

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA
FILHO”

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CAMPUS DE BAURU

CARITA PELIÇÃO

**PEPPA PIG E AS CRIANÇAS NA PRIMEIRA IDADE: UM
ESTUDO DA EMPATIA GRÁFICA**

BAURU

2016

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA
FILHO”

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CAMPUS DE BAURU

CARITA PELIÇÃO

**PEPPA PIG E AS CRIANÇAS NA PRIMEIRA IDADE: UM
ESTUDO DA EMPATIA GRÁFICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Artes Visuais, Faculdade de
Arquitetura, Artes e Comunicação
UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial
para conclusão da graduação, sob orientação
da Prof^a Dr^a Regilene A. Sarzi Ribeiro.

BAURU

2016

CARITA PELIÇÃO

**PEPPA PIG E AS CRIANÇAS NA PRIMEIRA IDADE: UM
ESTUDO DA EMPATIA GRÁFICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial para conclusão da graduação, sob orientação da Profª Drª Regilene A. Sarzi Ribeiro.

BANCA EXAMINADORA:

Profª Drª Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro

Profª Drª Eliane Patrícia Grandini Serrano

Profª Drª Sônia de Brito

Bauru, outubro de 2016.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuíram para a construção desta pesquisa de alguma forma, em especial:

Aos meus pais Leonardo Messias Pelicção e Palmira J. Calandrin Pelicção, que me acompanharam em todos os momentos, apoiaram e incentivaram cada passo, bem como minha irmã, Taís Pelicção.

Ao Pedro Afonso Pagani Estrada, meu namorado, que esteve ao meu lado, me encorajando a estudar e pesquisar. Obrigada por sua opinião, por me ajudar com o universo digital e por ler várias vezes este trabalho comigo, mesmo estando cansado do trabalho e faculdade.

À diretora do Núcleo de Ensino Renovado – NER, Bauru, Eliane Maria Rocha Dias, que me recebeu nas dependências da escola durante todo o meu estágio, onde foi possível a elaboração da pesquisa de campo, fundamental para avaliar as informações teóricas que haviam sido levantadas.

À professora de artes, Irma Munhoz, com carinho, por toda a paciência, dedicação, disposição e por me mostrar que ser professor é muito gratificante, apesar dos grandes desafios.

Aos meus amigos de faculdade, agradeço pelos momentos vividos.

À professora Dr^a Márcia Aparecida Barbosa Vianna, que contribuiu para a elaboração desta pesquisa.

Meus sinceros agradecimentos à professora Dr^a Regilene A. Sarzi Ribeiro que me acompanhou durante esse trajeto, orientando, conduzindo, ensinando, sempre com carinho, cuidado e atenção.

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo identificar o motivo pelo qual as crianças de um a seis anos de idade se identificam com a série de desenho animado *Peppa Pig* e de onde provém esse interesse. Levando-se em consideração que as crianças acabam incorporando algumas atitudes e condutas das personagens, a pesquisa identifica primeiramente os fatores que geram tais comportamentos, tais como aspectos formais e culturais, para num segundo momento discutir o que esse desenho pode acrescentar na educação das crianças e o que poderia ser indicado como não adequado à faixa etária.

Palavras-chave: desenho animado; Peppa Pig; educação infantil; comportamento.

ABSTRACT

This research has the objective to understand the reason why children from one to six years old identify themselves with the cartoon series *Peppa Pig* and where does such interest comes from. Considering that children end up copying some of the character's attitudes and conducts, this research primarily identifies the factors that generate this kind of behavior, as formal and cultural aspects, so that in a second matter we can discuss what does this cartoon can add up in their education and what could be seen as not fit to this target age.

Keywords: cartoon; Peppa Pig; children education; behavior.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1.** Forma circular. Fonte: DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil.** Porto Alegre, RS: Zouk, 2010, p. 83.....p. 26
- Figura 2.** Tentativa de imitação da escrita. Fonte: DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil.** Porto Alegre, RS: Zouk, 2010, p. 95.....p. 28
- Figura 3.** Vovô Pig dirigindo ao lado direito do veículo. Fonte: Frame do episódio 36 (Voando de férias), 4ª temporada.....p. 35
- Figura 4.** Família e amigos de Peppa Pig. Disponível em: <
http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2015/10/01/03/049EA7EF000005DC-3255719-Sale_Peppa_Pig_has_made_a_fortune_for_its_British_creators_after-a-94_1443665467071.jpg> Acesso em: 16 jan.
2016.....p. 40
- Figura 5.** Uso do cinto de segurança. Fonte: Frame do episódio 60 (Um dia de ventania no outono), 2ª temporada.....p.44
- Figura 6.** Família dando gargalhadas ao chão depois que o computador foi consertado. Fonte: frame do episódio 7 (Mamãe trabalhando), 1ª temporada.....p. 46
- Figura 7.** Peppa caída sobre a abóbora. Fonte: frame do episódio 12 (Bicicletas), 1ª temporada.....p. 47
- Figura 8.** Família feliz comendo torta de amora e maçã. Fonte: frame do episódio 46 (O arbusto de amoras), 3ª temporada.....p. 49
- Figura 9.** Crianças fazendo minhoquinhas de argila. Fonte: frame do episódio 47 (A cerâmica), 3ª temporada.....p. 51

