar o personagem principal e suas atitudes. A autora ressalta que, neste contexto, torna-se preocupante a interferência do desenho na organização das representações simbólicas da criança.

Sob o mesmo ponto de vista, Pacheco (1991) sustenta que o desenho animado, por ser um produto da cultura de massas, reflete a sociedade e seu imaginário através das crianças, podendo fazer com que ecoem ideologias, violências e valores.

1.1 JUSTIFICATIVA

A motivação para a realização deste estudo tem base na concepção de que os desenhos animados infantis, ao expressarem a condição humana de forma simbólica, abordam questões do existir humano e exercem um importante papel na organização do ser infantil. Considerando as diversas opiniões de autores sobre o papel dos desenhos animados na organização dos conflitos internos da criança e sua interferência na organização das representações simbólicas, este estudo dispõe-se a realizar o levantamento dos desenhos animados mais assistidos pelas crianças, a fim de interpretar e analisar simbolicamente os episódios preferidos pelos meninos e meninas, buscando, a partir da pesquisa de campo a detecção da visão destas crianças sobre estes desenhos e seus heróis. A convergência entre o resultado da pesquisa de campo e a análise visa divisar a contribuição destes desenhos ao imaginário infantil - trabalhando a hipótese de que estes reelaboram mitos, símbolos e metáforas que alcançam a subjetividade das crianças, auxiliando-as na busca de soluções de conflitos internos a partir dos temas arquetípicos abordados em suas narrativas.

O estudo realizado tem a finalidade de contribuir com esta discussão, enriquecendo as análises sobre o tema:

“[a] contribuição maior será a decifração das imagens simbólicas que tomam forma na obra de arte, trazendo luz sobre as significações que encerram e excedem as possibilidades comuns de compreensão da época em que adquiriram vida”. (Silveira, 2006, p.137).

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Investigar a contribuição de desenhos animados da atualidade ao imaginário infantil a partir da visão de crianças sobre estes desenhos e seus heróis.

1.2.2 Objetivos específicos

Realizar o levantamento dos desenhos animados mais assistidos por um grupo de crianças.

Interpretar e analisar simbolicamente os episódios preferidos pelos meninos e meninas a partir da visão destas crianças sobre estes desenhos e seus heróis.

2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1 CRIANÇA

O mundo da criança é um mundo simbólico. É por este motivo que as falas de uma criança devem ser tomadas simbolicamente, e não interpretadas de maneira racional a partir do ponto de vista de uma consciência adulta. Segundo Neumann (1995a), a psique da criança assimila mitologicamente:

A visão infantil do mundo e a mitologia são tão semelhantes que chegam a ser quase idênticas, e isto aplica-se em especial às suas concepções de criação, geração e nascimento, à afinidade entre as teorias infantis a respeito do nascimento e os mitos de criação. (p. 31)

Conforme Jung (2000), são os arquétipos que determinam os rumos da atividade da fantasia, produzindo nas imagens oníricas infantis e na fantasia paralelos mitológicos. Esses mundos mitológicos são mundos vivos na infância, sendo, também, repletos de mistérios: “São as fontes ocultas da vida; a criança as cerca de defesas secretas e em geral oculta o seu significado dos adultos, a menos que esses participem desse mundo como companheiros de jogos.” (Neumann, 1995a, p. 66). Neumann explica que o desejo das crianças em ouvir histórias repetidas exatamente – e exaustivamente – com as mesmas palavras reflete a necessidade que a criança tem de rituais que lhe propiciem a entrada em outro mundo, considerado por elas um mundo real.

O pensamento fantasioso pode ser nitidamente visto na atividade das crianças. Neumann descreve a fantasia como propiciadora de um mundo mágico, mítico e simbólico, “um órgão interno dos sentidos, que percebe e expressa mundos e leis interiores, da mesma forma que os órgãos externos dos sentidos percebem e expressam o mundo exterior e suas leis.” (p. 59).

Segundo este autor, a fantasia e os brinquedos desempenham um papel importante para a criança, pois além de serem capazes de dar respaldo à infância, é somente estando imerso na realidade simbólica fértil que o brinquedo proporciona que indivíduo pode vir a tornar-se um ser humano completo.

As fontes do pensamento mágico consistem na maneira como o corpo obedece à vontade do ego, ou como o pensamento é transposto de maneira imediata para a atividade motora, pois, conforme Neumann (1995a), essas fontes abarcam a não existência de uma linha divisória entre dentro e fora, psique e realidade exterior: “O que chamamos de fantasia não perdeu seu vínculo com a realidade, e o mundo ainda não se tornou ‘objetivo’.” (p. 117). Ainda conforme o autor, “O pensamento mágico do ego mágico torna possível o estabelecimento de um centro egóico no cerne da consciência e a liberação da consciência de ego da dominação total do inconsciente, pelo lado de dentro, e do mundo, pelo lado de fora”. (p. 124).

Toda entrada num campo arquetípico leva a um rebaixamento do nível mental, de modo a haver uma diminuição da consciência e uma intensificação dos fenômenos referentes à participação mística, onde os limites entre o sujeito e o objeto estão embaraçados. Conforme Neumann (1995a), a participação mística é uma relação mágica de identidade entre o Self¹ da criança e o mundo. A criança pequena se encontra em um estado de inconsciência onde ainda não existe um “eu” claramente diferenciado do resto das coisas: “tudo o que existe são acontecimentos ou ocorrências, que tanto podem pertencer a mim como a qualquer outro” (Jung, 2011a, p. 49, §83). Sobre a participação mística, Downing (1998) acrescenta que

A fenomenologia do nascimento da "criança" sempre aponta atrás para um estado psicológico original de não-reconhecimento, isto é, de escuridão ou penumbra, de não-diferenciação entre sujeito e objeto, de identidade inconsciente entre homem e natureza. Essa fase de indiferenciação produz o *ovo dourado*, que é tanto homem como universo e, não obstante, nenhum deles, e sim um terceiro irracional. (p. 155).

A criança, ao não se distinguir do seu ambiente, está de certa forma fundida a ele. A este respeito, Von Franz (1997a) afirma que ocorre uma “transposição involuntária de alguma coisa inconsciente de nós mesmos no objeto externo” (p. 69). A este respeito, Jung (1984) estabelece que

¹ O Self, termo inglês para si-mesmo, é o arquétipo da totalidade (unidade dos sistemas consciente e inconsciente), o centro regulador da psique. É o centro da totalidade e a totalidade em si. O Self, como um princípio unificador dentro da psique humana, ocupa a posição central de autoridade com relação à vida psicológica e, portanto, do destino do indivíduo.

A projeção dos conteúdos inconscientes é fato natural, normal. É isto o que cria nos indivíduos mais ou menos primitivos aquela relação característica com o objeto, que Lévy-Bruhl designou, com acuidade, pelo nome de "identidade mística" ou "participação mística". Assim, todo contemporâneo normal que não possua um caráter reflexivo acima da média, está ligado ao meio ambiente por todo um sistema de projeções inconscientes. O caráter compulsivo de tais relações (ou seja, precisamente o seu aspecto "mágico" ou "místico-imperativo") permanece inconsciente para ele, "enquanto tudo caminhar bem". (p. 202, §507).

Von Franz (1997a) relata duas passagens da infância de Jung que ilustram a participação mística infantil:

A exclamação de Nietzsche, "Deus está morto!" — muito discutida pela imprensa há não muito tempo — expressa sucintamente uma experiência que perturbou Jung quando garoto. (...) ainda em tenra idade, sentiu-se oprimido pela sombria atmosfera que o cercava. Como era inevitável, testemunhou funerais, realizados no cemitério próximo, de "certas pessoas que antes vira pelas redondezas", sendo-lhe dito que "o Senhor Jesus as tomara para si". Devido à compreensão errônea de uma oração infantil que lhe ensinaram, chegou aos poucos à convicção de que Jesus era um "devorador de homens". (p. 16). Quando era escolar, Jung gostava de brincar ao ar livre. Ao lado dos muros do jardim da casa de seus pais havia um declive em que estava incrustada uma pedra, "a minha pedra", como ele a chamava. "Era freqüente, quando estava sozinho, que eu me sentasse nessa pedra e começasse uma brincadeira imaginária mais ou menos assim: 'Estou em cima dessa pedra e ela está debaixo de mim'. Mas a pedra também podia dizer 'eu' e pensar: 'Estou aqui, neste declive, e ele está sentado em cima de mim'. Vinha então a questão: 'Eu é que estou sentado em cima da pedra ou eu sou a pedra sobre a qual *ele* está sentado?' Essa pergunta sempre me deixou perplexo e eu me levantava, a imaginar quem era o que naquele momento." (p. 179).

2.2 SÍMBOLO E ARQUÉTIPO

“Emanam do inconsciente influências determinadoras... que independentemente da tradição, garantem em cada indivíduo isolado uma similaridade e até mesmo uma igualdade de vivências e também de maneiras pelas quais as mesmas são representadas pela imaginação.” (Jung apud Downing, 1998, p. 13).

A linguagem do inconsciente são os símbolos. Segundo Jung (2005), os símbolos exercem em nós “uma atração íntima profundamente significativa e quase alentadora— tanto nas lendas e nos contos de fadas — (...) quanto nas artes visuais que (...) nos recreiam e deliciam num apelo constante ao inconsciente”. (p. 12).

Conforme Jung (2005), o homem utiliza a palavra escrita ou falada para expressar aquilo que deseja transmitir. A linguagem é permeada por símbolos, assim como por sinais ou imagens descritivas. O símbolo é um termo, nome ou imagem que pode nos ser familiar na vida cotidiana, embora possua “conotações especiais além do seu significado evidente e convencional” (p. 18). Conforme Kast (1997), o símbolo inicialmente refere-se a um objeto cotidiano “que aponta para algo encoberto, enigmático, para um significado e para um excesso de significado, tudo que não pode ser esgotado no primeiro momento. Esse objeto cotidiano e seu significado não devem ser separados” (p. 18).

O símbolo implica em algo que nos é vago, desconhecido ou oculto. Assim, uma palavra ou uma imagem é simbólica quando expressa algo que está além do seu significado manifesto e imediato. Conforme Stein (2006), “(...) um símbolo é (...) o melhor enunciado ou expressão possível para algo que é ou essencialmente incognoscível ou ainda não cognoscível, dado o presente estado de consciência. Os símbolos franqueiam-nos o caminho de acesso ao mistério” (p. 79).

Von Franz (1997b) caracteriza o símbolo como um termo, nome ou imagem por vezes familiar na vida cotidiana, mas imbuído de uma conotação específica que vai além do sentido óbvio e convencional, sugerindo algo vago, desconhecido e oculto. Analogamente, conforme Kast (1997) o símbolo é um sinal visível de uma realidade invisível: “no símbolo, (...) em algo externo pode-se revelar algo interno, em algo visível algo invisível, em algo corporal o espiritual, no particular o geral”. (p. 19). Quando interpretamos símbolos, procuramos pela realidade invisível por trás do que é visível, e a sua conexão. O símbolo possui um excedente de significado, de forma que este significado nunca pode ser inteiramente esgotado. Conforme

Downing (1998), o símbolo frequentemente compreende diversas camadas de significação e várias trajetórias de desenvolvimento.

Conforme Whitmont (1990), a capacidade de perceber e de criar por meio de símbolos fazem parte de um modo básico de funcionamento humano, de modo que a experiência simbólica não é feita por nós, mas nos acontece. Os símbolos não se referem a uma designação abstrata livremente escolhida e ligada a um objeto específico por convenção, portanto divergindo dos signos:

Por símbolo não entendo uma alegoria ou um mero sinal, mas uma imagem que descreve da melhor maneira possível a natureza do espírito obscuramente pressentida. Um símbolo não define nem explica. Ele aponta para fora de si, para um significado obscuramente pressentido, que escapa ainda à nossa compreensão e não poderia ser expresso adequadamente nas palavras de nossa linguagem atual. (...) Ele não produz nem faz nada além daquilo que colocamos dentro dele. (Jung, 1984, p. 278, §644)

Jung (2005) distingue os símbolos naturais dos símbolos culturais: os símbolos naturais derivam de conteúdos inconscientes da psique, representando variações das imagens arquetípicas essenciais, enquanto os símbolos culturais, mesmo dotados de certa numinosidade e magia, são aqueles frequentemente utilizados em religiões, expressando “verdades eternas” e tornando-se imagens coletivas aceitas pelas sociedades.

Os arquétipos, conforme Jung (2005), são conteúdos do inconsciente coletivo, correspondendo a elementos que não são individuais e nem podem fazer parte da experiência pessoal de um indivíduo. Jung expõe que Freud chamava a estes elementos “resíduos arcaicos”, formas mentais que se assemelham a formas primitivas e inatas, cuja manifestação não encontra explicação na vida do indivíduo, de forma a representar uma espécie de herança do espírito humano.

O arquétipo é uma tendência a formar representações coletivas de um motivo ou tema sem que se perca sua configuração original. É uma tendência instintiva, “como o impulso das aves para fazer seu ninho e o das formigas para se organizarem em colônias (p. 83).

O arquétipo é determinado quanto à sua forma, e não ao seu conteúdo, sendo, conforme Jung (2000) um elemento vazio e formal em si. Destarte, o arquétipo

(...) existe em si apenas potencialmente e quando toma forma em alguma matéria, já não é mais o que era antes. Persiste através dos milênios e sempre exige novas interpretações. Os arquétipos são os elementos inabaláveis do inconsciente, mas mudam constantemente de forma. (Jung, 2000, p. 179, §301).

Sendo desprovidos de forma, os arquétipos são irrepresentáveis e mais psicóides do que psíquicos, de modo que sendo em si vazios e sem forma, jamais poderemos vê-los de fato exceto na medida em que se tornam conscientes, quando se preenchem de conteúdo individual:

O arquétipo em si é um fator psicóide que pertence, por assim dizer, à parte invisível e ultravioleta do espectro psíquico. (...) parece-me provável que a verdadeira natureza do arquétipo é incapaz de tornar-se consciente, quer dizer, é transcendente, razão pela qual eu a chamo de psicóide. Além disto, qualquer arquétipo torna-se consciente a partir do momento em que é representado, e por esta razão difere, de maneira que não é possível determinar, daquilo que deu origem a essa representação. (Jung, 1984, p. 150, §417).

Segundo Jung (2007b), os arquétipos se repetem em qualquer época e lugar do mundo, mesmo onde não é possível explicar sua transmissão. Seriam, portanto, “sedimentos de experiências constantemente revividas pela humanidade” (p. 61, §109), assim correspondendo a formas e imagens da natureza coletiva, pois surgem por toda parte como elementos constitutivos dos mitos e ao mesmo tempo como produtos individuais de origem inconsciente.

A energia específica dos arquétipos é percebida ao observar-se o fascínio que exercem. Além de seu modo formal de aparecimento, os arquétipos possuem uma força de possessividade e obsessão (Jung, 1986) que lhe conferem um caráter numinoso e contaminador, espiritual e mágico (Jung, 1984), fascinando e impelindo à ação (Jung, 2007a). Para Von Franz (2002), o material arquetípico deixa uma impressão eterna, de modo a sempre ser lembrado.

Portanto, além de ocorrerem sob a forma de mitos, lendas e contos de fadas, os arquétipos também se encontram em cada indivíduo, “atuando de modo mais intenso, antropomorfizando a realidade, quando a consciência é mais restrita e fraca, permitindo que a fantasia invada os fatos do mundo exterior.” (Jung, 2000, p. 79, §137). Os arquétipos podem ser descritos como padrões elementares de comportamento da psique (Von Franz, 1997a),

sendo observáveis apenas internamente. O arquétipo se relaciona com o instinto na medida em que consiste numa maneira herdada e instintiva de ser ter emoções, idéias e representações através dos símbolos. Segundo Jung (2000), os instintos “são analogias rigorosas dos arquétipos, tão rigorosas que há boas razões para supormos que os arquétipos sejam imagens inconscientes dos próprios instintos; em outras palavras, representam o modelo básico do comportamento instintivo.” (p. 54, §91). Isto é, quando ocorre algo em nossas vidas que corresponde a um arquétipo, este arquétipo é ativado, de forma que surge em nós uma espécie de compulsão de caráter instintivo que vai contra toda a razão e vontade.

O efeito de qualquer arquétipo pode ser tanto negativo quanto positivo. Quando positivos, são favoráveis, estando por trás de toda a realização humana no âmbito da cultura: “São a origem da inspiração na poesia, na pintura, e em todas as outras artes; são a fonte de novos modelos científicos; e dão forma a idéias e conceitos característicos de um momento e de uma época específicos” (Von Franz, 1997a, p. 109). Quando negativos, sua influência manifesta-se como possessão, fanatismo cego e rigidez ideológica (Von Franz, 1997a).

Segundo Stein (2006), os elementos arquetípicos da psique são vivenciados através da experiência dos complexos. Quando ligados à personalidade, são herdados e caracterizam disposições inatas para reagir, interagir e se comportar de maneiras características e previsíveis. Assim como os complexos, os arquétipos

(...) vêm e vão à vontade e, muitas vezes, dificultam ou modificam nossas intenções conscientes de maneira bastante perturbadora (...). Mas enquanto os complexos individuais não produzem mais do que singularidades pessoais, os arquétipos criam mitos, religiões e filosofias que influenciam e caracterizam nações e épocas inteiras. (Jung, 2005, p. 98).

Jung fazia distinção entre arquétipo e imagens arquetípicas. Ele reconheceu que aquilo que ocorre na consciência individual são sempre imagens arquetípicas – manifestações concretas e particulares que sofrem a influência de fatores socioculturais e individuais. As imagens arquetípicas são aquelas pelas quais o inconsciente coletivo se manifesta, entretanto, não se configuram como resquícios de um pensamento primitivo, mas sim como parte de um sistema vivo de interações entre a psique humana e o mundo exterior. Conforme Downing (1998),

“as imagens arquetípicas que aparecem em meus sonhos provêm da mesma capacidade humana que gerou as antigas mitologias de nossos mais remotos ancestrais, os mitos não são as causas das manifestações individuais e contemporâneas; existem, ao contrário, como analogias no mesmo plano (...). (p. 10).

Não existe uma lista definitiva dos arquétipos ou das imagens arquetípicas, pois estas não são absolutas nem imutáveis: conforme Jung (2000), “há tantos arquétipos quantas situações típicas na vida” (p. 58, §99).

Quando falamos de imagens arquetípicas não estamos nos referindo simplesmente a imagens oníricas, mitológicas ou literárias, mas sim a uma esfera repleta de signos, símbolos, metáforas, imagens e significados: “Nessa medida, a razão pela qual damos valor ao arquétipo é porque ele nos faz apreciar e mobilizar a capacidade humana natural de responder ao mundo não só de forma conceitual mas também simbolicamente”. (Downing, 1998, p. 11).

2.3 HERÓI

O mito do herói é o mais comum e o mais conhecido em todo o mundo, sendo encontrado na mitologia clássica da Grécia e de Roma, na Idade Média, no Extremo Oriente e entre as tribos primitivas contemporâneas (Jung, 2005). Aparece em sonhos e possui uma profunda importância psicológica, guardando uma forma universal mesmo quando desenvolvido por grupos ou indivíduos de culturas distintas:

Ouvimos repetidamente a mesma história do herói de nascimento humilde, mas milagroso, provas de sua força sobre-humana precoce, sua ascensão rápida ao poder e à notoriedade, sua luta triunfante contra as forças do mal, sua falibilidade ante a tentação do orgulho (*hybris*) e seu declínio, por motivo de traição ou por um ato de sacrifício "heróico", onde sempre morre. (p. 142).

O mito universal do herói refere-se sempre a um homem ou a um homem-deus, forte e poderoso que vence o mal - mal este apresentado na forma de dragões, serpentes, monstros, demônios, etc. - e que sempre livra o seu povo da destruição e da morte. (Jung, 2005).

É comum que o herói seja órfão de pai e mãe, tendo com frequência um pai ou uma mãe divinos (Neumann, 1995b). A natureza incomum, diferente, sobre-humana ou inumana do herói é gerada por algo também incomum, diferente, sobre-humano ou inumano. Justamente por se desviar da norma humana, é tido pela humanidade como herói e de origem divina. Assim, o herói possui uma natureza dual:

Uma vez ele é um homem como os outros, é terreno, mortal e coletivo; mas, ao lado disso, não só se sente estranho diante do coletivo, como também, no seu íntimo, experimenta algo que, apesar de fazer "parte dele" e quase "ser ele mesmo", só pode ser designado como estranho, incomum e divino. Nos estados de elevação, quando age, reconhece e realiza como herói, ele se sente como "inspirado", como algo extraordinário ou como filho de uma divindade. (Neumann, 1995b, p. 110).