| | |
|--|-------|
| Figura 10. Crianças brincando unidas com o jogo de chá. Fonte: Frame do episódio 47 (A cerâmica), 3ª temporada..... | p. 51 |
| Figura 11. Papai Pig dançando Ballet. Fonte: Frame do episódio 31 (Aula de Ballet), 1ª temporada..... | p. 53 |
| Figura 12. Criança desenhando. Fonte: arquivo pessoal..... | p.55 |
| Figura 13. Criança desenhando. Fonte: arquivo pessoal..... | p.56 |
| Figura 14. Desenho pronto 1. Fonte: arquivo pessoal..... | p. 57 |
| Figura 15. Desenho pronto 2. Fonte: arquivo pessoal..... | p. 57 |
| Figura 16. Detalhe desenho 3 – homem-palito. Fonte: arquivo pessoal..... | p. 58 |
| Figura 17. Detalhe desenho 4 – homem-palito. Fonte: arquivo pessoal..... | p. 58 |
| Figura 18. Predominância da forma circular na composição da cena. Fonte: frame episódio 81 (Pintando), 2ª temporada..... | p. 63 |
| Figura 19. Uso do círculo para representar tudo. Fonte: ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção visual. Uma Psicologia da Visão Criadora. 5. Edição. São Paulo: Livraria Pioneira, 1989, p. 168..... | p. 64 |
| Figura 20. Exemplo do padrão da contenção no desenho Peppa Pig. Fonte: Detalhe do frame do episódio 108 (A Tosse de Pedro), 3ª temporada..... | p. 65 |
| Figura 21. Exemplo do uso de raios (sentido de irradiação solar) no desenho Peppa Pig. Fonte: Detalhe do frame do episódio 79 (A Grama Alta), 2ª temporada..... | p. 65 |
| Figura 22. Exemplo do uso das linhas na animação Peppa Pig. Fonte: frame episódio 43 (Arrumando o Quarto), 1ª temporada..... | p. 66 |
| Figura 23. Composição harmoniosa, que evoca carinho. Fonte: frame do episódio 50 (Minha Festa de Aniversário), 1ª temporada..... | p. 67 |

| | |
|---|-------|
| Figura 24. Imagem de família unida. Fonte: frame do episódio 66 (Hora de Dormir), 2ª temporada..... | p. 68 |
| Figura 25. Diferentes texturas. Fonte: frame do episódio 202 (Fruta), 4ª temporada..... | p. 69 |
| Figura 26. Cores suaves que se contrastam. Fonte: Frame episódio 195 (Férias ao sol), 4ª temporada..... | p. 70 |
| Figura 27. Suavidade entre as cores primárias e secundárias. Fonte: frame do episódio 146 (Papai Pig Campeão), 3ª temporada..... | p. 71 |
| Figura 28. Vermelho abrandando-se ao misturar-se com azul. Fonte: Frame do episódio 8 (Brincando de Bobinho), 1ª temporada..... | p. 72 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-------|
| 1. INTRODUÇÃO..... | p. 06 |
| 2. O DESENHO ANIMADO INFANTIL E A RELAÇÃO ENTRE TELEVISÃO E CRIANÇA..... | p. 11 |
| 2.1. Definição e origem do desenho animado..... | p. 11 |
| 2.2. O desenho animado no Brasil..... | p. 13 |
| 2.3. Televisão e criança..... | p. 17 |
| 2.4. Televisão aberta versus Televisão paga..... | p. 19 |
| 3. O DESENHO DA CRIANÇA E SUA CAPACIDADE CRIATIVA | p. 23 |
| 3.1. Fases da criança - comportamento e desenho..... | p. 23 |
| 3.1.1. Desenvolvimento por faixa etária – 18 meses a 2 anos | p. 24 |
| 3.1.2. Desenvolvimento por faixa etária – 2 a 6 anos..... | p. 28 |
| 3.2. Esquemas..... | p. 31 |
| 4. PEPPA PIG – UM ESTUDO DA EMPATIA GRÁFICA..... | p. 33 |
| 4.1. Peppa Pig..... | p. 33 |
| 4.1.1. Criadores..... | p. 33 |

| | | |
|--------|---|-------|
| 4.1.2. | Peppa Pig na televisão..... | p. 33 |
| 4.1.3. | Características gerais..... | p. 34 |
| 4.1.4. | Premiações e indicações..... | p. 35 |
| 4.1.5. | Personagens..... | p. 38 |
| 4.2. | Desdobramentos – Peppa Pig em todos os lugares..... | p. 41 |
| 4.3. | Os dois lados de Peppa Pig – Análise de alguns episódios..... | p. 43 |
| 4.4. | Pesquisa de campo – crianças, descrição da experiência em detalhes..... | p. 53 |
| 4.4.1. | Atividade 1 – Investigando a presença de Peppa..... | p. 53 |
| 4.4.2. | Atividade 2 – Criando com Peppa..... | p. 54 |
| 4.4.3. | Análise da pesquisa de campo..... | p. 56 |
| 4.5. | Aspectos formais da empatia gráfica em Peppa..... | p. 59 |
| 5. | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | p. 73 |
| | REFERÊNCIAS..... | p. 80 |
| | ANEXO I..... | p. 87 |

1. INTRODUÇÃO

Nossa pesquisa tem por objetivo principal identificar o motivo pelo qual as crianças em idade pré-escolar, de um a seis anos, se sentem tão atraídas pelo desenho animado Peppa Pig.

Esse interesse surgiu porque a quantidade de produtos ligados a imagem da personagem Peppa impressiona. E, além do apelo publicitário e consumista por trás da animação, que permite transformá-la em um produto, nos intrigou ainda mais o fato de que a maioria das crianças conhecem e assistem à série através do canal por assinatura Discovery Kids.

Os objetivos gerais descrevem o panorama que envolve a porquinha Peppa e seus personagens, no que se refere à sua difusão na publicidade, propaganda, consumo, comportamento, atitudes, em relação à criança. Os aspectos pedagógicos positivos e negativos envolvidos no desenho em questão foram apurados e investigamos se os positivos atingem os conteúdos indicados para o seu público (crianças em idade pré-escolar, entre um e seis anos).

Para encontrarmos respostas para nosso propósito, pesquisamos detalhes do universo que envolve o desenho animado *Peppa Pig*, sua origem, seu criador, personagens e características, países onde ele é exibido, trilha sonora, entre outros. Analisamos seus aspectos formais e estéticos, imagem e som, que dão visibilidade ao desenho e relacionamos a visualidade com o apelo sensorial e cognitivo que geram atração e empatia nas crianças.

Consideramos a hipótese de que aspectos lúdicos e fantasiosos, a composição dos personagens como família feliz e unida, somada aos aspectos formais como cores, formas e texturas, reiteram estereótipos e modelos sociais e comportamentais que tem alto índice de identificação infantil e que levam as crianças a viverem momentos de imaginação que gera satisfação e reitera a atração pela animação.

Basta ir a uma loja, passear pelas ruas das cidades ou até mesmo folhear um panfleto de ofertas de um supermercado para perceber que Peppa,

sua família e seus amigos estão em todos os lugares. São diversos os produtos, desde os DVD's da série, roupas com estampas, brinquedos e também alimentos que não contêm valor nutricional algum.

De acordo com a revista eletrônica Daily Mail (DAILY MAIL, 2015), até outubro de 2015, data em que foi publicada a matéria, a série Peppa Pig tinha sido vendida para mais de 120 países, incluindo os EUA, Canadá, Austrália, França, Alemanha e Nova Zelândia. Em 2010, a personagem havia se tornado o brinquedo pré-escolar mais vendido do Reino Unido, com mais de £ 200 milhões (Libras Esterlinas – moeda Britânica) em vendas arrecadadas em mercadorias diversas ligadas à sua imagem.

No Brasil, essa febre não é diferente. Em reportagem feita para a revista eletrônica Veja (VEJA, 2014), o repórter Bruno Meier afirma que “[...] Peppa Pig é o programa mais visto da TV paga brasileira e uma potência de vendas”, sendo que “Há 250 produtos licenciados no Brasil, de cadernos a roupas de cama”, “500 mil bonecos já foram vendidos”, “8 livros venderam 250 mil exemplares em seis meses” e ainda “300 mil pares de sapatos em 2 meses” (MEIER, Veja, 2014, vídeo).

Os episódios de Peppa Pig são visualmente simples, tanto em relação a construção da narrativa, compostas de situações comuns do dia-a-dia, quanto em relação a técnica 2D, empregada sem uso de grandes recursos visuais. Mesmo assim, a animação virou sinônimo de adoração para as crianças. E é nesse sentido que esta pesquisa visa esclarecer quais são os elementos gráficos utilizados pelos produtores de Peppa Pig para que as crianças de um a seis anos de idade tenham tamanha empatia por ela.