Von Franz (2008) indica que a maioria dos heróis míticos nasce de modo miraculoso e traz sinais de nascença que indicam que terão um destino especial e incomum: "Alguns trazem na fronte uma lua, ou algum sinal oculto em determinada parte do corpo, ou então são

portadores de alguma deformação, (...) ou alguns dentre eles podem trazer leve defeito que os distingue como personagem invulgar.” (p. 34).

Conforme Jung (2007b), o rumo da vida heroica é incondicional: “são as decisões do destino que a orientam; pode ser que a resolução de seguir uma determinada direção se mantenha inabalável até o amargo fim.” (p. 40, §72). Von Franz (2008), em consonância com Jung ao estudar os heróis na mitologia comparada, observa que os heróis se caracterizam por possuírem uma vocação que levam avante sem qualquer hesitação, retratando a faceta típica do herói que demonstra uma unicidade incomum da personalidade:

O herói-símbolo possui, porém, aquela unidade de *élan vital*, que é a certeza de que a coisa tem que ser feita – mesmo que ele e todo o mundo morra, ainda assim, tem que ser feita. Existe nele o senso de vocação, de obediência a uma suprema autoridade interior. (p. 123).

O herói personifica o Self, o homem uno, a personalidade unificada com toda a sua força. É com essa personalidade que nos identificamos ao ouvir as histórias de heróis, para assim nos consolarmos e nos fortificarmos com os feitos que não conseguimos realizar, pois o herói “é aquele que visa, aquele que encontra, ou cujo gênio intuitivo atinge o alvo originalmente determinado, ou seja, um símbolo de totalidade.” (Von Franz, 2008, p. 190).

Para Von Franz (2008), é frequente nos contos de fadas mais recentes verificar certa oposição entre a figura heroica e o ser humano comum, que não desempenha papel tão nobre quanto o do herói. Surge, então, uma espécie de dúvida ou dificuldade quanto ao que é o herói se comparado a nós, humanos comuns e vacilantes. A autora também aponta para o fato de, em uma escala de centena de anos, o ideal de herói ter paulatinamente se modificado, passando do herói destemido, honesto e corajoso para o herói humano, que vacila e se abate. Anteriormente era o mundo matriarcal da inconsciência que devia ser vencido pelo herói, enquanto hoje é o princípio feminino que deve ser integrado.

A mesma autora descreve ainda alguns tipos de heróis: heróis justos, que desconhecem o medo e não mentem; heróis príncipes com poucos atrativos, bem educados, interessados por uma princesa porém incapazes de realizar os feitos por ela solicitados; heróis Ivãs, que arrebatam a princesa, exorcizam a princesa encantada, ou conquistam a rainha através de grandes feitos; heróis cujos feitos clássicos envolvem o salvamento de donzelas em aflição, dentre outros.

Segundo Jung (2000), o ato principal do herói é vencer o monstro da escuridão, constituindo assim a vitória esperada da consciência sobre o inconsciente:

São nítidos os paralelos com o mito dos heróis. O típico combate do herói contra o monstro (o conteúdo inconsciente) trava-se, não raro, à margem da água, ou também num vau (...). O herói sempre é engolido pelo monstro (...) na batalha decisiva. (Jung 2007b, p. 90, §160).

Por outro lado, o herói-criança não costuma reagir com violência. O herói é um símbolo de renovação da personalidade, porém ainda em nível infantil, não ocorrendo, portanto, nenhuma confrontação real com as camadas mais profundas do inconsciente. Essa maneira superficial de agir é a melhor maneira de se escapar às dificuldades, pois “corresponde a uma certa atitude sábia, a de não nos engajarmos em conflitos enquanto não estivermos aptos para tal.” (Von Franz, 2008, p. 80).

Ao atentarmos para os desenhos animados, perceberemos que geralmente apresentam diversas imagens arquetípicas. Nelas, a imagem contemporânea de herói remete ao arquétipo do herói, que existe há tempos imemoriais e, segundo Neumann (1995b), é motivador do processo de desenvolvimento da consciência:

Assim sendo, o herói é o precursor arquetípico da humanidade em geral. O seu destino é o modelo que deve ser seguido e que, na humanidade, sempre o foi – na verdade, com atrasos e intervalos, mas o suficiente para que os estágios do mito heróico façam parte dos constituintes do desenvolvimento da personalidade de cada indivíduo. (p. 107).

Na perspectiva da psicologia analítica, o arquétipo do herói tem importante papel ao se relacionar ao desenvolvimento da consciência, atuando como modelo para o processo de individuação. Neumann (1995b) interpreta a jornada mítica do herói do ponto de vista psicológico como “a história da auto-emancipação do ego, que se esforça para se libertar do poder do inconsciente e firmar-se como presença própria vencendo obstáculos monumentais” (p. 127).

Sendo fundamental ao desenvolvimento pessoal, o arquétipo do herói é o arquétipo que impulsiona o ego a enfrentar novas situações, intermediando segurança e confiança ao se

enfrentar desafios, de forma que todas as grandes transformações pelas quais passamos durante a vida são inicialmente impulsionadas pela busca heroica de diferenciação entre a consciência do ego e a totalidade psíquica. Conforme Jung (2005),

(...) é atribuição essencial do mito heróico desenvolver no indivíduo a consciência do ego — o conhecimento de suas próprias forças e fraquezas — de maneira a deixá-lo preparado para as difíceis tarefas que a vida lhe há de impor. (p. 144)

Segundo Downing (1998), uma vez que o inconsciente é maternal, a luta do herói é nascer, superar e abandonar a Grande Mãe do mito. Assim sendo, o herói é um padrão humano básico que exige o abandono da atitude infantil passiva e que assume as responsabilidades da vida e enfrenta a realidade de modo adulto: “O arquétipo do herói exige o abandono desse pensamento fantasioso infantil e insiste em que se aceite a realidade de um modo ativo. (...) Porém, para enfrentar sistematicamente a realidade é exigido um tremendo sacrifício do desejo e sôfrego anelo pelos confortos da infância.” (Stein, 2006, p. 86). Portanto, no mundo do herói, o ego e a consciência não alcançam uma autonomia, mas “a personalidade total do homem, na sua distinção da natureza, quer esta seja o mundo ou o inconsciente, está focalizada” (Neumann, 1995b, p. 107).

Segundo Jung (2005), “a imagem do herói evolui de maneira a refletir cada estágio de evolução da personalidade humana”. (p. 144). A atitude de herói ou o aspecto de herói exprime a necessidade de fortalecer a posição do ego (Whitmont, 1990). No decorrer do desenvolvimento da consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico através do qual o ego emergente vence a falta de atividade do inconsciente e assim libera o homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado de bem-aventurança da infância (Jung, 2005).

O ego heróico, depois de ter-se desprendido do inconsciente maternal, “enfrenta o estágio final do que Neumann chama de ‘centroversão’: a volta transformadora a um novo relacionamento de igualdade com o inconsciente, numa relação que promove a união equilibrada da natureza pessoal amadurecida.” (Downing, 1998, p. 198).

Do ponto de vista psicológico, a imagem do herói não deve ser considerada idêntica ao ego propriamente dito. Trata-se, antes, do meio simbólico pelo qual o ego se separa dos arquétipos evocados pelas imagens dos pais na sua primeira infância. (Jung, 2005). Para Neumann (1995b), o destino mitológico do herói retrata o destino arquetípico do ego e do

desenvolvimento da consciência, servindo de modelo “ao subsequente desenvolvimento do coletivo, sendo os seus estágios recapitulados no desenvolvimento de toda criança.” (p. 118).

Campbell (2004) apontou as poderosas reverberações psicológicas do padrão do herói e seu reflexo no desenvolvimento da nossa personalidade individual: "Freud, Jung e seus seguidores demonstraram, de modo irrefutável, que a lógica, os heróis e os feitos dos mitos sobrevivem nos tempos modernos. Na ausência de uma mitologia geral eficiente, cada um de nós tem um panteão de sonhos particular, ignorado, rudimentar, mas de uma força secreta." (p. 16).

O autor introduz um padrão sempre recorrente de uma jornada heroica e a uma variedade de maneiras pelas quais esse padrão é vivido. Ao discorrer sobre este padrão, apresenta como primeira grande tarefa do herói o chamado da aventura, onde se retira do mundo habitual e se dirige ao desconhecido, movendo-se do mundo externo para o mundo interno:

(...) a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, direta e sem distorções, daquilo que C. G. Jung denominou "imagens arquetípicas". (Campbell, 2004, p. 27).

Como primórdio da sua busca, o herói, incomodado pelo estado atual das coisas em casa, é seduzido ou impressionado por determinadas circunstâncias a deixar a família e o que lhe é familiar para iniciar uma aventura pelo desconhecido: “confrontando guardiães de portais ao iniciar sua jornada, esta pode implicar que ele "morra" para alcançar a separação, de tal modo que a aventura ocorre no mundo inferior ou no domínio sobrenatural de terrores e maravilhas, deuses e demônios”. (Downing, 1998, p. 197).

Na separação, o herói é chamado para sua aventura, podendo aceitar ou recusar o chamado. Se o aceitar, obterá ajuda para enfrentar os desafios do percurso:

Sua iniciação requer que ele enfrente essas etapas como testes ou tarefas, e ele conta com a ajuda de um mentor sábio ou de espíritos animais auxiliares para enfrentar suas lutas. No ponto mais baixo de seus padecimentos no mundo inferior, o Herói

deve enfrentar o desafio supremo: matar o dragão ou apoderar-se do tesouro, resgatar a princesa ou localizar o prêmio. (Downing, 1998, p. 197).

Conforme Jung (2005), “a fraqueza inicial do herói é contrabalançada pelo aparecimento destas poderosas figuras "tutelares" — ou guardiães — que lhe permitem realizar as tarefas sobre-humanas que lhe seriam impossíveis de executar sozinho” (p. 144).

Mesmo que o herói retorne, por algum tempo, às suas ocupações corriqueiras, é possível que estas se lhe afigurem sem propósito. E, então, uma série de indicações de força crescente se tornará visível, até que a convocação já não possa ser recusada. Tendo respondido ao chamado, e prosseguindo corajosamente conforme se desdobram as consequências, “o herói encontra todas as forças do inconsciente do seu lado. Mãe natureza, ela própria, dá apoio à prodigiosa tarefa. E, quando a ação do herói coincide com a ação para a qual sua própria sociedade está pronta, ele parece seguir o grande ritmo do processo histórico”. (Campbell, 2004, p. 76).

Os desafios com os quais se defrontará são as provas referentes à fase de Iniciação, tendo por base o enfrentamento das próprias limitações. Nesta fase, o herói poderá transcendê-las e, com humildade, encontrar-se. Segue-se, então, a fase do Retorno, também passível de recusa ou aceitação.

Desta forma, a jornada do herói é circular, e este retorna ao ponto de partida profundamente transformado e mais consciente de si – individuado. Após realizar a primeira tarefa, o herói – homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais – parte para uma nova empreitada: “retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu” (Campbell, 2004, p. 28).

Conforme Downing (1998),

O Herói deve sacrificar os benefícios sobrenaturais de seu triunfo pessoal e voltar com seu elixir para o mundo dos mortais comuns. Essa volta é a verdadeira justificativa e a meta de toda a sua jornada: tanto o Herói como a sociedade necessitam de uma recuperação espiritual e ele deve trazer de volta a dádiva sagrada para seus semelhantes, seja a família, a aldeia, a nação, ou, no caso de Jesus, de Maomé e de Gautama Buda, o mundo inteiro. (p. 197).

A aventura mitológica do herói descreve um percurso padrão de separação-iniciação-retorno, que pode representar igualmente nossa aventura pessoal interior (Downing, 1998). Conforme Campbell (2004), tal tríade constitui o núcleo característico do ciclo do herói: “um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida” (p. 40). Campbell assinada tal padrão:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (Campbell, 2004, p. 36).

Segundo Von Franz (2008), geralmente, a imagem do herói aparece em sonhos quando o sonhador se acha em oposição a alguma coisa singularmente dura, quando se precisa tomar uma atitude heroica. Desta forma, sobrevém em sonhos a imagem arquetípica do herói, que representa a justa atitude que, então, se faz necessária: “O herói é uma figura-modelo – um ideal, um fator de direção ou ainda uma imagem – criada pelo inconsciente a fim de superar certas dificuldades incomuns.” (p. 122).

Assim, as imagens do herói oferecem referências na superação dos obstáculos encontrados ao longo do caminho do desenvolvimento, estando o herói incorporado à superação de dificuldades por meio da transformação de condições tanto externas quanto internas:

O herói rege e conduz a transformação da consciência [...]. A constelação ativa do complexo heroico comandará o espetáculo da vida causando eternamente fascínio tanto sobre o coletivo como sobre o pessoal: a emergência do herói trará sempre a possibilidade da transformação do mundo. (Alvarenga apud Oliveira, 2007, p. 27).

2.4 SOMBRA

Para a maioria das pessoas, o lado escuro ou negativo de sua personalidade permanece inconsciente. O herói, ao contrário, precisa conscientizar-se de que a sombra existe e que dela pode retirar sua força: “Deve entrar em acordo com o seu poder destrutivo se quiser estar suficientemente preparado para vencer (...) — isto é, para que o ego triunfe precisa antes subjugar e assimilar a sombra”. (Jung, 2005, p. 155).

Dentro de cada um há uma sombra escondida: por trás da máscara que usamos para os outros, do rosto que mostramos a nós mesmos, vive um aspecto oculto da nossa personalidade. Conforme Jung (2011b), todo indivíduo é acompanhado por uma sombra, e quanto menos ela estiver incorporada à sua vida consciente, tanto mais escura e espessa ela se tornará.

A sombra é um dos quatro arquétipos principais do inconsciente, sendo conceito que ocupa lugar vital na psicologia analítica (Jung, 2005). Consiste nos aspectos sombrios inferiores da nossa personalidade (Von Franz, 1997a) sendo uma espécie de "imagem de nós próprios que desliza em nossa esteira enquanto caminhamos em direção à luz." (Stein, 2006). Construída a partir das qualidades reprimidas, não aceitas ou não admitidas porque incompatíveis com as que foram escolhidas (Von Franz, 2002), assim personificando tudo "o que o sujeito não reconhece em si e sempre o importuna, direta ou indiretamente" (Jung, 2000, p. 277, §513), a sombra é tudo aquilo que faz parte da pessoa mas que ela desconhece, consistindo na parte “negativa” da personalidade, isto é, a soma das propriedades ocultas e desfavoráveis das funções mal desenvolvidas e dos conteúdos do inconsciente pessoal:

A palavra sombra é apenas um nome que damos ao fato de que a maioria das pessoas não tem consciência de todos os aspectos da sua personalidade. Gostamos de nos imaginar como pessoas inteligentes, generosas, de bom caráter, com certas habilidades e assim por diante. Mas nossa personalidade completa inclui também qualidades inferiores, das quais não somos conscientes. Elas se revelam em nosso relacionamento com o meio que nos cerca e em brigas. (Von Franz, 1997b, p. 89).

A sombra, conforme Stein (2006), é um complexo funcional complementar, uma espécie de contra-pessoa, podendo ser pensada como uma subpersonalidade que quer o que a persona não permitirá. A sombra abrange a personificação de certos aspectos inconscientes da

personalidade que poderiam ser acrescentados ao complexo do ego mas que não o são: "Poderíamos portanto dizer que a sombra é a parte obscura, a parte não vivida e reprimida da estrutura do ego, mas isso é só parcialmente verdadeiro (...) a sombra é simplesmente todo o inconsciente." (Von Franz, 2002, p. 11).

A sombra é projetada pela mente consciente, mas não consiste no simples inverso do ego consciente, pois, assim como o ego contém atitudes destrutivas e desfavoráveis, a sombra também possui boas qualidades, como instintos normais e impulsos criativos. Na verdade, o ego e a sombra, apesar de separados, são profundamente interligados um ao outro. Cabe ao ego - não sem sacrifícios - renunciar ao orgulho e vaidade a fim de viver plenamente o que parece sombrio e negativo, mas que na realidade pode não o ser. (Jung, 2005). Porém, Stein (2006) afirma que a sombra é um fator psíquico que o ego não pode controlar. Usualmente, o ego não possui consciência de que projeta uma sombra: "a sombra é o lado inconsciente das operações intencionais, voluntárias e defensivas do ego. É, por assim dizer, a face posterior do ego". (p. 98).

Ainda conforme Stein (2006), todo ego tem uma sombra, que é por ele empregada a fim de executar tudo o que é desagradável e que não poderia ser realizado sem que se caísse em um conflito moral: "Sem o conhecimento do ego, essas atividades protetoras e autônomas são levadas a efeito no escuro." (p. 98). Desta forma, a sombra não é diretamente experimentada pelo ego, mas, sendo inconsciente, é projetada em outros.

A sombra é formada durante o processo de desenvolvimento do ego: o que a consciência do ego rejeita, o que é incompatível com a persona, torna-se sombra. A "personalidade da sombra" não está visível e só aparece em ocasiões especiais, sendo a primeira a se manifestar na análise do inconsciente. (Jung, 2000). Não é o todo da personalidade inconsciente, mas representa qualidades e atributos desconhecidos ou pouco conhecidos do ego. Consiste, ainda, de elementos pessoais e elementos coletivos (Von Franz, 2002).

Geralmente, a sombra contém valores necessários à consciência, mas que existem sob uma forma que torna difícil a sua integração:

Depende muito de nós mesmos a nossa sombra tornar-se nossa amiga ou inimiga. (...) nem sempre a sombra é necessariamente um elemento de oposição. Na verdade, ela se parece com qualquer ser humano com que temos de nos relacionar, algumas

vezes cedendo, outras resistindo, outras ainda dando-lhe amor — segundo as circunstâncias. A sombra só se torna hostil quando é ignorada ou incompreendida. (Jung, 2005, p. 229).

Nos mitos, assim como nos sonhos, a sombra aparece com o mesmo sexo do sonhador (Jung, 2005), comumente apresentando qualidades ligeiramente inferiores ou opostas: “ela pode personificar nosso lado inferior — nosso melhor inimigo, por assim dizer — mas também pode ser apenas nosso outro lado.” (Von Franz, 1997b, p. 39). Von Franz ressalta que

Tudo aquilo que se criticou nos outros com indignação moral é "apresentado" nos sonhos como parte do próprio ser da pessoa. Inveja, ciúmes, mentiras, impulsos sexuais, desejo de poder, ambição, avidez por dinheiro, irritabilidade e toda espécie de infantilidade observam-nos de súbito em nossos sonhos. Ilusões acerca de si mesmo e do mundo se fazem em pedaços, ideais são revelados como desejos de poder disfarçados, convicções "sagradas" são expostas como vazias. (...) O ego sente-se levado em sua onipotência ilusória e confrontado pelo sombrio e assombroso poder do inconsciente. (Von Franz, 1997a, p. 181).

Quando a sombra é projetada, a pessoa se identifica com uma auto-imagem fictícia. Alguém que projetou a sombra insistirá em que o outro é uma má pessoa, um inimigo: “É natural que você odeie alguém que lhe faça mal. Mas se alguém não lhe fizer mal nenhum e mesmo assim você fica louco de raiva cada vez que essa pessoa aparece, pode estar certo que é a sombra.” (Von Franz, 1997b, p. 91).

A pessoa que não vive o seu lado sombrio, julga-se sempre correta e projeta e encara os outros como malfeitores: “O correto vive num estado de permanente indignação, derrotando a própria sombra sob a forma de uma pessoa exterior”. (Von Franz, 1997b, p. 92). É igualmente comum que façamos amizades com as pessoas que vivem nossa sombra, pois os amigos fazem aquilo que não conseguimos fazer, muitas vezes sendo a pessoa que invejamos. Se a sombra não é trabalhada, instala-se uma espécie de amor e ódio com a sombra e com as pessoas (Von Franz, 1997b).

Segundo Jung (2005), quando uma pessoa tenta “ver” a sua sombra, se torna consciente e por vezes, envergonhada, das tendências e impulsos que nega existirem em si mesma, mas que consegue perfeitamente ver nos outros. Porém, a sombra não consiste apenas de omissões, apresentando-se muitas vezes como um ato impulsivo ou inadvertido: “Antes de

se ter tempo para pensar, explode a observação maldosa, comete-se a má ação, a decisão errada é tomada, e confrontamo-nos com uma situação que não tencionávamos criar conscientemente”. (Jung, 2005, p. 223).

A função da sombra é representar o lado contrário do ego e encarnar os traços de caráter que mais detestamos nos outros. Ela pode ser “mesquinha” e “má”, mas também ser um impulso de crescimento que deve ser cultivado e seguido: frequentemente o material da sombra não é maligno. É sentido como tal somente por causa da vergonha que lhe está associada, em virtude de sua não-conformidade com a persona. (Stein, 2006). De um modo geral, a sombra, embora vulgar, primitiva e inadequada, não é de uma malignidade absoluta: “Ela contém qualidades infantis e primitivas que, de algum modo, poderiam vivificar e embelezar a existência humana”. (Jung, 2011b, p. 99, §134).

A sombra possui um aspecto positivo e um aspecto negativo. De acordo com Von Franz (1997b),

Como a maioria das pessoas se identifica mais com as características que as tornam socialmente aceitáveis, a sombra em geral é desajeitada, inferior e às vezes um tanto maléfica ou socialmente desadaptada. Mas nem sempre é assim. Há pessoas que preferem viver o lado pior da sua personalidade e, assim, têm uma sombra positiva. (p. 90).

A autora acrescenta que comportamentos não-naturais são resultantes de coesões que forçam o ego a usar máscaras, reprimindo reações simplesmente humanas por exigências de situações sociais específicas. Para Jung (2005), não é apenas o lado da "sombra" de nossas personalidades que dissimulamos, desprezamos e reprimimos. Podemos fazer o mesmo com nossas qualidades positivas.

Todos os complexos com base coletiva possuem um lado sombrio e um lado numinoso num sistema polarizado. Cada figura arquetípica possui sua própria sombra. Tomando por base o herói, este pode tanto ser a renovação da vida ou quanto o grande destruidor, ou ambos. Nos contos de fada, quando não existe a sombra, ocorre a duplicação da figura arquetípica, uma parte sendo a sombra da outra (Von Franz, 2002).

Existe, do mesmo modo, a sombra coletiva. Sendo a sombra pessoal descendente de uma figura coletiva numinosa, a sombra coletiva decompõe-se pouco a pouco sob influência

de uma civilização e permanece viva, quase irreconhecível, em resíduos folclóricos. (Jung, 2000).

Von Franz (2002), descreve outras formas nas quais a sombra coletiva se manifesta. Quando em pequenos grupos ou sozinhos, certas qualidades nossas se reduzem, crescendo repentinamente quando estamos num grupo maior: “Esse fenômeno compensatório típico ocorre com introvertidos retraídos que no fundo desejam ser brilhantes, um grande personagem no meio da multidão. Com o extrovertido ocorre o contrário” (p. 15). A sombra do grupo consistiria na soma de todas as sombras individuais, porém sendo visível somente a grupos externos. Portanto, nos contos de fada, é importante que o exame da sombra focalize não a sombra pessoal, mas a sombra coletiva e a grupal, de forma que se possa estabelecer uma visão geral do caminho que a sombra percorre.

De acordo com Von Franz (1997a), as marcas da sombra são cada vez mais evidentes na atualidade: “A violência, a chantagem, as mentiras e a coerção cometidas contra o indivíduo se evidenciam em toda parte (...). A irresponsabilidade e a avidez infantis estão se disseminando (...)” (p. 213). A autora acredita que embora a sombra esteja tonando-se cada vez mais tenebrosa e ameaçadora, a situação traz esperança, a saber:

(...) a possibilidade de ter o efeito de um tratamento de choque e de que, como resultado disso, o homem contemporâneo, com a sua infantilidade e fraqueza lamentáveis, seja substituído por um homem do futuro que conheça a si mesmo e saiba que é responsável por seu próprio destino e que o Estado é seu servo, e não seu senhor. (p. 213).

Todos nós projetamos uma sombra. Precisamos da sombra, pois se reprimida, estamos incompletos. A sombra “nos conserva com os pés no chão, ela nos relembra da nossa incompletude e nos proporciona traços complementares. Seríamos na verdade muito pobres se fôssemos apenas o que imaginamos ser.” (Von Franz, 1997b, p. 91).

A irrupção da sombra é visível em casos de mudanças repentinas de caráter. “Pessoas muito bem-intencionadas e prestativas de repente tornam-se impiedosamente egocêntricas, maldosas, ignorando os demais. Quando alguém (...) está doente, você de repente vê sua sombra.” (Von Franz, 1997b, p. 91). Porém, se a personalidade consciente confronta a sombra, o conflito fica em suspenso:

Nessa situação, tudo o que o homem tentar fazer não dará certo: é odioso ceder à sombra e é ruim rejeitá-la – se ceder ele é mau, se não ceder pagará por isso, e isto é o que eu chamaria de típico conflito de sombra. Não há como decidir entre prós e contras e chegar a uma solução. Se alguém for incapaz de mudar de atitude ou blefar um pouco, o complexo básico da sombra na natureza humana torna-se insolúvel, pois ele produz uma situação na qual não se consegue fazer o que é certo. (Von Franz, 2002, p. 79).

O conflito com a sombra não chega ao ápice porque somos capazes de uma mudança de atitude que nos permite levar a vida adiante: vivemos a sombra sem olhá-la muito de perto para manter uma defesa saudável. A solução criativa do conflito de sombra significa “pôr de lado o ego, seus padrões e conflitos, entregando-se por completo às forças desconhecidas de nossa própria psique”. (Von Franz, 2002, p. 80).

Quando as pessoas aprendem a reconhecer a sombra e a vivê-la um pouco mais elas se tornam mais acessíveis, mais naturais, mais humanas. As pessoas sem sombra, que se pretendem perfeitas, provocam uma inferioridade no ambiente que irrita os demais. Elas agem de um modo superior ao demasiado humano. É por isso que ficamos tão aliviados quando algo ruim lhes acontece. "Graças a Deus — dizemos — ele também é gente". (...) Por aí se vê que a sombra é, na verdade, nossa melhor função social. Ela nos integra no grupo. Com nossas boas qualidades ficamos acima do grupo. Com nossa sombra somos homens entre homens, humanos, demasiadamente humanos. E é por isso que a sombra costuma ser representada nos sonhos como algo importante que não deveria ser desprezado mas integralmente aceito com um sorriso de quem sabe das coisas. (Von Franz, 1997b, p. 93).

3 MÉTODO

3.1 Explicitação e justificativa da opção metodológica

Este estudo se baseou no enfoque qualitativo, comumente denominado metodologia qualitativa de pesquisa ou apenas pesquisa qualitativa. De acordo com Chizzotti (2003 apud Penna, 2009), a pesquisa qualitativa abriga diversas tendências provenientes de pressupostos filosóficos distintos, tendo como principal característica o fato de associar-se à tradição compreensiva e interpretativa.

Segundo Denzin e Lincoln (1998 apud Penna, 2009), a palavra qualitativa implica uma ênfase em processos e significados que não são rigorosamente examinados ou medidos em termos de quantidade, intensidade ou frequência, de forma que a ênfase se dá na relação íntima entre o pesquisador e o que é estudado e os limites situacionais da investigação, buscando-se respostas para questões que enfatizam como a experiência é criada e significada. Portanto, o enfoque qualitativo está baseado em métodos de coleta de dados sem medição numérica, privilegiando a observação como modo básico de apreensão dos fenômenos.

Conforme Penna (2009), do ponto de vista metodológico, os fenômenos dentro do enfoque qualitativo são considerados em função do contexto em que são investigados, do seu significado e valor tanto individual como social. Tanto a objetividade quanto a subjetividade são consideradas, sendo que a intersubjetividade se configura como a melhor posição possível do pesquisador diante do conhecimento e de seu objeto de investigação.

O modelo contemporâneo de método qualitativo de produção de conhecimento com o objetivo de alcançar compreensão dos fenômenos parece ser o mais adequado às ciências humanas, e em particular, à psicologia. Segundo Penna (2009),

Mesmo quando se lança mão de dados quantitativos, os métodos de produção de conhecimento em psicologia são predominantemente qualitativos, em função de sua finalidade compreensiva e interpretativa dos fenômenos numa perspectiva psicológica. A produção de conhecimento em psicologia decorre essencialmente das tentativas de compreensão do ser e do mundo em seus aspectos psicológicos. (p. 74).

Penna (2009) salienta que para C. G. Jung o método experimental se mostrou insuficiente e inadequado para as pesquisas em psicologia profunda, que exigiria uma abordagem interpretativa de caráter simbólico e não apenas descritiva que vise somente a constatação e mensuração dos fenômenos. Segundo Jung,

Quem houver penetrado mais fundo na essência da psicologia e exigido que seja considerada ciência, sem depender, em sua existência, dos limites impostos pela metodologia das ciências naturais, terá percebido que jamais haverá um ‘método experimental’ que satisfaça à essência da alma humana ou que trace uma imagem bastante fiel dos complicados fenômenos anímicos. Vol. 6, parágrafo §741 (apud PENNA, 2009, p. 76).

3.2 Participantes

Foram participantes dez sujeitos: crianças de 7 a 10 anos de idade do sexo masculino e feminino residindo na cidade de São Paulo, estudantes do Colégio Madre Cabrini. Portanto, a amostra se deu por conveniência.

3.3 Procedimentos de coleta de dados

A coleta de dados referente à percepção das crianças sobre os desenhos animados foi feita através de entrevistas semi-estruturadas. A avaliação da pertinência e eficiência do roteiro de entrevista, conforme Penna (2009), pode ser feita por meio de entrevistas piloto, de forma que foi realizado um pré-teste, visando uma possível reformulação do roteiro e uma preparação favorável da pesquisadora.

Optou-se pela realização de entrevistas semi-estruturadas para abordar as concepções sobre os desenhos animados e seus personagens, pois estas possibilitam, de maneira informal, o surgimento de respostas variadas, representativas e fiéis à opinião do inquirido, além de prezar o pensamento livre e a originalidade e permitir ao investigador recolher informações variadas sobre o tema, possibilitando a introdução de novas questões e seleção de temáticas para aprofundamento, de forma a enriquecer, assim, os dados obtidos.

De acordo com Penna (2009), como procedimento preferencial na pesquisa em psicologia analítica, as entrevistas devem ser subsidiadas por uma teoria e pela experiência do pesquisador. Diante dos fundamentos epistemológicos do paradigma junguiano, a elaboração

das entrevistas deve ter por objetivo colher material consciente e inconsciente, de forma que a modalidade de entrevista semi-estruturada está entre as mais adequadas. O que distingue essa modalidade de entrevista é o crescente grau de liberdade por ela permitido, tanto ao entrevistador como ao entrevistado no seu transcurso. Este tipo de entrevista é orientado por um roteiro previamente estabelecido que lhe confere flexibilidade, favorecendo a espontaneidade do participante e a criatividade do pesquisador.

Segundo Manzini (2004), a entrevista semi-estruturada tem como característica questionamentos básicos que são apoiados em teorias e hipóteses que se relacionam ao tema da pesquisa, de forma que os questionamentos dariam frutos a novas hipóteses surgidas a partir das respostas dos informantes. Conforme Manzini (2004),

A entrevista semi-estruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista. (...) esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma mais livre e as respostas não estão condicionadas a uma padronização de alternativas. (p. 2).

Para atingir o objetivo da pesquisa é necessário que sejam elaboradas perguntas básicas e principais. Dessa forma, Manzini (2004) salienta que é possível um planejamento da coleta de informações por meio da elaboração de um roteiro com perguntas que atinjam os objetivos pretendidos. O roteiro serviria, então, além de coletar as informações básicas, como um meio para o pesquisador se organizar para o processo de interação com o informante.

Segundo Penna (2009), no que concerne à captação de material consciente, é recomendável que seja solicitado ao entrevistado o uso das várias funções da consciência - pensamento, sentimento, sensação e intuição - em suas respostas, podendo ser conveniente proceder à investigação dos dinamismos arquetípicos por meio dos quais o indivíduo se relaciona com o ambiente, de forma que o roteiro de entrevista abranja perguntas que atendam para tais dinamismos. Já no que concerne a apreensão de material inconsciente, Penna (2009) aconselha que se utilize perguntas ou propostas que solicitem a projeção de conteúdos inconscientes que remetam o indivíduo à imaginação e à fantasia.

Penna (2009) orienta que o roteiro de entrevista envolva questões relativas a gosto e prazer, visando à investigação de dinamismos arquetípicos, e que sejam formuladas perguntas que incentivem a fantasia e possibilitem que a entrevista seja, inclusive, um recurso

metodológico projetivo. Isto foi contemplado pela pesquisa nas perguntas referentes aos episódios mais e menos apreciados dos desenhos animados citados pelas crianças. O roteiro de entrevista encontra-se no ANEXO A.

A competência do pesquisador como observador atento e sensível a sutilezas e minúcias é essencial (Penna, 2009). Em vista disso, os registros da entrevista foram escritos “com a maior fidelidade possível, buscando preservar o dinamismo e vivacidade originais de forma a reconstituir o diálogo registrado” (Paula apud Penna, 2009, p. 170).

Após a realização das entrevistas, buscou-se a aproximação com o objeto pesquisado e a investigação teórica.

3.4 Procedimentos éticos

De acordo com a Resolução nº 196/96 da CONEP (Comissão Nacional de Ética em Pesquisa) e Regimento dos Comitês de Ética em Pesquisa da PUC-SP, foi formulado um termo de consentimento livre e esclarecido (ANEXO B) contendo a justificativa e os objetivos da pesquisa, a liberdade do participante a se recusar a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma, bem como a garantia do sigilo que assegure a privacidade quanto aos dados confidenciais envolvidos na pesquisa. Os pais foram informados, inclusive, sobre os objetivos da pesquisa e os benefícios lúdicos da atividade.

Mediante a disposição a participar da pesquisa, a autorização consentida e o fornecimento dos dados de identificação pelos pais (ANEXO C), a entrevista foi realizada conforme a disponibilidade da criança participante.

Esta pesquisa foi submetida à apreciação e acompanhamento do Comitê de Ética e Pesquisa da PUC-SP e aprovada sob o número 407/201.

3.5 Procedimentos de análise

Conforme Penna (2009), Jung afirmava que o inconsciente, apesar de não ser acessível à observação direta, pode ser observado, de modo indireto, por suas manifestações na consciência (símbolos). Segundo a autora,

As representações simbólicas do constructo teórico (arquétipo) são acessíveis à consciência por intermédio de suas expressões simbólicas e, dessa forma, passíveis de observação e compreensão. A produção de conhecimento neste paradigma se

efetiva através da pesquisa dessas manifestações na esfera consciente, tanto no âmbito pessoal como no coletivo. No processo de pesquisa, a tarefa do pesquisador é manejar a captação e o processamento dos símbolos investigados desde sua apreensão (coleta) até sua compreensão (análise). (p. 163).

Em vista disso, a leitura e interpretação dos desenhos selecionados, desde a apreensão dos conteúdos investigados a partir da fala da criança até a sua compreensão foi embasada na teoria Junguiana. Priorizou-se, a partir da captação de material consciente e inconsciente, a investigação de dinamismos arquetípicos, bem como a compreensão dos símbolos investigados, a jornada do herói e a reprodução de temores e temas que fazem parte do imaginário infantil.

O levantamento dos desenhos de maior preferência foi realizado a partir das próprias entrevistas semi-estruturadas. Após as entrevistas, foram assistidos pela pesquisadora os episódios dos desenhos animados citados pelas crianças, de forma a permitir a observação de características gerais dos desenhos.

4 RESULTADOS²

Os desenhos animados ditos como preferidos pelas crianças entrevistadas foram Sítio do Pica-pau Amarelo, Turma da Mônica, Os pinguins de Madagascar, Winx Club, Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê, Ben 10 e Star Wars: The Clone Wars, sendo Turma da Mônica citado por três crianças, duas meninas e um menino, e Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê citado por dois meninos.

As crianças justificam serem estes os seus desenhos animados preferidos por motivos distintos. Quatro crianças justificaram a escolha afirmando que o desenho é engraçado ou divertido, fazendo referências a um personagem ou a atitudes e ações do personagem que consideram engraçadas. Três crianças do sexo masculino defenderam a escolha pelo fato de o desenho apresentar ação no enredo. Uma criança justificou a preferência pelo desenho por este possuir personagens dos quais gosta. Também fez parte das justificativas as ações do personagem, o interesse pelo tema que o desenho aborda e o fato de o bem triunfar sobre o mal.

Por objetos ou imagens que remetam ao desenho animado preferido, três crianças citaram itens da vestimenta dos personagens (salto muito alto, vestido vermelho, relógio, roupa/fantasia), três crianças citaram objetos que os personagens possuem (coelho, boneca hula, skate), uma criança citou as cores que remetem a um item de vestimenta do personagem (cores do capacete), uma criança citou o brinquedo que o personagem é (uma boneca) e uma criança afirmou que nenhum objeto ou imagem a remete ao desenho animado de que mais gosta.

As crianças entrevistadas gostam mais dos personagens principais dos desenhos animados que dos personagens secundários. Três crianças indicaram gostar mais do personagem principal do desenho indicado justamente por este ser o personagem principal e ser o personagem que mais aparece no desenho. Uma criança justificou ser o melhor personagem do desenho o seu personagem preferido, considerando este o “mestre”, e outra justificou a escolha pelo fato de o personagem combater outro personagem específico. Uma

² A transcrição das entrevistas encontra-se em anexo (ANEXO D).

criança indicou serem dois os personagens preferidos do desenho, sendo um deles um personagem central e o outro um personagem secundário. Também citaram como motivo de escolha as qualidades do personagem (bonita, fofo, engraçado, divertido, legal, faz manobras de ação).

Com relação aos personagens que as crianças menos gostam, foram citados em sua maioria personagens secundários do desenho, embora três crianças tenham apontado personagens principais como os que menos gostam. Dentre os personagens secundários, três deles são tidos como vilões do desenho apontado, de modo que as crianças indicam que são os personagens que menos gostam pois fazem mal aos outros personagens. As demais crianças justificam o fato de não gostarem dos personagens por estes não aparecerem em muitos episódios, serem menos engraçados ou atrapalharem o personagem principal. Também fizeram parte das justificativas as atitudes do personagem (não gostar de tomar banho, reclamar muito, ter atitudes não convencionais e falar muito sobre um determinado assunto).

Como heróis dos desenhos preferidos, todas as crianças indicaram personagens principais, exceto uma, que indicou um personagem secundário. Consideram estes personagens os heróis do desenho por ajudar, defender e salvar as pessoas; pelas suas habilidades, a força e o poder que têm, por serem “legais” e por demonstrarem atitudes de cooperação. Os heróis, segundo as crianças, têm medo de seres sobrenaturais, inimigos, animais peçonhentos, de serem pegos, perder os seus poderes e até mesmo de coisas de meninas. Quatro crianças afirmam que seu herói não tem medo de nada.

São muitas as habilidades dos heróis escolhidos. As habilidades dos heróis envolvem espionagem, imaginação, perícia, poderes, luta, mira, habilidades esportivas e talento em inventar. Quanto aos defeitos, quatro crianças afirmam que o herói não tem defeitos. Uma criança afirma que o herói tem defeitos, mas não sabe pontuar quais são. O restante das crianças pontua como defeitos do herói a idade e aparência, a sensibilidade e as suas atitudes.

Três crianças afirmam que o herói não luta contra ou em defesa de algo ou alguém. O restante das crianças afirma que o herói defende seus amigos, luta contra vilões e contra o mal, e que luta para se defender. Uma criança afirma que o herói defende o que é seu, e uma criança afirma que o herói não luta mas ajuda. Todas as crianças afirmam que o herói vence, mesmo quando este não luta contra ou em defesa de algo/alguém.

A maioria das crianças entrevistadas afirma que o herói tem família. Três crianças afirmam que o herói não possui família. Três crianças caracterizaram a família do herói a

partir de atributos físicos dos personagens e três crianças indicam o animal de estimação do personagem como pertencente à família. Duas crianças afirmam que a família se dá bem e que nunca brigam, enquanto duas crianças afirmam o oposto. Duas crianças caracterizam a família a partir de características de personalidade ou por feitos dos personagens que compõem a família do herói. Aparecem como características da família qualidades como bonita, legal, preocupada, e dar auxílio ao herói. Como características negativas de integrantes da família as crianças citam atributos como ser chato, ser mala e atrapalhar ou fugir do herói, referindo-se principalmente aos irmãos destes. Tais qualificações negativas apareceram predominantemente nas entrevistas com crianças do sexo masculino.