Entretanto, não podemos ignorar o fato do desenho animado em questão ser exibido pela Discovery Kids, um canal de televisão por assinatura, como já foi citado. Tão impressionante quanto a febre infantil pelos produtos Peppa, é a migração da TV aberta para a TV paga, pela qual os lares brasileiros vêm passando. Pois, de acordo com informações divulgadas em 2014 pela revista eletrônica Folha de São Paulo, “O mercado de TV por assinatura aumentou em dez pontos percentuais sua participação na classe C nos últimos dois anos. No ano passado, o setor chegou a de 34% da população

da classe ante 24% em 2011” (PEREIRA, 2014, s/p). Na mesma reportagem é possível saber que “O número de assinantes de televisão paga no Brasil cresceu 10,8% em maio na comparação com o mesmo mês do ano passado, com 18,8 milhões de assinantes” (PEREIRA, 2014, s/p).

A metodologia da pesquisa consiste em levantamento bibliográfico para coleta de dados sobre o tema, análise formal de alguns episódios de Peppa Pig, bem como pesquisa de campo, que foram distribuídos ao longo dos capítulos de forma estratégica.

No primeiro capítulo - O DESENHO ANIMADO INFANTIL E A RELAÇÃO ENTRE TELEVISÃO E CRIANÇA – tem como objetivo esclarecer porque as famílias, cada vez mais, estão optando pelos canais pagos, fazendo com que desenhos como Peppa Pig se tornem populares. Mas, mais do que isso, objetivamos apresentar a definição de desenho animado, como ele surgiu no Brasil e no mundo e sua relação com as crianças. Essas informações foram primordiais para entendermos a atuação da animação – objeto de nosso estudo - no cenário atual. Para esta construção histórica, a educadora Aurora Ferreira, em seu livro “Arte, tecnologia e educação: as relações com a criatividade”, foi fundamental, pois ela possui um olhar atento ao que se refere a arte voltada para o mundo tecnológico, ligada às multimídias atuais, onde as crianças e jovens estão cada vez mais envolvidos.

O segundo capítulo - O DESENHO DA CRIANÇA E SUA CAPACIDADE CRIATIVA – tem como objetivo verificar como acontece o desenvolvimento do desenho das crianças de um a seis anos de idade e observar sua relação com a animação apresentada. Isso porque é sabido que uma empresa, antes de desenvolver um determinado produto, faz um estudo acerca do público consumidor, com o objetivo claro de conquistar sua atenção e mantê-lo fiel, gerando cada vez mais consumo. Com os desenhos animados não é diferente e, antes dos produtores iniciarem a construção de um projeto, precisam conhecer seus telespectadores e estudar quais serão os recursos gráficos que mais se adequarão a eles.

Afinal, se a criança olha para a tela da televisão e, de alguma forma encontra correspondência com a fase pela qual está passando, provavelmente

se sentirá mais próxima do desenho animado Peppa Pig ou outro personagem, quase como se fosse uma companhia digital.

Os principais autores utilizados para esta fundamentação foram Edith Derdyk, Viktor Lowenfeld e W. Lambert Brittain, através dos seguintes livros: “Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil”, e “Desenvolvimento da capacidade criadora”, respectivamente. O primeiro traz uma importante reflexão sobre a linguagem gráfica infantil, enfatizando elementos do desenho como a linha, a expressividade, o objeto representado e a relação com os materiais. No segundo, há uma preocupação com o desenvolvimento artístico infantil, pois este está diretamente relacionado com o crescimento intelectual, psicológico e criativo da criança.

Outros autores, porém, ajudaram na construção de algumas ideias importantes, que completaram a pesquisa, como: Jean Piaget, Marieta Lúcia Machado Nicolau, Rosemary Veridiana Cardozo Pinto e Ernst Hans Gombrich.

No terceiro capítulo - PEPPA PIG – UM ESTUDO DA EMPATIA GRÁFICA – para que compreendêssemos como acontecem possíveis relações de empatia gráfica entre o desenho animado Peppa Pig e as crianças que o assistem, tido como objetivo final, elaboramos um breve estudo da plástica e dos aspectos formais dessa animação, o qual nos foi revelado como os elementos estão organizados.

Aqui, os autores Rudolf Arnheim e Dondis A. Dondis, nos livros: “Arte e Percepção Visual. Uma Psicologia da Visão Criadora” e “Sintaxe da linguagem visual” contribuíram imensamente, uma vez que falam sobre a gramática virtual das imagens na cultura atual, bem como a leitura formal de imagens, utilizando, para isso, recursos específicos e o olhar atento e treinado.