Em sua maioria, as crianças afirmam serem legais os amigos do herói. Os amigos configuram-se como grandes parceiros: ajudam, se preocupam, lutam contra o mal, têm uma grande amizade entre si e apresentam interesses em comum, embora muitas vezes sendo muito diferentes entre si. Quatro crianças dão atributos a amigos do herói, caracterizando-os como sapeca, comilona, ser autor de planos infalíveis, não gostar de tomar banho, ser gordinho, chorar muito, ter olho verde. Maurício*³ afirma que o herói não tem nenhum amigo.

Com relação ao episódio preferido, as crianças em sua maioria justificam a escolha por ser o episódio mais legal e mais engraçado. Quatro crianças afirmam ser o episódio preferido por conter fantasia no enredo (transformações, viagens para o futuro, presença de monstros, máquinas que controlam o tempo). O restante das crianças afirma que é o episódio preferido por ser mais interessante, conter mais ação e luta que o habitual, pelo fato de o bem triunfar sobre o mal e porque no episódio aparecem as dificuldades de um personagem. Todas as crianças que escolheram o desenho Turma da Mônica como o seu preferido nomearam os episódios de que mais gostaram.

Quatro crianças afirmam que não houve nenhum episódio de que não tenham gostado. As crianças afirmam que não gostaram de um episódio pelo fato de ser chato, por um personagem não acreditar no outro, porque o personagem atendia a todos os desejos de uma menina, porque o personagem se dá mal, porque o herói demora a salvar quem está em apuros

³ Os nomes das crianças entrevistadas foram alterados para nomes fictícios a fim de preservar a sua identidade.

e porque o herói morre e o episódio é triste. Uma criança afirma não gostar do episódio por já ter assistido a este muitas vezes.

Três crianças teceram suas opiniões sobre os desenhos animados, afirmando que os desenhos ajudam a ser mais independente, ensinam, ajudam a imaginar e a inventar, e possuem personagens perfeitos para garantir a audiência do desenho animado.

No geral, os desenhos preferidos pelos meninos entrevistados apresentam mais ação e atividade que os preferidos pelas meninas.

4.1 TURMA DA MÔNICA



Figura 1 - Turma da Mônica

Turma da Mônica é uma série brasileira de histórias em quadrinhos criada por Maurício de Souza em 1959. A série de desenhos animados baseado nos quadrinhos passou a ser exibida nos anos 80. Atualmente a série é exibida no canal Cartoon Network e na Rede Globo. Conta com 104 episódios.⁴

4.1.1 Episódios preferidos

*Luiza** (8 anos): “Turma da Mônica – Uma viagem no tempo”. Porque é muito legal, eles viajam no tempo na Máquina do Tempo que o Franjinha constrói.

⁴ As informações sobre o ano de criação dos desenhos animados, bem como o número de episódios e as emissoras de televisão que transmitem os desenhos foram retirados do site Wikipédia, acesso em 04/maio/2012.

*Camila** (8 anos): “Os azuis”. Por causa que é muito engraçado.

*Daniel** (9 anos): “O sol vs chuva”. Porque quando o Cascão sai da casa dele tá sol e começa a chuva porque Deus tá consertando a máquina de sol e chuva.

Sinopse dos episódios

Aventura no Tempo (Aproximadamente 80 minutos de duração)

Aventura no Tempo é, na verdade, uma longa-metragem. Franjinha monta uma máquina do tempo, e para fazê-la funcionar, precisa juntar os quatro elementos da natureza: a água, o fogo, a terra e o ar. O laboratório de Franjinha é invadido por Cebolinha e Cascão, que fogem da Mônica, seguida por Magali. Na confusão, Sansão é atirado na direção dos meninos e bate na máquina do tempo. O choque faz os quatro elementos se perderem em épocas diferentes. O acidente causa um desastre - o tempo começa a ficar devagar na Terra. Para reverter essa situação, os quatro precisam embarcar na máquina do tempo e resgatar os elementos perdidos. Mônica tenta recuperar o elemento fogo na Idade da Pedra. Magali tenta recuperar o elemento terra no tempo em que seus amigos eram ainda bebês. Cascão tenta recuperar o elemento água em no período da colonização do Brasil. Cebolinha tenta recuperar o elemento ar no futuro. Contam com o auxílio de outros personagens (Piteco, Papa Capim e Astronauta) nesta empreitada.

Os Azuis (Aproximadamente 7 minutos de duração)

Certo dia, Mônica acorda e encontra toda a turminha azul. Inicialmente, acha que se trata de um plano do Cebolinha, mas logo percebe que todos a sua volta estão azuis, inclusive Magali e sua mãe. É discriminada pelos amigos, sendo inclusive perseguida pela polícia. Quando volta a sua casa, é informada pelo espelho de que tinha sido equivocadamente enviada a outra dimensão, de modo que o espelho corrige o engano. O episódio aborda a questão do preconceito baseado em cor.

O Sol vs Chuva

O episódio não foi encontrado.

Histórias contadas pelas crianças

*Luiza** (8 anos): O Franjinha tenta construir uma Máquina do Tempo. Ele conseguiu. Mas os quatro elementos (para construir) estão perdidos no tempo e a Mônica, o Cebolinha, o Cascão e a Magali ajudam eles a procurarem os quatro elementos. E cada um vai parar em uma época. E a Mônica para na época dos dinossauros. A Magali parou quando eles eram bebezinhos. O Cebolinha foi parar no espaço do Futuro. O Cascão foi parar na terra dos índios e teve que procurar o elemento da água, e ele odeia a água.

*Camila** (8 anos): É muito engraçado. Tem uma parte que ela levanta da cama, a Mônica, e ela se olha no espelho. Só que o espelho apareceu do nada na casa dela. Aí ela sai de casa e encontra os amigos dela azuis, aí o Cebolinha pergunta: “Você é a Mônica mesmo?”, porque ele tava azul e ela tava branca né. Aí eles, a Magali, o Cascão e o Cebolinha, fogem dela. Depois ela fica sendo perseguida pela polícia por causa da cor dela aí ela volta pra casa dela, aí o espelho fala assim: “Desculpe, estou em outra dimensão. Vou te mandar para outro mundo”. Aí ela volta, vê a mãe dela branca, os amigos dela brancos, aí acaba.

*Daniel** (9 anos): O Cascão tava saindo de casa aí tava sol. Aí começou a chover. Entrou dentro de casa e saiu de novo e começou a chover. Aí entrou e saiu de novo e aí entrou e ficou bravo. Começa a chuva porque Deus tá consertando a máquina de sol e chuva.

4.1.2 Episódios menos apreciados

*Luiza** (8 anos): Quando o Chico Bento acha que a onça engole o Zé Lelé. Porque é muito chatinho, e também tem uma parte que o Chico Bento não acredita no Zé Lelé.

*Camila** (8 anos): O que o Chico Bento foi no shopping. Porque ele não se deu nada bem, porque tinha uma fonte e ele ficou nadando nela pelado, bem no meio do shopping.

*Daniel** (9 anos): Nenhum.

Sinopse dos episódios

Óia a onça (Aproximadamente 8 minutos de duração)

Chico Bento quer catar goiabas perto do ribeirão e convida Zé Lelé para ir junto. Quando eles chegam lá, Chico Bento pede para que Zé Lelé o avise caso apareça uma onça. Zé Lelé, a todo momento, fica dizendo: “óia a onça”, fazendo Chico se apavorar e descer da árvore sem as goiabas, deixando o enfurecido, de modo que não dá mais atenção aos avisos do primo. Mas quando Chico desce da árvore com as goiabas e se depara com uma onça, pensa que Zé Lelé foi comido por ela. Quando descobre que era tudo uma lorota, após encontrar Zé Lelé e este dizer que deu no pé por medo de aparecer uma onça e Chico não acreditar, Chico se enfurece e começa a jogar goiabas no Zé Lelé.

Chico Bento no Shopping (Aproximadamente 7 minutos de duração)

Chico Bento vai com o primo conhecer o shopping na cidade, inicialmente achando que iriam visitar um amigo de seu primo chamado “Shopping”. O primo de Chico se irrita por Chico ser “bicho do mato” e os dois acabam se perdendo um do outro. Chico Bento, ao andar sozinho pelo shopping, se atrapalha com as escadas rolantes, é perseguido pelos seguranças do shopping ao sair de uma loja calçando sapatos sem pagá-los e tira as roupas e mergulha na fonte do shopping, causando alvoroço e deixando seu primo desconcertado.

4.2 KICK BUTTOWSKI: UM PROJETO DE DUBLÊ



Figura 2 - Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê

Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê é uma série de animação americana que gira em torno da vida de um garoto de doze anos chamando Clarence “Kick” Buttowski, que está sempre em busca de emoção. A série teve estreia em 2010 e é exibida pela Disney XD e pela Rede Globo. Conta com 72 episódios.

4.2.1 Episódios preferidos

Pedro (7 anos):* Do dia do casamento da tia. A mãe procura um terno no “Baixinhos Achatados” e acha. É o episódio preferido porque é o mais engraçado.

Felipe (8 anos):* Quando ele tenta achar o skate de madeira que é raro. Porque é o mais legal que eu já vi, tem mais ação, mais luta.

Sinopse dos episódios

Roupas de Call (Aproximadamente 10 minutos de duração)

A mãe de Kick o obriga a ir ao shopping para comprar um terno para ele usar no casamento da tia Sally. Após provar vários termos que não lhe serviam, a mãe de Kick resolve levá-lo a loja de departamentos “Baixinhos & atarracados”⁵ e finalmente encontram um terno que lhe

⁵ Tradução livre da autora

serve – o último disponível na loja. A mãe de Kick avverte-o para que não perca o terno. Kick encontra Kendall na loja, e, quando Kendall diz que seu terno é fofo, Kick o esconde no carrinho de um velhinho que acaba por levar seu terno embora. Kick persegue o velhinho por todo o shopping, e o velhinho foge de Kick chamando-o de baderneiro. Ambos acabam por se acidentarem em uma espécie de globo com o nome do shopping, causando alvoroço e destruição no shopping, e Kick consegue recuperar o seu terno sem que sua mãe descubra que o terno havia sido perdido. O final do episódio mostra Kick no casamento da tia Sally.

O Tesouro de Dave, o Aventureiro (Aproximadamente 10 minutos de duração)

Durante a aula, em um seminário sobre figuras históricas, Kick escolhe como tema de apresentação um de seus heróis, Dave, o Aventureiro, o pai do skate moderno, cujo lema é “faça tudo, e depois faça mais”. Segundo Kick, apenas o aventureiro mais habilidoso poderia herdar o mais precioso skate de Dave, escondido em uma caverna cheia das mais perigosas armadilhas, como crocodilos no esgoto e a rata rainha gigante. Kick narra a sua aventura junto a Gunther em busca do legado de perigo de Dave, o Aventureiro, contando que, ao encontrar o esconderijo de Dave, após conseguir pegar a chave do esconderijo de dentro da boca da rata rainha, encontra, em meio a skates de ouro, o skate lendário – um skate de madeira remendado com pregos e fita adesiva. Kick é aprovado em sua apresentação oral, embora a professora acredite que a história tenha sido inventada. Ao final do episódio, abandona a escola andando em seu skate de madeira conquistado.

Histórias contadas pelas crianças

Pedro (7 anos):* Vai ter o casamento da tia dele e daí a mãe dele tinha que encontrar um terno pra ele. Aí quando a mãe encontrou o terno ela disse que fica maluca se ele perde o terno, e daí bem no final ele conseguiu perder de novo. Apareceu a inimiga dele, a Kendall – um não gosta do outro – e daí perguntou porque ele tava segurando um terno e daí colocou o terno dele bem num carrinho de velhinho, só que daí o velhinho saiu correndo daí depois ele destruiu quase o shopping inteiro por causa que o velhinho entrou numa escultura de planta e quase destruiu tudo. E depois ele conseguiu pegar o terno e ir no caixa pra pagar. E daí ele conseguiu ir no casamento da tia dele e pronto, acabou.

Felipe (8 anos):* Ele chega na escola aí tem que falar o que aconteceu no fim de semana dele. Aí ele tenta pegar o skate numa passagem secreta no esgoto e luta com o jacaré. Aí tem o rato e ele tem que pegar a chave na boca do rato pra entrar na passagem. Aí quando ele entra tem uma pilha de skate de ouro e o de madeira no meio e ele pega só o de madeira. Aí ele fala e a professora não acredita e tá lá o skate de madeira. Tem três rodas vermelhas e uma só verde.

4.2.2 Episódios menos apreciados

Pedro (7 anos):* Do dia que ele quebra o relógio cuco do amigo dele. Achei muito besta por causa que ele fazia tudo o que a Jackie Maluca falasse. A última coisa que ela pediu pra ele fazer foi casar com ela.

Felipe (8 anos):* Quando ele tem que fazer a lição de casa de dois meses e diz para a professora que o cachorro comeu a folha. Aí o cachorro no caminho da escola comeu mesmo a folha e ele teve que fazer tudo de novo em uma noite só pra não repetir de ano. Porque já vi muitas vezes e ficou sem graça.

Sinopse dos episódios

Pelo amor de Gunther (Aproximadamente 10 minutos de duração)

Quando Gunther, melhor amigo de Kick, descobre que tem muito em comum com Jackie Maluca, se apaixona por ela, embora Jackie ainda não saiba que ele existe – Jackie é apaixonada por Kick. Kick busca ajudar Gunther a conquistar a garota, que ama aventureiros e está em busca de um amor proibido. Jackie afirma que se casaria com o primeiro homem que conquistasse o Pico da Viúva (um penhasco). Assim, com a ajuda de Kick, Gunther consegue descer o penhasco em uma espécie de carrinho de rolimã e Jackie Maluca pede Gunther em casamento.

Manhã da Arremetida (Aproximadamente 10 minutos de duração)

A desculpa de Kick de que o cachorro comeu a sua lição de casa não é mais válida para a professora. A professora manda Kick fazer a lição de casa de dois meses em uma noite, do contrário repetirá de ano. Com muito esforço, Kick consegue realizar a tarefa, mas, a caminho

da escola, o cachorro (Oskar) realmente come toda a sua lição. Gunther ajuda Kick a refazer a tarefa em cinco minutos, e conseguem chegar a aula a tempo de entregar a tarefa.

4.3 SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO



Figura 3 - Sítio do Pica-Pau Amarelo

O Sítio do Pica-pau Amarelo é uma obra criada pelo escritor Monteiro Lobato em 1920. A primeira adaptação para a televisão foi exibida em 1952 na TV Tupi. A partir de 1964, uma nova versão foi exibida pela TV Cultura. Em 1967, outra versão foi exibida, então pela TV Bandeirantes. Em 1977, a versão mais conhecida do programa foi criada pela Rede Globo, e, em 1995, a TV Cultura reprisou as temporadas do programa.

Em 2001, uma nova adaptação foi produzida pela Rede Globo. Em 2012, a série animada passou a ser exibida. A animação possui 26 episódios e é exibida pela Rede Globo e pelo Cartoon Network.

4.3.1 Episódio preferido

*Paula** (7 anos): O que os homens de contrabando querem pegar o passarinho irmão do Louro José. Porque é o mais legal, porque a Caverna da Cuca vira um palácio. A amiga da Cuca roubou o Faz de Conta da Emilia, que faz tudo o que você pede.

Sinopse do episódio

O Sumiço da Emilia (Aproximadamente 7 minutos de duração)

Trata-se, na verdade, de um episódio pertencente à adaptação de 2001 feita pela Rede Globo, não fazendo parte da série animada (desenho animado), mas da série de televisão. Na trama, Emília é sequestrada por Dona Carochinha e a bruxa Cuca porque as duas querem o pó mágico de pirlimpimpim. Na aventura, caçadores tentam raptar Louro João, um papagaio azul ameaçado de extinção.

História contada pela criança

Paula (7 anos):* Depois que a amiga da Cuca rouba o Faz de Conta, o irmão do Louro José chamou um caminhão que levou ele até a cidade. Aí ele chegou na cidade e pegou um ônibus e foi nessa parte que terminou.

4.3.2 Episódio menos apreciado

Paula (7 anos):* Nenhum.

4.4 OS PINGUINS DE MADAGASCAR



Figura 4 - Os Pinguins de Madagascar

Os Pinguins de Madagascar é uma série animada produzida pelos estúdios da Nickelodeon. Na série estrelam os pinguins do filme Madagascar, cuja missão é proteger o zoológico do Central Park, partindo, muitas vezes, para missões nas ruas de Nova Iorque. A série conta com 91 episódios e é exibida pela Nickelodeon e pela Rede Globo.

4.4.1 Episódio preferido

*Daniela** (8 anos): Teve um que eles tavam ajudando o rei para ele ser mais independente e porque ele tem um amigo dele que faz tudo pra ele, fica até abanando ele e aí tem uma hora que os pinguins ajudam. É o preferido porque tem mais dificuldades no episódio, é mais engraçado.

Sinopse do episódio

Sumiu num Flash (aproximadamente 12 minutos de duração)

Maurice (servo do Rei Julien) está cansado de Julien pegar todos os seus pertences e reivindicá-los como suas propriedades. Enquanto isso, os chimpanzés estão brincando com uma câmera que um turista esqueceu no jardim do zoológico. Quando o turista volta ao jardim procurando por sua câmera, os chimpanzés rapidamente se livram da câmera jogando-a no habitat dos lêmures. Maurice pega a câmera e Rei Julien tenta tomá-la (acreditando que é um

presente dos espíritos do céu). Eles lutam pela câmera e Julien “cega” aos dois quando acidentalmente tira uma foto de Maurice. Maurice é arremessado e cai para fora da área do zoológico. Rei Julien acredita que Maurice está preso no interior da câmera como castigo por questionar sua autoridade como rei. Os pinguins investigam o que realmente aconteceu com Maurice, e quando o encontram, tentam forçá-lo a voltar com eles para o zoológico. Maurice se recusa a voltar dizendo que agora é feliz e que cansou de Julien: “Me pega isso, me pega aquilo. Dá um tempo!”. Os pinguins “catapultam” Maurice à força para dentro do zoológico, e Rei Julien acredita que foi através de seus poderes e da vontade dos deuses do céu que Maurice foi libertado. Este foi o único episódio encontrado que mostra um conflito entre o Rei Julien e Maurice.

No episódio “Eclipsado”, o Rei Julien é manipulado pelos chimpanzés a pensar que foi condenado pelos espíritos do céu a ser gentil, e não sabe como fazer isto. Portanto, rudemente exige que Recruta lhe ensine a ser bom. Recruta sugere que Julien seja bondoso com as pessoas, de modo que Julien tenta ser agradável fazendo tarefas para todos.

Estes episódios, assistidos pela pesquisadora, foram os episódios encontrados que mais se aproximaram à narrativa de Daniela*.

História contada pela criança

*Daniela** (8 anos): É assim. É que eles... esse rei tava pedindo para o amigo dele fazer um monte de coisa para ele. Aí até que um dia o amigo dele ficou cansado de trabalhar tanto para ele e ele, o amigo, pediu ajuda para os pinguins pra que os pinguins o ajudassem a ser mais independente. Aí os pinguins falaram com o rei aí o rei aceitou eles ajudaram ele. Aí quando eles pediram para o rei procurar comida sozinho, ele tinha muita dificuldade. Os pinguins davam várias tarefas para ele, que ele tem que fazer mesmo. E aí todos os dias ele fazia alguma coisa e sempre ficava reclamando aí um dia ele conseguiu fazer e disse que ele ia fazer as coisas dele, que não ia pedir tanta ajuda assim pro amigo. Aí ele falou “brigado” pros pinguins e aí os pinguins falaram “de nada” e pra ele tentar mesmo fazer as tarefas sozinho aí ele falou que ia tentar, ver se ele conseguia, aí ele foi conseguindo. Aí acabou.

4.4.2 Episódio menos apreciado

*Daniela** (8 anos): Até agora nenhum.

4.5 WINX CLUB



Figura 5 - Winx Club

Winx Club é um desenho animado italiano criado em 2004. A trama gira em torno da garota Bloom, que descobre os seus poderes mágicos e parte para uma escola para fadas situada em outra dimensão. Nesta nova dimensão, Bloom forma O Clube das Winx, cujos membros são suas quatro melhores amigas. Bloom é a detentora dos poderes da Chama do Dragão.

A série já foi exibida pelos canais Cartoon Network, Boomerang e SBT. Atualmente, é exibida no canal Nickelodeon. Conta com 130 episódios.

4.5.1 Episódio preferido

Beatriz (10 anos):* Que elas combatem a Fênix Negra. É o mais interessante que já passou porque elas combatem mais, tem mais monstros e as Trixies estão ajudando a Fênix Negra a roubar todo o poder da Cidade Mágica pra comandar os dois mundos.

Sinopse do episódio

A Fênix Revelada (Aproximadamente 23 minutos de duração)

Lord Darkar (a Fênix Negra) e Dark Bloom (a fada Bloom enfeitiçada em uma versão sombria e má) adentram o reino de Realix e iniciam os preparativos para obter o “ultimate power”. As Winx, juntamente com as Pop Pixies e auxiliadas pelos “especialistas”, enfretam monstros malignos fazendo uso de poderes como “força dos titãs da antiguidade” e “velocidade do leopardo” e passam por muitos obstáculos a fim de entrar no Reino de Realix, resgatar Bloom e destruir Lord Darkar. Com o auxílio de Sky, Bloom desperta do transe, utiliza seu poder de cura fortalecendo seus amigos, e estes juntam os seus poderes, derrotando a Fênix Negra. O final do episódio mostra todos em uma confraternização. A história contada pela criança envolve outros episódios da segunda temporada da série de animação, como o episódio “À Altura das Velhas Trix”, onde Lord Darkar liberta as Trix da prisão (são três bruxas irmãs muito poderosas, que estão sempre atrapalhando as Winx no decorrer das temporadas).

História contada pela criança

*Beatriz** (10 anos): A Fênix apareceu e tirou as Trixies da prisão e as Trixies têm que obedecer às ordens da Fênix Negra. E daí elas (Trixies) tem que pegar a Bloom pra poder tirar o feitiço dela e pegar a pedra com as Pop Pixies – no reino delas, um lugar secreto - pra levar pra Fênix Negra pra ela fazer lá a macumba dela pra tirar o feitiço do dragão da Bloom pra ela poder virar mais poderosa do que a Fênix Negra, porque a Fênix Negra é uma das fadas mais poderosas que tem – é um homem, mas é uma fada. Daí ela, a Bloom, governa o mundo se conseguisse, mas ela não conseguiu, porque as Winx conseguiram acordar ela do transe – porque a Fênix Negra tinha jogando um transe nela pra ela ficar do mal – mas a amiga acordou ela e lembrou ela de quem ela era pra ela sair do feitiço e ajudar as amigas a matar a Fênix Negra.

4.5.2 Episódio menos apreciado

*Beatriz** (10 anos): Não lembro, acho que não teve um.

4.6 BEN 10



Figura 6 - Ben 10

Ben 10 é uma franquia de desenhos animados norte-americanos produzida pelos estúdios do Cartoon Network. A trama gira em torno de um menino que adquire um dispositivo extraterrestre semelhante a um relógio de pulso, que o possibilita se transformar em diversas criaturas alienígenas. O primeiro episódio foi ao ar em 2005. Em 2008, a primeira série foi sucedida por Ben 10: Alien Force (Força Alienígena). Em 2010, a segunda série foi sucedida por Ben 10: Ultimate Alien (Supremacia Alienígena). Uma quarta série vem sendo produzida.

A franquia possui 150 episódios e o desenho é exibido pelo Cartoon Network e pelo SBT.

4.6.1 Episódio preferido

*Maurício** (8 anos): Que ele vai para o futuro. Porque ele acha outro Ben 10, mas adulto que tem outros poderes, mas não vira aliens.

Sinopse do episódio

Ben 10.000 (Aproximadamente 21 minutos de duração)

Gwen manda a ela mesma e Ben ao futuro para a Cidade para o aniversário do vovô Max. No futuro, eles encontram Dr. Animal e Vilgax (os vilões), bem mais fortes do que antes. Ben e Ben 10 mil (ele já adulto) se encarregam de lutar com Vilgax, onde Ben 10 mil mostra três novos aliens: Cuspidor, Chocante e Iguana Ártica, enquanto Gwen e vovô Max se encarregam do Dr. Animal. No final do episódio, Ben 10 mil dá um cubo de metal com um botão a Ben, e quando Ben e Gwen voltam ao passado, Ben aperta um botão e um bolo aparece.

História contada pela criança

*Maurício** (8 anos): Era aniversário do vovô dele. Aí abriu um portal e eles foram pra lá, a Gwen e o Ben 10, e foram parar no futuro. Aí eles ficaram lá e o avô não tinha ido aí depois a caixa virou um bolo quando eles apertaram o botão daí eles comeram o bolo e fim.

4.6.2 Episódio menos apreciado

*Maurício** (8 anos): Que a avó dele foi presa com gosma e fez um clone da avó. Porque demorou muito pra salvar quem tava preso na gosma.

Sinopse do episódio

Aposentadoria Permanente (Aproximadamente 21 minutos de duração)

Ben vai visitar sua tia Vera, numa região extremamente quente, cheia de velhinhos. Ben, achando aquilo muito chato, sem ter nada para fazer, resolve dar uma volta transformado no Fantasmático (um alienígena parecido com um fantasma), acabando por presenciar situações estranhas envolvendo os velhinhos. No meio da noite, enquanto tia Vera dorme, uma criatura verde em forma de “gosma” se aproxima e gruda em Vera. Tia Vera acorda agindo de modo diferente, e Ben percebe que os velhinhos da região estão sendo possuídos por algo. Ben e Gwen resolvem investigar, quando são atacados por milhares de velhinhos, incluindo o vovô Max. No decorrer do episódio, Ben e Gwen encontram os velhinhos reais encapsulados e enfrentam os Limaxes (alienígenas transmorfo, que se transformaram em clones dos velhinhos). Após a vitória, os velhinhos são devolvidos inconscientes a suas casas, sem nunca saberem o que havia acontecido.

4.7 STAR WARS: THE CLONE WARS



Figura 7 - Star Wars: The Clone Wars

Star Wars: The Clone Wars (A Guerra dos Clones) é uma série de animação americana em 3D baseada no filme de mesmo nome. É exibida pelo Cartoon Network e possui 88 episódios.

4.7.1 Episódio preferido

Thiago (9 anos):* Quando o Yoda consegue matar o Darth Vader do mal. Porque ele matou um do mal.

Sinopse do episódio

O episódio não foi encontrado. O personagem Darth Vader não foi encontrado em nenhum episódio da série de animação, apenas os personagens Darth Maul e Darth Sidious. No filme Star Wars Episódio II: A Guerra dos Clones (filme no qual a série de animação é inspirada), Darth Vader ainda é Anakin Skywalker. Darth Vader, na verdade, morre no filme Star Wars Episódio VI: O Retorno de Jedi, depois de um duelo envolvendo seu filho, Luke Skywalker.

No filme Star Wars Episódio III: A vingança dos Sith, a senadora Padmé Amidala dá a luz a gêmeos – Luke Skywalker e Leia. Padmé morre no parto.

História contada pela criança

Thiago (9 anos):* Quando o Yoda teve o filho dele. Começou quando eles tavam na nave. Aí os do mal começaram a atirar na nave e eles perceberam. Aí eles desceram e começou a guerra. Aí no meio da guerra a mãe teve o filho do Yoda. Aí eles começaram a batalhar e assim acabou. Eles ganharam.

4.7.2 Episódio menos apreciado

Thiago (9 anos):* Quando o Yoda morreu. Porque é triste.

Sinopse do episódio

O episódio não foi encontrado. Mestre Yoda não chega a morrer na série de animação (Yoda morre por causas naturais de velhice no filme Star Wars Episódio VI: O Retorno de Jedi, e volta, assim como todos os Jedi, em forma de energia, como uma força). Thiago* se refere, possivelmente, a este filme.

4.8 Análise dos episódios e histórias contadas

Com relação ao desenho animado Turma da Mônica, todas as crianças foram fieis ao enredo dos episódios em suas narrativas, mesmo Daniel*, que contou uma história presente em um dos gibis da Turma da Mônica.

Na história contada por Luiza* sobre seu episódio preferido (que se trata, na realidade, do filme Aventura no Tempo), pode-se inferir que o tempo remete a Cronos, que tem o mesmo papel que Chronos: devora, tanto quanto engendra; destrói suas próprias criações e estanca as fontes de vida, sendo estas os quatro elementos perdidos no tempo: ar, fogo, água e terra, elementos que precisam ser resgatados pelos personagens. O quatro é um número totalizador, que representa o fundamento arquetípico da psique humana, ou seja, a totalidade dos processos psíquicos conscientes e inconscientes. Também representa o número das portas (graus) do aperfeiçoamento místico, relacionadas à evolução quaternária da anima segundo

Jung e ligadas a estes quatro elementos (Chevalier, 2009). No filme, o personagem Cascão precisa resgatar o elemento água, sendo este o elemento que lhe causa mais temor.

No episódio “Os Azuis”, Mônica acorda e se olha o espelho, que, conforme Chevalier (2009), reflete e revela o conteúdo do coração e da consciência. Ao sair de casa, encontra seus amigos, que estão azuis. De acordo com Chevalier (2009), o azul é a mais profunda e imaterial das cores ao relacionar-se com o vazio. É o caminho do infinito, onde o real se transforma em imaginário, além de sugerir o inumano. Entrar no azul é passar para o outro lado do espelho, é o caminho da divagação: o pensamento consciente vai pouco a pouco cedendo lugar ao inconsciente. Ao refugiar-se em sua casa, Monica novamente se olha no espelho, que reflete e revela a verdade, solucionando o problema instalado.

No episódio “Chico Bento no Shopping”, quando o personagem resolve mergulhar, sem roupas, na fonte presente no shopping, as pessoas ao seu redor se mostram constrangidas com a cena. Conforme Chevalier (2009), a fonte é um símbolo da maternidade, frequentemente protegida por tabus, sendo a água a própria substância da pureza. Ainda conforme o autor, para Jung a fonte representaria a imagem da alma, como origem da vida interior e da energia espiritual. Chico Bento é um personagem ingênuo e adverso. É o menino do interior, visto como atrasado: não tem as roupas da marca, não é consciente do valor midiático e não tem acesso a este conteúdo. Para as crianças paulistanas, o personagem pode ser visto como um “estranho”, e neste ponto é necessário considerar que o estranho causa desconforto. Pode-se pensar no fato de duas crianças dentre três considerarem como as histórias das quais menos gostam aquelas que envolvem este personagem aludir a uma sombra coletiva paulistana. Luiza* acrescenta, ainda, que no episódio “Óia a onça”, Chico Bento não acredita nas advertências de Zé Lelé, embora este tenha iludido Chico nas advertências anteriores, de modo que, para a criança, o personagem não demonstra confiança em seu primo nesta ocasião.

Chevalier (2009) caracteriza o sol como manifestação da divindade. É um agente fecundador que representa a autoridade, remetendo ao pai e ao masculino, sendo, assim, símbolo da região do psiquismo instaurado pela influência paterna no papel de instrução, educação, consciência, disciplina e moral. Já a água, que simboliza a fonte de vida, remete ao inconsciente e à mãe. Na história contada “O sol vs chuva”, sempre que Cascão percebe que está sol e tenta ir ao encontro deste símbolo do masculino, saindo de casa para tanto, se depara com o feminino e logo volta para casa, representando a casa o ser interior, mas também tendo

um sentido de refúgio e de proteção maternal. Esta ação, que se repete algumas vezes, repercute na possibilidade de o personagem não querer crescer. Pode-se pensar na possibilidade de o personagem Cascão encontrar sua identidade e singularidade na sujeira, de modo que a sujeira o protege.

Com relação ao desenho animado Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê, no episódio contado por Pedro*, “Roupas de Call”, Kick é obrigado por sua mãe a comprar uma roupa (um terno) que deixa de expressar uma relação de natureza simbólica com a sua personalidade aventureira. Kick acaba por perder o traje, que é acidentalmente levado embora por um velhinho. Por conta das advertências de sua mãe, Kick persegue o velhinho por todo o shopping, que simbolicamente influencia o psiquismo como elemento estabilizador (Chevalier, 2009), e consegue recuperar o terno sem que sua mãe descubra que este havia sido perdido. A mãe pessoal, conforme Chevalier (2009), recobre o arquétipo da mãe, que pode ser visto com ressentimento e vivido de forma hostil em função do medo que inspira a mãe e da dominação inconsciente que esta exerce. Ao final do episódio, Kick usa este terno no casamento de sua tia, que, no curso do processo de individuação, simboliza a integração da personalidade e a conciliação do inconsciente, princípio feminino, com o espírito, princípio masculino (Chevalier, 2009).

No episódio contado por Felipe* (O Tesouro de Dave, o Aventureiro), Kick sai em busca do skate de seu herói, lutando com um jacaré e com um rato em um esgoto - canalização de despejo de águas servidas e dejetos. Conforme Chevalier (2009), os mitos externalizam a luta interior, mostrando o homem pelejando contra monstros, símbolos das inclinações perversas, sendo o jacaré (crocodilo) e o rato símbolos negativos que exprimem atitudes sombrias e avarentas do inconsciente coletivo. Para abrir o esconderijo de Dave, Kick precisa pegar a chave de dentro da boca do rato. A chave pode simbolizar o mistério a penetrar e a ação dificultosa a empreender por Kick a fim de passar pelas etapas que conduzem a uma iluminação e descoberta. Ao adentrar o esconderijo, Kick não se deixa perverter pela pilha de skates de ouro e resgata o skate lendário, rudimentar. Felipe* afirma que o skate possui três rodas vermelhas e apenas uma roda verde, o que não consiste com as características do skate mostrado no episódio. As rodas do skate mencionadas pela criança podem remeter ao Self. Já as cores sugeridas podem ser interpretadas como fundamentos do pensamento simbólico: combinações de cores traduzem conflitos de forças que se manifestam em todos os níveis da existência, inclusive no mundo mais íntimo. A virtude do verde vem do

fato de ele conter o vermelho, sendo uma cor humana que simboliza o despertar da vida. Segundo Chevalier (2009), o homem sempre sentiu, instintivamente, que a relação entre essas duas cores são análogas às de sua essência e existência: o desencadear da vida parte do vermelho e desabrocha no verde, e o verde esconde um segredo, simbolizando um conhecimento profundo, oculto, das coisas e do destino. Acrescenta-se, ainda, que o lema de Dave, “faça tudo, e depois faça mais”, citado por Pedro*, é uma premissa de grandeza que remete à persistência. Conforme Chevalier (2009), no plano dos conflitos da alma, a vitória se deve à força inerente ao homem.

Pedro* afirma não gostar do episódio “Pelo amor de Gunther”, pois o personagem realiza a todos os desejos perigosos da garota por quem está apaixonado. Pode-se inferir um sectarismo entre o masculino e o feminino por parte da criança.

Paula* afirma ser o episódio escolhido o seu preferido do desenho animado Sítio do Pica-Pau Amarelo pelo fato de a caverna onde mora a Cuca, uma feiticeira, se transformar em um palácio. Chevalier (2009) sustenta que Jung acredita que as feiticeiras sejam uma projeção da alma masculina, do aspecto feminino primitivo que subsiste no inconsciente do homem: as feiticeiras materializam a sombra rancorosa da qual não podem libertar-se, e, ao mesmo tempo, se revestem de uma força temível. Por outro lado, para as mulheres, a feiticeira consistiria na versão fêmea do bode expiatório, sobre o qual transferem os elementos obscuros de suas pulsões. Mas, segundo o autor, essa projeção seria, na realidade, uma participação secreta da natureza imaginária das feiticeiras: enquanto as forças obscuras do inconsciente não são assumidas à luz do conhecimento dos sentimentos e da ação, a feiticeira continua a viver em nós. Também é possível caracterizar a feiticeira como a antítese da imagem idealizada da mulher. O fato de Cuca morar em uma caverna remete à caverna consistir em uma região subterrânea e sombria de limites invisíveis onde habitam e de onde surgem os monstros, configurando-se, desta forma, em um símbolo do inconsciente e de seus perigos. Porém, a partir do uso do livro mágico, a morada sombria da feiticeira se torna um palácio, configurando-se em uma morada do soberano, um refúgio de riquezas. A criança não desenvolve a segunda parte da história, que envolve o papagaio Louro João, irmão de Louro José, embora seja interessante relatar o simbolismo do papagaio, personagem presente nas histórias da série de televisão. Conforme Von Franz (2008), no papagaio pode se achar integrada certa dose de mal e certa dose de naturalidade que constitui uma proteção contra o mal. Assim, o papagaio atua como uma espécie de espírito levemente paradoxal, vagamente

ambíguo, mas com intuitos positivos. Embora geralmente positivo, pode surgir no contexto das histórias como caluniador e destrutivo.

Um dos personagens do desenho animado *Os Pinguins de Madagascar*, citado por Daniela*, é o Rei Julien, um lêmure. Lêmures são mamíferos arbóreos, na maioria noturnos, outrora largamente espalhados, mas hoje em grande parte confinados a Madagascar. São semelhantes aos macacos na forma geral e nos hábitos, mas têm um focinho como o da raposa, olhos grandes, pêlo lanoso e macio, e uma cauda comprida. Conforme Chevalier (2009), lêmures também caracterizam fantasmas, duendes e sombras, constituindo aparições que atormentam os vivos com suas próprias inquietações. Ser rei, segundo Chevalier (2009), é ser o detentor do mandato celeste, estabelecendo-se no centro do Império. O Rei também é concebido como uma projeção do eu superior, um ideal a realizar, tornando-se um valor ético e psicológico. Sua imagem concentra sobre si os desejos de autonomia, de governo de si mesmo, de conhecimento integral e de consciência. É o arquétipo da perfeição humana. O autor acrescenta, ainda, que a imagem do rei pode perverter-se na de um tirano, expressão de uma vontade de poder mal controlada. O personagem Rei Julien configura-se como um personagem prepotente, que abusa de seu poder e autoridade, só resignando seu poder quando confrontado pelos “espíritos do céu”. Não se pode afirmar se Daniela* não discriminou entre dois episódios diferentes ao contar a história de seu episódio preferido ou se a narrativa recebeu projeções da criança, onde se abdica do poder e da autoridade em prol dos amigos próximos. Daniela*, ainda, afirma que acredita que os desenhos ajudam a ser mais independente, de modo que, em sua narrativa, os pinguins ajudam o Rei Julien a alcançar a sua independência e autonomia, tornando-se superior no que concerne ao seu desenvolvimento psíquico.

No episódio contado por Beatriz* do desenho *Winx Club*, sua heroína se transforma na “Dark Bloom”, personagem caracterizada por aspectos sombrios. Pode-se dizer que a Dark Bloom é uma subpersonalidade, a sombra que “deseja” o que Bloom não permitirá. Bloom, ao viver sua contra-pessoa, acaba vivendo plenamente o sombrio e negativo reprimido, incompatível com sua persona. O vilão do episódio é conhecido por “Fênix Negra”. A qualidade de negra é considerada por Jung como representando o lado sombrio da personalidade que precisa ser superado (Chevalier, 2009), o que alude ao inconsciente e ao arquétipo da sombra. A criança, em sua narrativa, descreve que esse lado sombrio é morto, reprimido. Beatriz* afirma ser este o seu episódio preferido pois os personagens combatem

monstros, isto é, o conjunto das dificuldades a serem vencidas, os obstáculos a serem superados. Segundo Chevalier (2009), os monstros estão presentes para provocar o esforço, a dominação do medo e o heroísmo, de modo que cabe aos personagens passarem por provas e dar a medida de suas capacidades e de seus méritos a fim de extinguir seus monstros, pois, ainda conforme o autor, os monstros representam a imagem de um certo eu, esse eu que é preciso vencer para desenvolver um eu superior.

Thiago* afirma que em seu episódio preferido do desenho animado Star Wars: The Clone Wars, o seu personagem predileto – que se configura como um mestre, um tutor, um exemplo a ser seguido – mata um personagem tido como vilão, a personificação do mal. De acordo com Chevalier (2009), matar, do ponto de vista psicológico, equivale a uma repressão, pois o conteúdo caracterizado como morto acha-se fora do âmbito da consciência e do campo de percepção. Von Franz (2008) assinala que pode-se dizer que tal conteúdo estaria completamente reprimido, na medida em que não pode mais manifestar-se de qualquer forma do âmbito da consciência. A história contada envolve projeções da criança, cuja natureza pode-se inferir provir do fato de a criança não ter um pai (vide constituição familiar no ANEXO C).