Antes desse desfecho, porém, o leitor encontrará ainda no terceiro capítulo, um conteúdo completo sobre a animação em destaque, como seus criadores, sua exibição na televisão, suas premiações, personagens, desdobramentos, bem como uma investigação dos pontos negativos e positivos presentes nela.

Também elaboramos uma pesquisa de campo, aplicada em crianças entre cinco e seis anos de idade, que teve como objetivo validar as informações teóricas que haviam sido levantadas.

2. O DESENHO ANIMADO INFANTIL E A RELAÇÃO ENTRE TELEVISÃO E CRIANÇA

2.1. Definição e origem do desenho animado

Ferreira define desenho animado da seguinte maneira: “[...] processo de desenhar ou fotografar um personagem, uma pessoa, um animal ou um objeto inanimado em posições sucessivas para criar movimentos, imitando a realidade [...]” (FERREIRA, 2008, p. 59). Para a autora:

[...] cada personagem tem sua própria personalidade e características. Pode-se esperar tudo de um desenho animado com seu caráter fantástico, invadido pelo mundo da fantasia. O impossível pode acontecer por conta da imagem, da música e da voz. A trilha sonora acompanha o desenho animado, pois para que a animação funcione, as imagens, o som e as falas dos personagens devem compor uma narrativa para que o desenho fique bem caricato. Geralmente, as vozes dos personagens são exageradas, e os diálogos, movimento do corpo e boca, funcionam juntos para compor uma personalidade e a animação de um personagem. Dessa forma, o animador deve construir personagens que pareçam reais e que consigam passar credibilidade (FERREIRA, 2008, p. 63-64).

Desde a pré-história o homem já criava desenhos e, pode-se dizer que neste período houve um ensaio para o que hoje conhecemos como desenhos animados. Monterado afirma que “[...] As pequenas imagens do Aurignacense¹ têm poderoso senso de forma, os animais pintados nas grutas de Altamira são obras-mestras de naturalismo” (MONTERADO, 1968, p. 21).

Para Monterado (1968, p. 21), durante a pré-história, na idade da Pedra e, mais precisamente no período paleolítico - que marca o primórdio da humanidade - foi onde ocorreu a maior produção artística. Foram encontradas muitas pinturas em paredes de cavernas, as famosas pinturas parietais. Nelas, a figura humana teve papel coadjuvante, sendo raras suas representações.

¹Aurignacense vem de Aurignac, uma localidade francesa que nomeou uma das três épocas pertencentes ao período paleolítico.

Como os animais foram representados em várias ocasiões, fica nítido que eram extremamente valiosos para os homens naquele período, o que pode ter uma relação direta com os benefícios que forneciam, como a carne para alimento, a pele para abrigo e os ossos para as ferramentas. Inclusive, uma das matérias usadas para confecção desses desenhos eram os ossos, o marfim e a pedra.

As figuras impressionam quem as observa, tamanha a proximidade com o real. Eram homens que lutavam pela sobrevivência, com conhecimentos mínimos e que, mesmo assim, elaboraram técnicas que tornaram possíveis a livre expressão. Algumas cenas retratadas conseguem até contar histórias, já que é possível encontrar elementos sequenciais que formam uma narrativa. Para Monterado, “[...] as obras são de uma perfeição encantadora, porquanto a representação não se limita a desenhar formas, mas chega até os movimentos, muito mais difíceis de analisar [...]” (MONTERADO, 1968, p. 20).

Nesse sentido, entendemos que é natural que o homem faça desenhos e os aperfeiçoe. Aliás, o desenvolvimento dos desenhos animados chegou a tal ponto que podemos pensar que imagens reais foram gravadas e introduzidas em algumas animações. E, é claro que para que pudéssemos assistir aos modernos desenhos animados digitais encontrados aos montes na atualidade, houve uma evolução gradativa das técnicas ao longo dos anos. “Segundo os estudos de Fusari (1985) a história da animação começou com o cinema mudo e continua em processo de evolução até os dias de hoje” (FUSARI apud FERREIRA, 2008, p. 60).

Foi o francês Émile Reynaud que criou o primeiro desenho animado, exibido em um aparelho feito por ele mesmo e que foi denominado Praxynoscópio. A projeção aconteceu no Musée Grévin em Paris, na França, em 28 de outubro de 1892.

Segundo Ferreira, o praxynoscópio “[...] é um sistema de animação que projeta na tela, imagens desenhadas sobre fitas transparentes. Neste aparelho são apresentados filmes compostos de 500 a 600 imagens que são projetadas e se aproxima do projetor de filme moderno” (FERREIRA, 2008, p. 60).

Várias outras técnicas foram surgindo e sendo aprimoradas conforme as novas necessidades. Uma delas foi a trucagem múltipla, desenvolvida nos Estados Unidos. Segundo Aurora Ferreira (2008, p. 61), o procedimento constituía-se na sobreposição de uma série de folhas transparentes de celuloide, cada uma com um personagem ou elemento móvel da paisagem desenhado.