Na narrativa de Thiago*, durante uma guerra, nasce o filho de Mestre Yoda, e após a batalha, o bem triunfa. A guerra, segundo Chevalier (2009), constitui a imagem da calamidade universal e do triunfo da força cega, e, de maneira geral, tem por fim a destruição do mal e o restabelecimento da paz e da justiça, sendo a manifestação defensiva da vida e a introdução da aspiração às mais altas virtudes. Durante a guerra, vem à luz um filho, um descendente, e após uma batalha, onde esforços são empregados para vencer as dificuldades, o triunfo é alcançado.

Thiago* cita como episódio que menos gostou um episódio em que Mestre Yoda morre. Segundo Chevalier (2009), a morte é o aspecto perecível e destrutível da existência, indicando aquilo que desaparece na evolução irreversível das coisas, mas também introduzindo aos mundos desconhecidos. A morte tem o valor psicológico de libertar das forças negativas e regressivas, podendo ser a condição de uma vida superior em outro nível. Desta forma, pode-se dizer que a morte indica transformação, que é o que ocorre com Mestre Yoda, que morre e retorna transformado em forma de energia. Porém, Thiago* afirma ser este o episódio que menos gosta, de modo que a morte de Yoda pode mobilizar a perda de um pai, de um exemplo a ser seguido.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5.1 Desenho animado preferido

Pode-se dizer que os desenhos escolhidos são apreciados pelas crianças por serem recreativos e lúdicos, e por apresentarem atividade, energia e movimento no enredo. As crianças simpatizam e aprovam os personagens, que, em alguns casos, têm ações extravagantes e perigosas. A dualidade referente ao bem e ao mal apresentada nos desenhos e citada por Thiago*, pode ser benéfica ao auxiliar a criança a lidar com a própria ambivalência interna, pois esta ambivalência é projetada nos personagens. A diferenciação entre o bem e o mal é relevante na medida em que, por meio desta separação, a criança pode conseguir compreender e integrar sentimentos opostos. Os desenhos, no geral, apresentam personagens que se dividem entre o bem e o mal, e as crianças distinguem eles. Porém, não há, nos desenhos, uma recomendação explícita de qual é o melhor caminho a ser seguido, moralmente falando, pois o mal não é sempre polarizado. Isto pode ser útil para facilitar a integração na medida em que possibilita que a criança perceba aspectos discordantes da personalidade.

No entanto, Thiago* aprecia o fato de o bem triunfar sobre o mal. Pode-se inferir que esta dualidade configura-se como um momento mais vivo que aparece com mais força dentro desta criança. Identificar-se com o lado bom é saudável, e o triunfo é alentador. Isto porque quando Thiago* se identifica com o bem, valoriza o que é referenciado como bom, mostrando compaixão e o saber se colocar no lugar do outro, diferenciando, assim, o “certo” e o “errado” tanto moralmente quanto emocionalmente. Não estereotipar o bem e o mal demonstra aceitação, e que a criança já interpreta e dá sentido a esta dualidade, internalizando o superego⁶.

Beatriz* afirma que o desenho que escolheu é o seu desenho preferido pois aborda a temática das fadas. Conforme Chevalier (2009), a fada simboliza as capacidades mágicas da imaginação, operando as mais extraordinárias transformações, satisfazendo ou decepcionando desejos. Por isto, pode representar a capacidade que o homem possui para construir na imaginação projetos que não pôde realizar. A fada se situa entre os processos de adaptação ao

⁶ Quando Jung escreve sobre o superego, equipara-o à moralidade coletiva, apoiada pela cultura e pela tradição, de modo que, no contexto dessa moralidade coletiva, a pessoa tem de elaborar seu próprio sistema de valores e sua ética.

real e da aceitação de si mesmo, com suas limitações pessoais. Porém, a fada é uma figura humanoide - atualmente retratada não apenas como uma forma humana, mas uma humana sedutora - dotada de poderes mágicos. Quando falamos de fadas, não há um limite claramente delineado entre o real e o imaginário, o que remete à fantasia. Pode-se inferir que esta figura recebe da criança a projeção de um ideal feminino mesclado a projeção de um ideal da própria criança.

Com relação ao salto alto, item que remete Beatriz* ao seu desenho animado preferido, Chevalier (2009) afirma que o calçado torna-se o símbolo do direito de propriedade, pois andar de sapatos é tomar posse da terra. Alguns intérpretes fazem deste símbolo um símbolo sexual. Para Von Franz (2002), são os sapatos que nos mantêm com os pés na terra, representando uma atitude perante a realidade. Para a autora, há uma ligação com o complexo de poder, como quando alguém pisa no outro. O salto alto remete Beatriz* ao desenho animado que aborda a temática das fadas, confirmando a figura sedutora que a fada é e a possibilidade de projeção de um ideal feminino e um ideal da própria criança.

As roupas, citadas pelas crianças como itens que remetem ao desenho animado escolhido, são, segundo Chevalier (2009), a forma visível do homem interior, também sendo reveladoras de aspectos da personalidade. O vestido vermelho utilizado pela personagem Mônica remete a sua personalidade, pois o vermelho vivo, conforme Chevalier (2009), é a imagem da força impulsiva, que se encoleriza e explode facilmente.

Maurício* afirma que o relógio o remete a seu desenho animado preferido. O personagem Ben 10 possui um dispositivo extraterrestre em formato de relógio de pulso, que o confere a habilidade de transformar-se em criaturas alienígenas. Para Chevalier (2009), o relógio é ligado ao simbolismo do tempo, de modo que o tempo simboliza o limite da duração e a distinção com o mundo do Além, pois é indissolúvelmente ligado ao espaço. O tempo divino, ao contrário do tempo humano, é infinito e ilimitado. Ao contrário dos humanos, os heróis, ao saírem do tempo ao penetrarem no Além e passarem muitos dias neste, se ausentam do mundo humano apenas algumas horas, o que é visto na trama do desenho Ben 10.

O desenho Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê é lembrado por Pedro* através de um skate e por Felipe* através das cores que lembram o capacete que o personagem usa. O skate (carro) pode simbolizar o ego e a consciência. O skate e seus personagens formam um único ser humano visto sob seus diferentes aspectos (Chevalier, 2009). As cores que ornamentam o capacete de Kick e que remetem Felipe* a este item são o vermelho e o branco.

Conforme Chevalier (2009), o vermelho pode simbolizar a força impulsiva e generosa e a juventude. O branco sobrepõe-se ao vermelho, é a cor essencial da consciência diurna desperta e da sabedoria, vinda das origens e vocações, enquanto o vermelho é a cor do ser. As cores são fundamentos do pensamento simbólico, e combinações de cores traduzem conflitos de forças que se manifestam em todos os níveis da existência, inclusive no mundo mais íntimo, de forma que a combinação do branco com o vermelho remete à dualidade morte e vida. Para Chevalier (2009), o capacete é o símbolo da invulnerabilidade e da potência, podendo ser associado à missão de Kick Buttowski: abraçar cada dia como se fosse o seu próprio filme de ação.

5.2 Personagens

O personagem principal é o protagonista da história, aquele que desempenha e ocupa o primeiro lugar na narrativa. É à volta dele que ocorre a ação central, e, geralmente, é o personagem mais importante e que tem maior destaque. Ao ser descrito como “o melhor”, o personagem escolhido é eleito como predileto, superior em bondade ou qualidade, mesmo que seja este um personagem secundário. O mestre é aquele que é perito em alguma arte ou ciência, estando em uma posição de conhecimento e habilidade superior.

Ao combaterem o inimigo, a injustiça, o erro, os personagens demonstram zelo e uma dedicação ardente por dominar, vencer, extinguir e lutar contra. As qualidades vistas nos personagens aludem a sua agradabilidade à vista, ao ouvido ou ao espírito: são meigos, ternos e agradáveis; engraçados, divertidos, cômicos, espirituosos e joviais, de modo que seus atos cômicos provocam risos; são apreciados e demonstram agilidade e aptidão em suas ações. Considerando que nos identificamos com a personalidade heroica ao ouvirmos histórias, pode-se afirmar que as qualidades vistas nos heróis remetem a um ideal de Self, uma versão idealizada de si mesmo, daquilo que se se pode tornar, formado a partir de experiências da vida, demandas da sociedade, e, neste caso, do que as crianças admiram em seus personagens, que atuam como modelos.

Os personagens secundários, ao contrário dos personagens escolhidos como prediletos, são aqueles de menor importância na narrativa relativamente a outrem. Geralmente, têm menor importância que os protagonistas, mas relacionam-se com eles. Embora participem da ação, não desempenham um papel decisivo.

Já o vilão é, normalmente, uma pessoa vil e desprezível, que comete ações más ou baixas. Faz o mal se opondo ao bem, prejudicando, ferindo ou incomodando, se desviando, muitas vezes, do que é tido como honesto e moral. Os vilões causam tormento, mágoa e sofrimento, podendo agir de maneira desumana, rude e cruel. No caso da personagem Cuca, pode-se dizer que enquanto as forças obscuras do inconsciente não são assumidas à luz do conhecimento dos sentimentos e da ação, a feiticeira continua a viver em nós.

O fato de as crianças justificarem o não gostar de determinados personagens por estes não aparecerem em muitos episódios pode ser entendido pelo fato de estes personagens, ao não aparecerem nos episódios de maneira contínua, deixarem de se revelar e revelar seus atributos.

Daniela* justifica não gostar de um personagem por este ser menos engraçado, mais sério. Um personagem visto como sério, ao contrário dos personagens tidos como engraçados, exprime circunspeção e gravidade. Daniela*, porém, indica como personagem sério o pinguim conhecido por Recruta, que é o personagem mais sensível e com menos experiência da trama, e que Daniela* em outra questão, afirma ser seu personagem preferido. Existe a possibilidade de Daniela* querer se referir, na verdade, ao pinguim conhecido como Capitão, tido como o mais arrogante e líder do grupo, responsável por criar táticas e dar ordens. A menor identificação com este personagem pode provir da possibilidade de o que é visto como sério remeter a responsabilidades, seja satisfazendo aos compromissos consigo próprio e com os outros, seja respondendo por atos próprios e aceitando as consequências dos atos praticados.

Já os personagens que, conforme as crianças, atrapalham o herói, seja o confundindo ou causando embaraço, acabam por desviar o personagem de seus objetivos, de sua missão. Neste ponto, é importante recordar que o herói possui uma vocação e um senso de obediência que deve ser levado adiante.

Camila* afirma ser Cascão o personagem que menos gosta por considerar este "porco", já que não gosta de tomar banho. A qualidade de "porco" alude a um homem sujo e imundo. De acordo com Chevalier (2009), o banho tem virtude purificadora e regeneradora, e constitui um retorno à matriz original, à fonte da vida, podendo satisfazer uma necessidade de calma, de segurança, de ternura e de recuperação. Camila* também afirma que adora tomar banho.

Pedro* afirma ser o personagem que menos gosta o pai de seu personagem preferido, pois este reclama muito e é muito escandaloso. O pai, ao protestar ou reivindicar demonstrando irritação provocada por uma violação, pode ser interpretado como procedendo mal pelo fato de a sua atitude talvez não condizer com o que a criança espera e idealiza.

Maurício* acredita que o personagem que menos gosta (uma garota) possui atitudes não convencionais – incomuns e não admitidas geralmente – e afirma que o personagem fala muito sobre magia. A magia pode ser, muitas vezes, vista como essencialmente feminina. Pedro* afirma não gostar do episódio “Pelo amor de Gunther”, pois o personagem realiza a todos os desejos perigosos da garota por quem está apaixonado. Pode-se inferir que a criança afirma quem ela é – sua persona⁷ - negando quem ela não é, podendo o fazer através do sectarismo entre o masculino e o feminino. Este sectarismo pode ser importante para a consciência infantil na medida em que a diferenciação ajuda a assimilar a conexão entre a realidade do corpo, a diferente realidade biológica entre um menino e uma menina. Porém, em casos de sectarismo extremo, podem se instalar regras e rigores excessivos com relação ao que corresponde ao masculino e o feminino, que poderão impedir o desenvolvimento sadio da vida anímica-psíquica.

Paula* afirma que o personagem que menos gosta (uma bruxa) está sempre planejando enfeitiçar aos outros, de modo que esta personagem atrai e cativa por meio de bruxarias. Duas crianças afirmam que os personagens de quem menos gostam tenta matar seus personagens preferidos – destruí-los e fazê-los desaparecer. Beatriz* afirma que estes personagens tentam roubar os poderes de seus personagens preferidos, subtraindo-os para si furtivamente ou com violência. Tais afirmações podem ser interpretadas como provenientes dos temores que fazem parte do imaginário infantil.

5.3 Herói

As qualidades que caracterizam os heróis fazem parte das qualidades heroicas, de modo que, em alguns casos, estes heróis apresentam uma natureza incomum e sobre-humana.

Segundo as crianças, seus heróis possuem temores (temem seres sobrenaturais, seus inimigos, animais peçonhentos, serem pegos, perder os seus poderes). Assim como os mitos,

⁷ O arquétipo da persona refere-se à “máscara” colocada e escolhida para se enfrentar o mundo. Pode dizer respeito à identidade sexual e a um estágio de desenvolvimento.

os desenhos externalizam a luta interior humana ao mostrar os personagens pelejando contra monstros, de modo que a vitória se deve à força inerente ao homem. Porém, embora, no mito universal do herói, este combata a monstros e a tudo que de certa forma é assombroso, os medos descritos pelas crianças podem ser considerados projeções das mesmas, caracterizando seus próprios temores. O fato de quatro crianças afirmarem que seus heróis não temem a nada refere-se às qualidades universais heroicas de força e poder, pois o herói é aquele que é destemido e tem o dever de combater ao mal.

Os heróis também possuem defeitos. Alguns dos defeitos descritos pelas crianças, bem como não saber quais são os defeitos do herói ou negar a existência destes, podem ser pensados levando-se em conta a possibilidade de a criança, ao se identificar com o herói, negar a própria sombra.

Nem sempre o herói luta contra ou em defesa de algo ou alguém, mas ajuda a seus semelhantes, de modo que, mesmo que apenas auxiliando e socorrendo, o personagem ainda assim é um herói. Todas as crianças afirmam que o herói vence, mesmo quando este não luta contra ou em defesa de algo/alguém. A este respeito é importante retomar o mito universal do herói, onde este tem as forças ao seu lado e se mostra digno de vitória. Considerando que Thiago* não possui um pai, a perda do herói parece mobilizar na criança o sentimento de perda de uma figura paterna, de um exemplo a ser seguido.

5.4 Família

É interessante notar que as crianças descrevem o animal de estimação como pertencente à família. Os animais de estimação, muitas vezes, são considerados como indivíduos, havendo um contanto estreito e íntimo entre animal e dono. Muitos dos animais de estimação têm nomes pessoais e individualizados, caracterizados como humanos, e, em alguns desenhos, seus pensamentos são expostos ao telespectador. Pode-se dizer que os animais de estimação promovem conforto, companhia e amor incondicional, tendo um papel importante na vida das crianças, bem como na vida de seus heróis.

5.5 Amigos

Embora a maioria das crianças descreva os amigos de seus heróis, Maurício* afirma que o herói não tem nenhum amigo. Acreditar que seu herói não possui nenhum amigo pode

ser uma projeção de Maurício*, 8 anos, considerando-se que, conforme Burkhard (199?), durante o segundo setênio da vida, a criança pode se sentir só e incompreendida, necessitando de carinho para conseguir relacionar-se socialmente.

5.6 Episódios

Os episódios ditos como preferidos pelas crianças entrevistadas são permeados por fantasia, ação e dificuldades, remetendo, deste modo, aos contos de fadas, que possuem heróis que enfrentam grandes obstáculos até triunfar contra o mal e encanto e magia que auxiliam os personagens a obterem suas vitórias. Os contos de fada simbolizam um caminho pessoal de desenvolvimento, pois apresentam situações críticas onde se deve fazer escolhas. Neles, são tratadas experiências cotidianas que permitem a identificação com as alegrias e dificuldades dos heróis, que, em suas proezas, expressam a condição humana diante das provações da vida.

As crianças também citam episódios que menos apreciam. Algumas motivações para não se gostar de um episódio parecem envolver projeções da criança, enquanto outras remetem às dificuldades com as quais o herói se depara e ao seu fracasso enquanto herói.

Três crianças teceram suas opiniões sobre os desenhos animados. Daniela* afirmou que “Desenhos ajudam a ser mais independente, ensinam a gente” (sic), o que confere a semelhança dos desenhos animados com os contos de fadas. Para Pedro*, o desenho animado “ajuda a imaginação, ajuda a inventar. Dá pra imaginar outros tipos de coisas de outras formas (sic). A concepção de Pedro* sobre os desenhos animados pode referir-se ao pensamento mágico, de modo que a imersão na realidade simbólica fértil que os desenhos animados proporcionam dá respaldo para um desenvolvimento sadio. Beatriz*, ao ser questionada sobre os defeitos de sua personagem preferida, afirmou que “eles [os produtores dos desenhos animados] tentam fazer os personagens todos perfeitos pro programa deles ser o melhor” (sic). O desenho animado citado por Beatriz*, *Winx Club*, apresenta um conteúdo sexualmente sugestivo, e as protagonistas utilizam roupas curtas que mostram as proporções de seu corpo: cinturas incrivelmente delgadas e pernas finas.

Com relação às narrativas, cinco crianças demonstraram não discernir entre os episódios assistidos, misturando enredos de diferentes episódios ao narrar a história de um episódio específico. Em dois casos, os desenhos animados foram confundidos com séries televisivas e filmes. Pode-se dizer que é natural que as crianças misturem os enredos com seus

próprios conteúdos e, da mesma forma, com enredos de outros episódios, pois isto torna a história contada uma história pessoal que fala sobre a criança.

A sombra pôde ser encontrada em algumas histórias contadas, seja na transformação de um personagem em uma subpersonalidade que vive plenamente o sombrio e o negativo reprimido, seja na denominação sombria de um vilão. A sombra coletiva pôde ser visualizada mediante o fato de duas dentre três crianças citarem como episódios menos apreciados aqueles envolvendo um personagem cujas ações podem lhe causar desconforto.

Projeções foram encontradas no que concerne a caracterização de objetos presentes na trama. No caso de Thiago*, se referem ao fato de a criança projetar a existência da família de seu personagem preferido.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os desenhos animados veiculados pelas emissoras televisivas permitem que o lúdico floresça e auxilie a criança a elaborar angústias a partir do ingresso na fantasia, vivida através da magia da ficção, onde o tempo real é substituído pelo tempo psicológico. Os desenhos animados são, semelhantemente aos contos de fadas, veículos que expressam os processos e símbolos do inconsciente coletivo. Ao expressarem a condição humana de forma simbólica, abordam questões do existir em toda a sua grandeza, exercendo um importante papel na organização do ser infantil. É brincando e refletindo sobre esses temas que a criança cria condições para administrar as situações reais e superar conflitos, de forma que o imaginário se configura como uma ferramenta eficaz. Estes desenhos, assim como os contos de fadas, reproduzem temores que fazem parte do imaginário infantil desde o início dos tempos, e seus personagens, embora muito diferenciados dos personagens convencionais dos contos de fadas, reproduzem comportamentos arquetípicos universais.

Nessas histórias, o enredo mantém uma estrutura fixa onde um problema desequilibra a tranquilidade inicial, de modo que os personagens têm de buscar respostas aos conflitos, e é nesse momento que a criança é invocada a, juntamente com os personagens, encontrar a solução para o problema instaurado. A jornada percorrida equivale à jornada do herói: lutar contra aquilo que atemoriza e, assim, ser digno de vitória.

Desta forma, os desenhos simbolizam um caminho pessoal de desenvolvimento, pois apresentam situações críticas onde se deve fazer escolhas. Neles, são tratadas experiências cotidianas que permitem a identificação com as alegrias e dificuldades dos heróis, que exprimem a condição humana diante das provações da vida. Tais experiências podem ser vistas como simbólicas ao trazerem um tema atemporal e arquetípico, de modo a poder se referir a qualquer lugar ou cultura, acolhendo às necessidades de cada um.