É fácil reconhecer a utilização dessa técnica em desenhos mais antigos, pois as cores usadas para a representação de uma situação nova ficavam bem mais vivas. Isso acontecia porque os produtores já tinham todo o cenário desenhado para acelerar o processo de desenvolvimento da animação, uma vez que tudo era feito à mão. Se o personagem fosse viver algo novo, diferente dos modelos prontos, esse momento teria que ser desenhado em uma nova folha de celuloide para que esta fosse sobreposta às demais, distinguindo-se, portanto, nas cores.

Alguns exemplos de desenhos animados que usaram da trucagem múltipla são: Papa Léguas (1949), Corrida Maluca (1968-1969), Looney Tunes (1930), Merrie Melodies (1931).

As animações passaram a se popularizar com os vários desenhos animados que foram surgindo a partir das décadas de 1950 e 1960. Muitos deles, inclusive, são contemplados até hoje, como os citados acima, afinal, “[...] O mundo da animação explora um grande número de possibilidades artísticas, e abrem novas perspectivas para grandes mudanças estéticas, em que o artista pode se integrar ao universo da simulação ao da realidade virtual” (FERREIRA, 2008, p. 56).

2.2. O desenho animado no Brasil

De acordo com Ferreira, em nosso país:

[...] o desenho animado começa a ser desenvolvido na primeira metade do século XX. O primeiro longa-metragem de animação no Brasil foi criado por Anélio Lattini Filho, em 1953 e chama-se Sinfonia Amazônica. Filmado em preto e branco, demorou

seis anos para ser concluído, uma vez que foi realizado pelo seu autor, sem ajuda de ninguém. O primeiro longa-metragem colorido brasileiro foi Piconzé, produzido pelo japonês Ype Nakashima e estreou no cinema em 1972” (FERREIRA, 2008, p. 60).

Apesar da diversidade de desenhos, as produções estadunidenses dominam as programações dos cinemas e das televisões mundiais. Nos canais pagos, por exemplo, contratados por milhares de brasileiros, o conteúdo ou a maior parte dele não abre espaço para nossas criações e, quando existem alguma programação nacional, é tão tímida que mal notamos sua presença.

Esse cenário, porém, está sofrendo progressivas mudanças desde a aprovação da Lei 12.485/11 (PORTAL DA LEGISLAÇÃO, Lei 12.485, 2011), conhecida como Lei da TV Paga. Resumidamente, de acordo com o site da ANCINE (Agência Nacional do Cinema - reguladora e a fiscalizadora do mercado do cinema e do audiovisual no Brasil), a Lei sancionada em 12 de setembro de 2011:

[...] foi discutida por 5 anos no Congresso Nacional e propõe remover barreiras à competição, valorizar a cultura brasileira e incentivar uma nova dinâmica para produção e circulação de conteúdos audiovisuais produzidos no Brasil, de modo que mais brasileiros tenham acesso a esses conteúdos. Abrindo o mercado a novos competidores, a lei amplia a oferta do serviço e estimula a diminuição do preço final ao assinante, além de estabelecer a obrigação de programação de conteúdos brasileiros nos canais de espaço qualificado, e de canais brasileiros dentro de cada pacote ofertado ao assinante (ANCINE, 2016).

A referida Lei ainda exige que:

Os canais que exibem predominantemente filmes, séries, animação, documentários (chamados de canais de espaço qualificado) passam a ter a obrigação de dedicar 3 horas e 30 minutos semanais de seu horário nobre à veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros, sendo que no mínimo

metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente (ANCINE, 2016).

A quantidade obrigatória de 3 horas e 30 minutos para a exibição de conteúdos audiovisuais brasileiros foi feita de forma gradativa e está vigente desde setembro de 2013.

Certamente, a maioria das pessoas não têm conhecimento de que alguns desenhos transmitidos atualmente foram feitos por brasileiros. Contudo, os pais mais atentos, com filhos em idade pré-escolar, poderão citar as animações: *Peixonauta*, *Show da Luna!*, *Sítio do Picapau Amarelo* e *De onde Vem?*, por exemplo. Desenhos esses que apostam nos temas da investigação, curiosidade e imaginação para conquistar as crianças.

Na animação *Peixonauta* “[...] as crianças interagem com os personagens, repetindo as sequências rítmicas de palmas e pés [...]” (TV PINGUIM PEIXONAUTA, 2016), através de músicas compostas pela dupla musical Palavra Cantada. Foi coproduzido pela TV PinGuim em parceria com a Discovery Kids e teve sua estreia no canal em 2009, antes mesmo da Lei da TV Paga, demonstrando o quanto nossas produções têm qualidade.