Os desenhos estudados são apreciados pelas crianças por serem recreativos e lúdicos, e por apresentarem atividade, energia e movimento no enredo. As crianças simpatizam e aprovam os personagens, cujas qualidades aludem a sua agradabilidade. Tais qualidades percebidas pelas crianças remetem a um ideal de Self, uma versão idealizada de si mesmo, daquilo que se se pode tornar, de modo que os personagens dos desenhos animados atuam como modelos. As figuras dos desenhos recebem projeções de ideais das crianças, de modo

que os desenhos animados, ao possibilitar essas projeções, estimulam a tomada de consciência com relação a fantasias e conteúdos sombrios, não aceitos pelo ego.

A dualidade referente ao bem e ao mal apresentada nos desenhos pode ser benéfica ao auxiliar a criança a lidar com a própria ambivalência interna, que é projetada nos personagens. A diferenciação entre o bem e o mal é relevante na medida em que, por meio desta separação, a criança pode conseguir compreender e integrar sentimentos opostos. Assim, os desenhos animados, ao trazerem a vitória do bem sobre o mal, do moral sobre o imoral, despertam recursos e mobilizam possibilidades de elaboração psíquica frente às vicissitudes da vida.

No geral, há uma diferença entre os desenhos assistidos preferidos por meninos e meninas; os desenhos preferidos pelos meninos apresentam mais ação no enredo e fazem maior alusão à jornada universal do herói. Pode-se inferir que é através do sectarismo entre o masculino e o feminino que a criança afirma a sua persona, de forma que esta diferenciação auxilia a assimilar a diferente realidade biológica entre os gêneros, configurando-se como fator importante para a consciência infantil.

Os desenhos animados assistidos pelas crianças que participaram deste estudo mostraram-se muito organizadores, de forma que falar sobre seus desenhos animados preferidos configurou-se como uma atividade lúdica para as crianças participantes: com a aptidão para contar e simbolizar suas histórias preferidas, as crianças ampliam sua capacidade de enfrentamento e elaboração das mais diversas situações. Observou-se a facilidade de identificação com os personagens presentes dos desenhos animados, que, mesmo quando dotados de poderes mágicos e dispositivos tecnológicos, expõe a fragilidade humana. A humanidade desses personagens cativa e mobiliza essas crianças, e a subjetividade é implicada no enredo, de forma a tocar emocionalmente a criança.

As crianças acreditam que os desenhos animados as ensinam a ser mais independentes, o que confere sua similaridade com os contos de fada; e que ajudam a imaginar e a inventar, sugerindo que a imersão na realidade simbólica fértil que os desenhos animados proporcionam dá respaldo para um desenvolvimento sadio. Acreditam, também, que os personagens são criados de modo a serem perfeitos a fim de garantir a preferência pelo programa, o que mostra a possibilidade de as crianças saberem distinguir entre o real e o fantástico, entre o humano e o divino, infinitamente perfeito.

É importante considerar que a criança do século XXI tem um espaço físico menor e mais restrito para brincar, vivendo a infância cercada de tecnologia, de modo a ter consciência

do valor midiático e apresentar um pensamento rápido ao mostrar facilidade em acompanhar os avanços tecnológicos acelerados, o que dá lugar a mudanças no âmbito das trocas humanas. A criança atual parece estar vivenciando novas gerações, sociedades e subjetividades, de modo que parece inadequado afirmar que as crianças telespectadoras incorporam passivamente valores e práticas veiculadas pelos desenhos animados, bem como a ideologias culturais estrangeiras. Deste modo, é preciso compreender que a qualidade dos desenhos animados veiculados não se refere apenas àquilo que nós adultos, através de nossas representações de mundo, ideologias e experiências, julgamos ser o melhor para os mais jovens, pois a problemática mostrada por estes desenhos é inerente à cultura, sendo universal.

Este estudo teve por finalidade o aprofundamento na dimensão simbólica dos desenhos animados na perspectiva da psicologia analítica, que, a partir da análise simbólica, pode colaborar para a aproximação de temas psicológicos presentes na criança da atualidade, visto que trabalhar com material simbólico permite a ampliação da consciência.

Faz-se necessário pontuar que os desenhos animados possibilitam interpretações psicológicas, sociais, culturais e históricas, por isso, propõe-se que sejam feitas diversas leituras sobre este tema que possui múltiplas dimensões. Diante disto, não se pretendeu trazer neste estudo todas as interpretações possíveis, visto que tal tarefa dificilmente seria realizável.

Assim sendo, outras pesquisas podem ser feitas buscando compreender dinamismos presentes nos desenhos animados, bem como a investigação voltada para a possibilidade da influência dos desenhos contemporâneos no que se refere à instauração de comportamentos adultizantes ou nocivos e à formação de ideais estéticos nas crianças telespectadoras.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOYNARD, Ana Lúcia. *Desenho animado e formação moral: influências sobre crianças dos 04 aos 08 anos de idade*. 2002. 60 p. Dissertação (Título de Mestre em Comunicação Social) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

_____. *Desenho animado e formação moral: influências sobre crianças dos 4 aos 8 anos de idade*. Actas dos III SOPCOM, IV LUSOCOM e II IBÉRICO. Covilhã: Serviços Gráficos da Universidade da Beira Interior, 2005.

BURKHARD, Gudrun Krökel. *Higiêne social: a biografia humana*. [199_]. 16 p. [s.l. : s.n.].

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Pensamento, 2004.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

DE PAULA, Lilian Garcia. *A lenda de Mulan: a jornada da mulher e do feminino*. 2008. 90 p. Monografia (Título de Especialista em Abordagem Junguiana) – Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

DOWNING, Christine (org.) - *Espelhos do Self*. As imagens arquetípicas que moldam sua vida. São Paulo: Cultrix, 1998.

FERNANDEZ, A. *A inteligência aprisionada*. Porto Alegre: Artmed, 1991.

JUNG, C. G. *A natureza da Psique*. OC VIII/II. Petrópolis: Vozes: 1984.

_____. *Memórias, sonhos e reflexões*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

_____. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. OC IX/I. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. *O homem e seus símbolos*. 15 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

_____. *Fundamentos de Psicologia Analítica*. OC XVIII/I. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2007a.

_____. *Psicologia do Inconsciente*. OC VII/I. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2007b.

_____. *O desenvolvimento da personalidade*. OC XII. Petrópolis: Vozes, 2011a.

_____. *Psicologia e Religião*. OC XI/I. 9ed. Petrópolis: Vozes, 2011b.

KAST, Verena. *A dinâmica dos símbolos: fundamentos da psicoterapia junguiana*. São Paulo: Edições Loyola, 1997.

KAPPEL, M.D.B (et alli). *Perfil das crianças de 0 a 6 anos que freqüentam creches, pré-escolas e escolas: uma análise dos resultados da Pesquisa sobre Padrões de Vida/IBGE*. Revista Brasileira de Educação. Número 16. Jan/Fev/Mar/Abr, 2001.

MANZINI, E. J. Entrevista semi-estruturada: análise de objetivos e de roteiros. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE PESQUISA E ESTUDOS QUALITATIVOS, 2, A pesquisa qualitativa em debate. *Anais...* Bauru: SIPEQ, 2004. 1 CD.

NEUMANN, Erich. *A criança*. Estrutura e dinâmica da personalidade em desenvolvimento desde o início de sua formação. 10 ed. São Paulo: Cultrix, 1995a.

_____. *História da origem da consciência*. São Paulo: Cultrix, 1995b.

ODININO, Juliane Di Paula Queiroz. *Imaginário infantil e desenho animado no cenário da mundialização das culturas*. 2004. 221 p. Tese (Mestre em Ciências Sociais) – Departamento de Sociologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas, São Paulo. Disponível em: <<http://cutter.unicamp.br/document/?code=vtls000340433>>. Acesso em: set. 2010.

OLIVEIRA, Luisa de. *Coisas de menina: análise simbólica da personagem Buffy - a Caça-Vampiros*. 2007. 101 p. Tese (Título de Mestre em Psicologia Clínica) – Programa de Estudos Pós-graduados em Psicologia Clínica, Núcleo de Estudos Junguianos, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

PACHECO, Elza Dias (org.) *Comunicação educação e arte na cultural infanto-juvenil*. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

PENNA, Eloisa. *Processamento Simbólico Arquetípico: uma proposta de método de pesquisa em psicologia analítica*. 2009. 228 p. Tese (Título de Doutor em Psicologia Clínica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

PEREIRA, Mirelly Cristina; RUARO, Laurete Maria. *Mídia e desenvolvimento infantil: influências do desenho animado na organização do brincar*. 2009. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2062_1398.pdf>. Acesso em: set. 2010.

SILVEIRA, N. *Jung: vida e obra*. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

SIQUEIRA, D.C.O. *Ciência e poder no universo simbólico do desenho animado*. *Revista Ciência e Público*. 2002. Disponível em: <http://www.casadaciencia.ufrj.br/Publicacoes/terraincognita/cienciaepublico/artigos/art08_cienciaepoder.pdf>. Acesso em: set. 2010.

STEIN, Murray. *Jung, o mapa da alma: uma introdução*. São Paulo: Cultrix, 2006.

VON FRANZ, Marie-Louise. *C. G. JUNG: seu mito em nossa época*. São Paulo: Cultrix, 1997a.

_____. *O Caminho dos Sonhos*. São Paulo: Cultrix, 1997b.

_____. *A sombra e o mal nos contos de fadas*. São Paulo: Paulus, 2002.

_____. *A individuação nos contos de fada*. São Paulo: Paulus, 2008.

WHITMONT, Edward C. *A busca do símbolo: conceitos básicos de psicologia analítica*. São Paulo: Cultrix, 1990.

8 ANEXOS

ANEXO A

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Desenho animado preferido

- 1) Qual o desenho que mais gosta de assistir?
- 2) Porque gosta do desenho?
- 3) Existe algum objeto ou imagem que o faça lembrar do desenho?

Personagens

- 4) Qual o personagem do desenho indicado que mais gosta?
- 5) Porque esse personagem é o que mais gosta?
- 6) Qual o personagem do desenho indicado que menos gosta?
- 7) Porque esse personagem é o que menos gosta?

Herói

- 8) Quem é o herói do desenho?
- 9) Porque é o herói do desenho?
- 10) O herói tem medo de algo?
- 11) Quais são as habilidades do herói?
- 12) Quais são os defeitos do herói?
- 13) O herói luta contra algo ou em defesa de algo?
- 14) O herói vence?

Família

- 15) O herói tem família?
- 16) Como é a família do herói?

Amigos

- 17) Como são os amigos do herói?

Episódios

- 18) Qual é o seu episódio preferido? Por quê?
- 19) Qual é o episódio que menos gostou? Por quê?
- 20) Conte a história de seu episódio preferido.

ANEXO B

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Senhores pais,

O (a) seu (sua) filho(a) está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa com o objetivo de compreender a contribuição simbólica dos desenhos animados ao imaginário infantil a partir da concepção das crianças sobre estes desenhos e seus heróis. Esta pesquisa é desenvolvida sob a orientação da Prof.^a Dra. Rosa Maria Tosta do curso de psicologia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

A atividade será realizada em um encontro e consistirá na realização de uma entrevista semi-estruturada que será registrada. A atividade ocorrerá de forma que se adeque a disponibilidade de horário do participante em local privado e restrito de preferência do participante.

Todas as informações colhidas durante este projeto serão consideradas apenas e tão somente para o objetivo da pesquisa, sendo assim de caráter totalmente sigiloso e confidencial, de acordo com as recomendações éticas do Conselho Federal de Psicologia, estando proibida sua utilização para qualquer outra finalidade. O nome do participante e outras informações de identificação não serão publicadas em nenhum registro escrito. Fica garantido a possibilidade de desistência e/ou retirada do consentimento em qualquer momento do processo da pesquisa sem penalização alguma ou prejuízo de cuidado.

Importante informar que a coleta de informações não expõe o participante a riscos, pelo contrário, considerando que histórias infantis são um instrumento que permite à criança encontrar um sentido para as suas experiências, a oportunidade de compartilhar a percepção sobre os desenhos assistidos traz benefícios lúdicos significativos ao participante, equivalendo a uma atividade pedagógica.

Sua assinatura abaixo indica que você leu, esclareceu dúvidas e livremente concordou em autorizar a participação de seu (sua) filho (a) no referido projeto. Se houver alguma questão ou dúvida, por favor, entre em contato com a pesquisadora, pelos endereços eletrônicos e telefones abaixo especificados.

Agradeço a colaboração nessa pesquisa, que será muito útil para compreender e entender melhor a contribuição simbólica dos desenhos animados ao imaginário infantil.

Eu, _____, RG _____, responsável legal na qualidade de _____ (pai, mãe ou tutor) do menor _____, RG _____, autorizo sua participação na pesquisa *Os desenhos animados e a contribuição simbólica ao imaginário infantil*, realizada pela aluna Mariana Garcia Reis Freire (RG: 46034515-1 CPF: 366458448-16) de Graduação do Curso de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) sob orientação da Prof.^a Dra. Rosa Maria Tosta (RG: 4383045-6 CPF: 638494708-06), a qual tem por objetivo investigar a contribuição simbólica dos desenhos animados ao imaginário infantil a partir da concepção das crianças sobre estes desenhos e seus heróis. Estou ciente de que posso contatar a pesquisadora executante a qualquer momento através do telefone (11) 7309-2274 e do e-mail marianagr@gmail.com.

Autorizo a utilização das informações fornecidas por meio de uma entrevista semi-estruturada para fins acadêmicos. Estou ciente de que dados que permitam a identificação serão omitidos a fim de garantir o anonimato. Tenho ciência também de que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade.

São Paulo, _____ de _____ de 20_____.

Assinatura do Responsável

Assinatura do Pesquisador Executante

Assinatura do Pesquisador Responsável

***O termo está sendo assinado em duas vias, uma para o participante e outra para o pesquisador**

ANEXO C

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO

Nome do participante: Paula*

Idade: 7

Data de nascimento: 28/09/04

Sexo: F

Escolaridade: 2ª série (3º ano)

Constituição da família: Mãe

Nome do participante: Pedro*

Idade: 7

Data de nascimento: 28/04/04

Sexo: M

Escolaridade: 2ª série (3º ano)

Constituição da família: Mãe, pai, irmã (Beatriz*, 10 anos)

Nome do participante: Maurício*

Idade: 8

Data de nascimento: 20/01/04

Sexo: M

Escolaridade: 2ª série (3º ano)

Constituição da família: Mãe, pai, irmã mais velha

Nome do participante: Daniela*

Idade: 8

Data de nascimento: 17/09/03

Sexo: F

Escolaridade: 3ª série (4º ano)

Constituição da família: Mãe, pai, irmão (Felipe*, 8 anos)

Nome do participante: Felipe*

Idade: 8

Data de nascimento: 17/09/03

Sexo: M

Escolaridade: 3ª série (4º ano)

Constituição da família: Mãe, pai, irmã (Daniela*, 8 anos)

Nome do participante: Luiza*

Idade: 8

Data de nascimento: 21/05/03

Sexo: F

Escolaridade: 3ª série (4º ano)

Constituição da família: Mãe, pai

Nome do participante: Camila*

Idade: 8

Data de nascimento: 24/04/03

Sexo: F

Escolaridade: 3ª série (4º ano)

Constituição da família: Mãe

Nome do participante: Daniel*

Idade: 9

Data de nascimento: 23/12/02

Sexo: M

Escolaridade: 3ª série (4º ano)

Constituição da família: Mãe, pai, irmã mais velha

Nome do participante: Thiago*

Idade: 9

Data de nascimento: 13/11/02

Sexo: M

Escolaridade: 3ª série (4º ano)

Constituição da família: Mãe, prima

Nome do participante: Beatriz*

Idade: 10

Data de nascimento: 25/02/02

Sexo: F

Escolaridade: 4ª série (5º ano)

Constituição da família: Mãe, pai, irmão (Pedro*, 7 anos)

ANEXO D

ENTREVISTAS

ENTREVISTA COM CRIANÇAS DO SEXO FEMININO

Desenho animado preferido

1) Qual o desenho que mais gosta de assistir?

*Paula** (7 anos): Sítio do Pica-pau Amarelo

*Luiza** (8 anos): Turma da Mônica

*Daniela** (8 anos): Os pinguins de Madagascar

*Camila** (8 anos): Turma da Mônica

*Beatriz** (10 anos): Winx Club

2) Porque gosta do desenho?

*Paula** (7 anos): Porque tem a Emília e o Visconde.

*Luiza** (8 anos): Porque é muito engraçado, o Cebolinha fala tudo errado, troca o “r” pelo “l”.

*Daniela** (8 anos): Eu acho engraçado, tem um recruta, o chefe deles, é legal. Desenhos ajudam a ser mais independente, ensinam a gente.

*Camila** (8 anos): Porque acho engraçado, principalmente a parte que a Mônica fica correndo atrás do Cebolinha.

*Beatriz** (10 anos): Porque é interessante porque fala sobre fadas. Gosto de fadas.

3) Existe algum objeto ou imagem que o faça lembrar do desenho?

*Paula** (7 anos): Uma boneca, me lembra a Emília.

*Luiza** (8 anos): Um coelho.

*Daniela** (8 anos): Bonequinha havaiana que fica no painel do carro.

*Camila** (8 anos): Vestido vermelho.

*Beatriz** (10 anos): Salto muito alto.

Personagens

4) Qual o personagem do desenho indicado que mais gosta?

*Paula** (7 anos): A Narizinho.

*Luiza** (8 anos): O Cebolinha e o Penadinho.

*Daniela** (8 anos): Tem um que tem mais vergonha e medo, que é o mais engraçado. Não sei o nome porque não aparece muito os nomes dos pinguins.

*Camila** (8 anos): A Mônica.

*Beatriz** (10 anos): A Bloom. É que ela é a principal, então ela é a que aparece mais.

5) Porque esse personagem é o que mais gosta?

*Paula** (7 anos): Porque ela é bonita.

*Luiza** (8 anos): O Penadinho é fofo e o Cabolinha é muito engraçado.

*Daniela** (8 anos): Porque ele é muito engraçado mesmo.

*Camila** (8 anos): Porque ela é a principal, é a mais engraçada e vai atrás do Cebolinha.

*Beatriz** (10 anos): Ela é a mais divertida e a mais legal.

6) Qual o personagem do desenho indicado que menos gosta?

*Paula** (7 anos): Da Cuca.

*Luiza** (8 anos): O Zé Lelé.

*Daniela** (8 anos): O Recruta.

*Camila** (8 anos): O Cascão.

*Beatriz** (10 anos): As Trixies. São três gêmeas malignas que querem o poder do dragão que a Bloom tem.

7) Porque esse personagem é o que menos gosta?

*Paula** (7 anos): Por causa que ela só pensa em enfeitiçar os outros.

*Luiza** (8 anos): Porque ele mal aparece nos episódios, aparece o Chico Bento.

*Daniela** (8 anos): Não sei, ele é mais sério, ele faz a gente menos rir.

*Camila** (8 anos): Porque ele é porco, não gosta de tomar banho. Eu adoro tomar banho.

*Beatriz** (10 anos): Porque elas sempre estão tentando matar as Winx e pegar os poderes delas.

Herói

8) Quem é o herói do desenho?

*Paula** (7 anos): O Pedrinho.

*Luíza** (8 anos): A Mônica.

*Daniela** (8 anos): São os pinguins, não tem um só. Eles são meio que espiões, ajudam os animais.

*Camila** (8 anos): A Mônica.

*Beatriz** (10 anos): A Bloom e as Winx.

9) Porque é o herói do desenho?

*Paula** (7 anos): Porque ele sempre ajuda todo mundo.

*Luíza** (8 anos): Porque ela é forte, muito forte.

*Daniela** (8 anos): Não sei. Eles espiam e cada um faz a sua parte. Um espia, outro faz outra coisa.

*Camila** (8 anos): Porque ela defende a Magali, por muitas coisas. Teve uma vez que tentaram sequestrar a Magali e a Mônica defender ela.

*Beatriz** (10 anos): Porque elas sempre estão salvando a terra e elas querem todo o poder do mundo mágico para elas governarem o mundo mágico.

10) O herói tem medo de algo?

*Paula** (7 anos): Não sei. Às vezes um pouco, do lobisomem.

*Luíza** (8 anos): Acho que ela tem medo de aranha, de barata e de minhoca. Eu também, menos de minhoca.

*Daniela** (8 anos): Acho que não... não. Só o mais engraçado, tem medo de espiar, diz que não consegue fazer algo...

*Camila** (8 anos): Não.

*Beatriz** (10 anos): Tem medo das inimigas e de que o poder dela suma.

11) Quais são as habilidades do herói?

*Paula** (7 anos): Ele é bom de mira.

*Luíza** (8 anos): Dar coelhada.