Show da Luna! também foi coproduzida pela TV PinGuim com a Discovery Kids (TV PINGUIM SHOW DA LUNA!, 2016), porém estreou no canal em 2014, justamente para atender às exigências da Lei 12.485/11.

Já o *Sítio do Picapau Amarelo* pôde ser assistido por milhares de crianças pela Rede Globo em 2012. De acordo com a revista eletrônica Folha de São Paulo, a animação foi uma parceria entre a emissora e a produtora Mixer (JIMENEZ, 2011, s/p) e atualmente é exibida pelos canais pagos Cartoon Network (CARTOON NETWORK, 2016) e Boomerang (BOOMERANG, 2016).

Entre 2004 e 2005, a série *De onde Vem?* foi exibida pela TV Cultura e ganhou a atenção das crianças. Composta por 20 animações que duram um pouco mais de 4 minutos cada, foi produzida pela TV PinGuim (TV PINGUIM DE ONDE VEM?, 2016) e encomendada pela TV Escola (TV ESCOLA, 2016), um canal público educativo do Ministério da Educação.

Outro exemplo de desenho animado brasileiro que chama a atenção dos telespectadores é *Irmão do Jorel*. Diferente das animações que citamos acima, voltadas para crianças de até 6 anos de idade, *Irmão do Jorel* foi pensado para o público infanto-juvenil.

É uma série caricata e dinâmica, com situações cômicas de uma família nada comum e um personagem principal que não tem seu nome revelado, porque sempre é ofuscado por seu irmão mais velho Jorel. Portanto, apesar de sua classificação indicativa ser de 10 anos, é também assistida por adultos, pois tem a versatilidade de ser admirada dentro desses contextos opostos, sem perder o sentido.

Em 2009, o projeto venceu o pitching Cartoon Network/Fórum Brasil 2009 e teve sua primeira exibição em 2014, podendo ser assistida em horário nobre. De acordo com a revista eletrônica Exame, a série foi desenvolvida em parceria com a produtora Copa Estúdios e “[...] é a primeira série original de animação do canal produzida na América Latina” (SANFELICE, 2014, s/p).

No seguimento de longa-metragem, destacamos *O menino e o mundo*, dirigido por Alê Abreu. A revista eletrônica G1 afirma que o filme conquistou, em 2015, o “Prêmio Cristal de longa-metragem no encerramento do 38º Festival do Filme de Animação de Annecy, no leste da França, considerado o epicentro mundial do cinema de animação” (G1, 2016, s/p). Também concorreu ao Oscar no início de 2016, mas infelizmente a animação *Divertida Mente*, da empresa norte-americana *Pixar Animation Studios*, pertencente a *The Walt Disney Company* conseguiu a estatueta.

Entretanto, um filme brasileiro com tamanho destaque em um dos mais conhecidos prêmios do cinema, demonstra a extrema capacidade e qualidade de nossos profissionais. Alê Abreu declarou que o “[...] filme nasceu como um grito sincero, de liberdade, de amor, um grito político, latino-americano. Mas sobretudo um grito contra o sufoco que a grande indústria cria aos potenciais artísticos, poéticos, e de linguagem da animação. E acho que este grito ecoou onde precisava ecoar. Um momento importante onde filmes de animação mais autorais concorrem ao prêmio maior da indústria de cinema” (G1, 2016).

Na mesma reportagem, o diretor relata que “[...] queria fazer um filme muito encourado na ideia de elementos pouco digitais, ou seja, usar muita textura, colagem, lápis de cor, canetinha, caneta BIC, pintura de todos os tipos: aquarela, tinta acrílica [...]” (G1, 2016, vídeo). E, foi através dessa riqueza de recursos e detalhes que o resultado final do longa adquiriu vida, impressionando com sua delicadeza e composição.

A trilha sonora também chama a atenção e emociona quem assiste. Isso acontece pois há poucas falas, então ela conversa com público. As músicas foram compostas por Ruben Feffer e Gustavo Kurlat e participaram os grupos Barbatuques e Experimental de Música (Gem), o rapper Emicida, o músico Naná Vasconcelos.

2.3. Televisão e criança

Há anos ouvimos sobre a preocupação existente na relação das crianças com a televisão e como os desenhos animados e a mídia podem influenciá-las através de fantasias e afirmações ludibriasas.

Entretanto, atrelado ao crescimento da população mundial, está o aumento da circulação de veículos nas ruas; o pouco espaço para brincar nos apartamentos; assaltos, dentre tantos outros problemas ligados à falta de planejamento da nossa sociedade. Tais problemas contribuíram para que a TV se tornasse companheira e educadora da criança e o tempo gasto na frente desses aparelhos tornou-se algo comum.