*Daniela** (8 anos): Espiar. Sabem fazer bem as coisas, têm bastante idéia.

*Camila** (8 anos): Ela é forte.

*Beatriz** (10 anos): Ela tem os poderes do dragão.

12) Quais são os defeitos do herói?

Paula (7 anos):* Nenhum.

Luiza (8 anos):* Bater muito. Bate muito no Cebolinha e no Cascão.

Daniela (8 anos):* Não têm, quase nenhum. O recruta não gosta que falem mal da boneca dele. Ele fica indefeso quando fala com a boneca.

Camila (8 anos):* Ela não tem defeitos.

Beatriz (10 anos):* Ela tem um coelhinho de estimação, quando algo acontece algo ela sempre salva o coelhinho. Ela não tem defeitos, eles tentam fazer os personagens todos perfeitinhas pro programa deles ser o melhor.

13) O herói luta contra algo ou em defesa de algo?

Paula (7 anos):* Ele não luta, ele ajuda a Emília, a Narizinho...

Luiza (8 anos):* Não deixa pegarem o coelhinho dela.

Daniela (8 anos):* Acho que não.

Camila (8 anos):* Ela defende o Sansão do Cebolinha e do Cascão.

Beatriz (10 anos):* Defende as Winx, a escola de magia, o mundo mágico e a família dela, que fica no outro mundo.

14) O herói vence?

Paula (7 anos):* Sim. Quando ajuda dá certo.

Luiza (8 anos):* Vence.

Daniela (8 anos):* Vencem. Na verdade conseguem ajudar. Tem o rei do zoológico que só pensa nele, e eles ajudam o rei a fazer algo ou dizendo para não pensar só nele.

Camila (8 anos):* Vence, toda vez bate neles.

Beatriz (10 anos):* Sempre vence, ela e as Winx.

Família

15) O herói tem família?

Paula (7 anos):* Não aparece, só a avó, a prima.

Luiza (8 anos):* Sim.

Daniela (8 anos):* Não.

Camila (8 anos):* Tem.

Beatriz (10 anos):* A Bloom tem uma família no mundo não mágico. Vê eles nas férias de verão ou quando tem tempo pra ir. Ela é adotada e o pai achou ela num incêndio.

16) Como é a família do herói?

Paula (7 anos):* Acho que é bonita.

Luiza (8 anos):* Legal. São bem preocupados. Desde bebezinha ela dá coelhada. É o pai e a mãe, eles são legais.

Daniela (8 anos):* -

Camila (8 anos):* Ela mora com a mãe, com o pai e com o Monicão. A mãe tem cabelo preto, bate no ombro. O pai tem cabelo enrolado e preto e o Monicão tem o cabelo igual ao dela, cabelo tipo de banana. Se dão super bem e nunca brigam.

Beatriz (10 anos):* É a mãe e o pai, e o coelhinho. O pai é loiro e a mãe tem cabelo marrom. Não são velhos, devem ter a idade da minha mãe. São legais, gostam muito da Bloom. O coelho de estimação é azul e fica pulando pra lá e pra cá o tempo todo. Ajuda ela a fazer a lição e quando tem algum problema, ajuda do jeito dele, tenta ajudar. Toda a noite a Bloom tem pesadelos sobre a família verdadeira dela. Ela tá descobrindo a família verdadeira dela. A mãe morreu, o pai ela não sabe quem é e talvez a irmã esteja presa em algum lugar que as Trixies tenham prendido.

Amigos

17) Como são os amigos do herói?

Paula (7 anos):* Bem legais, porque quando o Pedrinho precisa eles ajudam.

Luiza (8 anos):* Tem a Magali, é a comilona, o Cebolinha, que tem planos infalíveis para tomar o Sansão, e o Cascão, que não gosta de tomar banho, tem pavor de água.

Daniela (8 anos):* Eles têm amigo elefante, macaco... são legais.

Camila (8 anos):* Tem o Franjinha, o Cebolinha, o Cascão, a Aninha, a Magali, o Bidu e o Monicão. São todos legais, tirando o Cascão.

Beatriz (10 anos):* São legais, se preocupam muito com a Bloom. São muito amigas. São umas seis. Todas da escola. As Pop Pixies também são amigas da Bloom.

Episódios

18) Qual é o seu episódio preferido? Por quê?

*Paula** (7 anos): O que os homens de contrabando querem pegar o passarinho irmão do Louro José. Porque é o mais legal, porque a Caverna da Cuca vira um palácio. A amiga da Cuca roubou o Faz de Conta da Emília, que faz tudo o que você pede.

*Luiza** (8 anos): “Turma da Mônica – Uma viagem no tempo”. Porque é muito legal, eles viajam no tempo na Máquina do Tempo que o Franjinha constrói.

*Daniela** (8 anos): Teve um que eles tavam ajudando o rei para ele ser mais independente e porque ele tem um amigo dele que faz tudo pra ele, fica até abanando ele e aí tem uma hora que os pinguins ajudam. É o preferido porque tem mais dificuldades no episódio, é mais engraçado.

*Camila** (8 anos): “Os azuis”. Por causa que é muito engraçado.

*Beatriz** (10 anos): Que elas combatem a Fênix Negra. É o mais interessante que já passou porque elas combatem mais, tem mais monstros e as Trixies estão ajudando a Fênix Negra a roubar todo o poder da Cidade Mágica pra comandar os dois mundos.

19) Qual é o episódio que menos gostou? Por quê?

*Paula** (7 anos): Nenhum.

*Luiza** (8 anos): Quando o Chico Bento acha que a onça engole o Zé Lelé. Porque é muito chatinho, e também tem uma parte que o Chico Bento não acredita no Zé Lelé.

*Daniela** (8 anos): Até agora nenhum.

*Camila** (8 anos): O que o Chico Bento foi no shopping. Porque ele não se deu nada bem, porque tinha uma fonte e ele ficou nadando nela pelado, bem no meio do shopping.

*Beatriz** (10 anos): Não lembro, acho que não teve um.

20) Conte a história de seu episódio preferido.

*Paula** (7 anos): Depois que a amiga da Cuca rouba o Faz de Conta, o irmão do Louro José Chamou um caminhão que levou ele até a cidade. Aí ele chegou na cidade e pegou um ônibus e foi nessa parte que terminou.

*Luiza** (8 anos): O Franjinha tenta construir uma Máquina do tempo. Ele conseguiu. Mas os quatro elementos (para construir) estão perdidos no tempo e a Mônica, o Cebolinha, o Cascão e a Magali ajudam eles a procurarem os quatro elementos. E cada um vai parar em uma época. E a Mônica para na época dos dinossauros. A Magali parou quando eles eram bebezinhos. O

Cebolinha foi parar no espaço do Futuro. O Cascão foi parar na terra dos índios e teve que procurar o elemento da água, e ele odeia a água.

*Daniela** (8 anos): É assim. É que eles... esse rei tava pedindo para o amigo dele fazer um monte de coisa para ele. Aí até que um dia o amigo dele ficou cansado de trabalhar tanto para ele e ele, o amigo, pediu ajuda para os pinguins pra que os pinguins o ajudassem a ser mais independente. Aí os pinguins falaram com o rei aí o rei aceitou eles ajudaram ele. Aí quando eles pediram para o rei procurar comida sozinho, ele tinha muita dificuldade. Os pinguins davam várias tarefas para ele, que ele tem que fazer mesmo. E aí todos os dias ele fazia alguma coisa e sempre ficava reclamando aí um dia ele conseguiu fazer e disse que ele ia fazer as coisas dele, que não ia pedir tanta ajuda assim pro amigo. Aí ele falou “brigado” pros pinguins e aí os pinguins falaram “de nada” e pra ele tentar mesmo fazer as tarefas sozinho aí ele falou que ia tentar, ver se ele conseguia, aí ele foi conseguindo. Aí acabou.

*Camila** (8 anos): É muito engraçado. Tem uma parte que ela levanta da cama, a Mônica, e ela se olha no espelho. Só que o espelho apareceu do nada na casa dela. Aí ela sai de casa e encontra os amigos dela azuis, aí o Cebolinha pergunta: “Você é a Mônica mesmo?”, porque ele tava azul e ela tava branca né. Aí eles, a Magali, o Cascão e o Cebolinha, fogem dela. Depois ela fica sendo perseguida pela polícia por causa da cor dela aí ela volta pra casa dela, aí o espelho fala assim: “Desculpe, estou em outra dimensão. Vou te mandar para outro mundo”. Aí ela volta, vê a mãe dela branca, os amigos dela brancos, aí acaba.

*Beatriz** (10 anos): A Fênix apareceu e tirou as Trixies da prisão e as Trixies têm que obedecer às ordens da Fênix Negra. E daí elas (Trixies) tem que pegar a Bloom pra poder tirar o feitiço dela e pegar a pedra com as Pop Pixies – no reino delas, um lugar secreto - pra levar pra Fênix Negra pra ela fazer lá a macumba dela pra tirar o feitiço do dragão da Bloom pra ela poder virar mais poderosa do que a Fênix Negra, porque a Fênix Negra é uma das fadas mais poderosas que tem – é um homem, mas é uma fada. Daí ela, a Bloom, governa o mundo se conseguisse, mas ela não conseguiu, porque as Winx conseguiram acordar ela do transe – porque a Fênix Negra tinha jogando um transe nela pra ela ficar do mal – mas a amiga acordou ela e lembrou ela de quem ela era pra ela sair do feitiço e ajudar as amigas a matar a Fênix Negra.

ENTREVISTA COM CRIANÇAS DO SEXO MASCULINO

Desenho animado preferido

1) Qual o desenho que mais gosta de assistir?

Pedro (7 anos):* Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê

Maurício (8 anos):* Ben 10

Felipe (8 anos):* Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê

Thiago (9 anos):* Star Wars: The Clone Wars

Daniel (9 anos):* Turma da Mônica

2) Porque gosta do desenho?

Pedro (7 anos):* Porque ele faz um monte de coisa maluca. Desenho ajuda a imaginação, ajuda a inventar. Dá pra imaginar outros tipos de coisas de outras formas.

Maurício (8 anos):* Porque é de ação.

Felipe (8 anos):* É legal, tem ação.

Thiago (9 anos):* Porque eles fazem batalhas e o sempre do bem vence.

Daniel (9 anos):* Porque é divertido. É legal quando a Mônica bate no Cebolinha e no Cascão.

3) Existe algum objeto ou imagem que o faça lembrar do desenho?

Pedro (7 anos):* Skate.

Maurício (8 anos):* Um relógio.

Felipe (8 anos):* As cores vermelho e branco, que lembram o capacete do Kick.

Thiago (9 anos):* Fantasia do Mestre Yoda.

Daniel (9 anos):* Não.

Personagens

4) Qual o personagem do desenho indicado que mais gosta?

Pedro (7 anos):* O Gunther.

Maurício (8 anos):* O Ben 10.

Felipe (8 anos):* O Kick.

Thiago (9 anos):* O Yoda.

Daniel (9 anos):* A Mônica.

5) Porque esse personagem é o que mais gosta?

Pedro (7 anos):* Porque ele é muito engraçado.

Maurício (8 anos):* Porque ele é o personagem principal.

Felipe (8 anos):* Porque ele que faz as ações e manobras.

Thiago (9 anos):* Porque ele é o melhor, é o Mestre dos Jedi.

Daniel (9 anos):* Porque ela é engraçada.

6) Qual o personagem do desenho indicado que menos gosta?

Pedro (7 anos):* O pai dele.

Maurício (8 anos):* A Gwen.

Felipe (8 anos):* É um cachorro.

Thiago (9 anos):* O general dos do mal.

Daniel (9 anos):* O Xaveco.

7) Porque esse personagem é o que menos gosta?

Pedro (7 anos):* Porque ele é muito escandaloso, reclama de tudo. Se acontecer alguma coisa com o carro dele ele já reclama.

Maurício (8 anos):* Ela faz umas coisas estranhas, só fala de magia.

Felipe (8 anos):* Ele fica atrapalhando o Kick, as manobras, e tenta comer a lição de casa dele.

Thiago (9 anos):* Porque ele só queria matar os do bem.

Daniel (9 anos):* Ele quase não faz nada, só apareceu algumas vezes.

Herói

8) Quem é o herói do desenho?

Pedro (7 anos):* O Kick Buttowski.

Maurício (8 anos):* O Ben 10.

Felipe (8 anos):* O Kick.

Thiago (9 anos):* O Yoda.

Daniel (9 anos):* O Franjinha.

9) Porque é o herói do desenho?

Pedro (7 anos):* Porque ele sempre arruma as coisas. Tipo, o carro do pai dele tá arranhado, ele arruma.

Maurício (8 anos):* Porque ele tem um relógio que pode virar aliens.

Felipe (8 anos):* Porque ele faz tudo. Na verdade é ele e o amigo dele, que ajuda ele.

Thiago (9 anos):* Porque ele é... porque eu gosto dele, ele é legal.

Daniel (9 anos):* Porque ele faz experiências para ajudar as pessoas.

10) O herói tem medo de algo?

Pedro (7 anos):* Tem medo de coisa enfeitadinha tipo coisa muito rosa e roupinha muito fofinha. Além disso, não tem medo de nada.

Maurício (8 anos):* Não.

Felipe (8 anos):* Não.

Thiago (9 anos):* Não.

Daniel (9 anos):* Da Mônica.

11) Quais são as habilidades do herói?

Pedro (7 anos):* Andar de skate.

Maurício (8 anos):* Ele luta.

Felipe (8 anos):* Andar de skate.

Thiago (9 anos):* Poderes. De hipnotizamento e enforcamento.

Daniel (9 anos):* Construir máquinas.

12) Quais são os defeitos do herói?

Pedro (7 anos):* Às vezes quando ele faz uma manobra ele quebra alguma coisa.

Maurício (8 anos):* Tem mas não sei qual.

Felipe (8 anos):* Não consegue parar de fazer manobra nem um instante, ele não pensa em outra coisa.

Thiago (9 anos):* Tem cabelo branco e ele é verde.

Daniel (9 anos):* Acho que não tem.

13) O herói luta contra algo ou em defesa de algo?

Pedro (7 anos):* Já lutou com a Rainha Ratazana porque queria encontrar um skate mágico.

Maurício (8 anos):* Luta contra o mal.

Felipe (8 anos):* Não, só às vezes que ele tá procurando um skate de madeira e teve que lutar com um jacaré.

Thiago (9 anos):* Defende o filho dele. Luta contra o mal.

Daniel (9 anos):* Não.

14) O herói vence?

Pedro (7 anos):* Sempre vence e o lema do herói dele é: “Faça tudo, depois faça mais”.

Maurício (8 anos):* Vence.

Felipe (8 anos):* Sim.

Thiago (9 anos):* Vence algumas. No filme ele morre, o general.

Daniel (9 anos):* Sim.

Família

15) O herói tem família?

Pedro (7 anos):* Tem.

Maurício (8 anos):* Tem.

Felipe (8 anos):* Tem. O irmão mais velho, a irmã mais nova, o pai e a mãe.

Thiago (9 anos):* Não, a família morreu numa batalha. A esposa dele levou um tiro e o pai morreu de velhice. Só sobrou o filho dele.

Daniel (9 anos):* Tem.

16) Como é a família do herói?

Pedro (7 anos):* O irmão dele é muito chato e a mãe dele já quase bateu um recorde de velocidade na água só que não conseguiu. O primo dele é um mala, não fica quieto.

Maurício (8 anos):* É a mãe, pai e prima. Não se dá bem com a irmã, brigam toda hora.

Felipe (8 anos):* Nomal. Se dão bem, menos os irmãos. O irmão tenta atralhar ele, a irmã também, e ele tem que cuidar às vezes dela e ela sempre foge.

Thiago (9 anos):* Todo mundo é verde, menos o filho.

Daniel (9 anos):* Pai, mãe, ele e o cachorro Bidu. Se dão bem, fazem quase tudo juntos.

Amigos

17) Como são os amigos do herói?

Pedro (7 anos):* Só o Gunther. Ele é gordinho e os pais são vikings. Ele às vezes chora por tudo.

Maurício (8 anos):* Nunca vi nenhum amigo dele. Acho que não tem nenhum.

Felipe (8 anos):* Ele só tem um, o melhor amigo. Ele é normal, gosta das mesmas coisas que o Kick mas não faz manobras, só ajuda.

Thiago (9 anos):* Tem um que tem olho verde e espada verde e o resto eu não conheço. Mas tem vários amigos. São do bem, também lutam contra o mal.

Daniel (9 anos):* É o Xaveco, o Cebolinha e o Cascão. São garotos, todos querem pegar o coelho da Mônica pra dar laço na orelha dele. São amigos e sapecas.

Episódios

18) Qual é o seu episódio preferido? Por quê?

Pedro (7 anos):* Do dia do casamento da tia. A mãe procura um terno no “Baixinhos Achatados” e acha. É o episódio preferido porque é o mais engraçado.

Maurício (8 anos):* Que ele vai para o futuro. Porque ele acha outro Ben 10, mas adulto que tem outros poderes, mas não vira aliens.

Felipe (8 anos):* Quando ele tenta achar o skate de madeira que é raro. Porque é o mais legal que eu já vi, tem mais ação, mais luta.

Thiago (9 anos):* Quando o Yoda consegue matar o Darth Vader do mal. Porque ele matou um do mal.

Daniel (9 anos):* “O sol vs chuva”. Porque quando o Cascão sai da casa dele tá sol e começa a chuva porque Deus tá concertando a máquina de sol e chuva.

19) Qual é o episódio que menos gostou? Por quê?

Pedro (7 anos):* Do dia que ele quebra o relógio cuco do amigo dele. Achei muito besta por causa que ele fazia tudo o que a Jackie Maluca falasse. A última coisa que ela pediu pra ele fazer foi casar com ela.

Maurício (8 anos):* Que a avó dele foi presa com gosma e fez um clone da avó. Porque demorou muito pra salvar quem tava preso na gosma.

Felipe (8 anos):* Quando ele tem que fazer a lição de casa de dois meses e diz para a professora que o cachorro comeu a folha. Aí o cachorro no caminho da escola comeu mesmo a folha e ele teve que fazer tudo de novo em uma noite só pra não repetir de ano. Porque já vi muitas vezes e ficou sem graça.

Thiago (9 anos):* Quando o Yoda morreu. Porque é triste.

Daniel (9 anos):* Nenhum.

20) Conte a história de seu episódio preferido.

Pedro (7 anos):* Vai ter o casamento da tia dele e daí a mãe dele tinha que encontrar um terno pra ele. Aí quando a mãe encontrou o terno ela disse que fica maluca se ele perde o terno, e daí bem no final ele conseguiu perder de novo. Apareceu a inimiga dele, a Kendall – um não gosta do outro – e daí perguntou porque ele tava segurando um terno e daí colocou o terno dele bem num carrinho de velhinho, só que daí o velhinho saiu correndo daí depois ele destruiu quase o shopping inteiro por causa que o velhinho entrou numa escultura de planta e quase destruiu tudo. E depois ele conseguiu pegar o terno e ir no caixa pra pagar. E daí ele conseguiu ir no casamento da tia dele e pronto, acabou.

Maurício (8 anos):* Era aniversário do vô dele. Aí abriu um portal e eles foram pra lá, a Gwen e o Ben 10, e foram parar no futuro. Aí eles ficaram lá e o avô não tinha ido aí depois a caixa virou um bolo quando eles apertaram o botão daí eles comeram o bolo e fim.

Felipe (8 anos):* Ele chega na escola aí tem que falar o que aconteceu no fim de semana dele. Aí ele tenta pegar o skate numa passagem secreta no esgoto e luta com o jacaré. Aí tem o rato e ele tem que pegar a chave na boca do rato pra entrar na passagem. Aí quando ele entra tem uma pilha de skate de ouro e o de madeira no meio e ele pega só o de madeira. Aí ele fala e a professora não acredita e tá lá o skate de madeira. Tem três rodas vermelhas e uma só verde.

Thiago (9 anos):* Quando o Yoda teve o filho dele. Começou quando eles tavam na nave. Aí os do mal começaram a atirar na nave e eles perceberam. Aí eles desceram e começou a guerra. Aí no meio da guerra a mãe teve o filho do Yoda. Aí eles começaram a batalhar e assim acabou. Eles ganharam.

Daniel (9 anos):* O Cascão tava saindo de casa aí tava sol. Aí começou a chover. Entrou dentro de casa e saiu de novo e começou a chover. Aí entrou e saiu de novo e aí entrou e ficou bravo.