O que preocupa é que a criança, pequena demais, precisa de modelos para serem seguidos. Para Brent e Marjorie Wilson “[...] sem modelos para serem seguidos, haveria pequenos ou nenhum comportamento de realização de signos visuais nas crianças” (WILSON; WILSON apud BARBOSA, 2011, p. 63), e tanto os rabiscos quanto o balbucio desenvolver-se-iam muito pouco.

Neste sentido, não podemos deixar de pensar que, em alguns lares, muitas vezes, os únicos modelos a serem seguidos pelas crianças são aqueles encontrados na televisão. De acordo com Peres “[...] as crianças das atuais gerações já estão sendo formadas a partir da lógica imagética e eletrônica e

têm maior domínio do tipo de linguagem utilizada por estes meios [...]” (PERES, 2005, p. 15). Para a educadora e artista plástica Edith Derdyk:

[...] A ilustração, o desenho animado, a história em quadrinhos, a propaganda, a embalagem são representações que se tornam quase realidade. O elefante desenhado é mais verdadeiro e presente do que o verdadeiro elefante que mora no zoológico, ao qual a criança raramente visita, por exemplo. A criança, hoje em dia, convive com um repertório inimaginável para qualquer criança e adulto do século passado. Antes de reconhecer o Sol, a luz, as estrelas do céu, imagine só, ela já viu suas representações em algum livro ou tela. Vivemos hoje sob o signo da ficção e da paródia (DERDYK, 2010, p. 51).

E, mesmo diante dessas questões, muitos pais parecem não se importar, “[...] pois para eles a TV tornou-se uma alternativa mais segura de diversão para seus filhos, especialmente para os mais novos” (PERES, 2005, p. 31). Essa diversão, no entanto, como os desenhos animados “[...] não substituem as brincadeiras, mas são modos de brincar diferentes, como as brincadeiras também são diferentes entre si. Essa relação constitui-se num espaço para o desenvolvimento do lúdico” (FERREIRA, 2008, p. 64).

Henrikas Yushkiavitschus afirma que “[...] A maioria das crianças de hoje nas áreas urbanas e cidades com televisão é mais competente para selecionar programas de TV e navegar na internet do que a maioria dos adultos [...]” (YUSHKIAVITSCHUS, 2002, p. 17). Porém esta afirmação não se estende às crianças menores, que ainda estão desenvolvendo o pensamento e, portanto, são vulneráveis a todo tipo de conteúdo.

São os pais, responsáveis e educadores que devem estar à frente sempre, sem deixar que a TV seja autoeducativa. É de extrema importância que conheçam e reflitam sobre essa tecnologia para que ela seja usada da melhor maneira possível, como fonte de aprendizagem saudável. Também é importante que saibam exatamente o que as crianças estão assistindo para orientá-las.

Afinal, programas bons e ruins existem e, cabe aos adultos dialogar e estimular o raciocínio delas, uma vez que “[...] a habilidade de fazer julgamentos sobre o que é realidade ou não, só pode ser adquirida por meio da própria experiência da criança com a televisão” (FERREIRA, 2008, p. 64).

2.4. Televisão aberta versus Televisão paga

Há pouco tempo havia uma variedade na programação infantil entre as emissoras abertas. E, apesar de apresentarem conteúdos pouco educativos, eram a única oportunidade que as crianças mais carentes tinham para assistir aos desenhos animados favoritos, já que não possuíam acesso a outro tipo de mídia. Entretanto, para manter a exibição dessas animações, as emissoras precisavam de retorno financeiro e o recebiam através dos patrocínios que eram exibidos em forma de publicidade infantil.

No Brasil, contudo, as crianças “[...] sempre foram vistas como consumidores pela televisão e, sendo assim, os programas produzidos para elas estavam invariavelmente mais preocupados com os interesses comerciais do que com os aspectos sociais ou educacionais [...]” (CARMONA, 2001, p. 331). Fazia-se de tudo para chamar a atenção delas, até que descobriu-se uma fórmula mágica, que foi o formato do programa da apresentadora Xuxa, exibido durante as décadas de 1980 e 1990. Segundo Beth Carmona (UNESCO, 2002, p. 331), foi o mais lucrativo do Brasil, sendo exportado para alguns países latino-americanos. Era basicamente:

[...] uma variedade de atividades com as crianças, como corridas, jogos de perguntas e adivinhações, e outros jogos um tanto tolos, era inserida entre os desenhos importados. Uma certa dose de erotismo foi acrescentada aos programas, como apresentadoras de minissaia, com pernas perfeitas à mostra, e isso começou a atrair a atenção da mídia de uma forma exagerada e distorcida [...] (CARMONA, 2002, p. 331).

Hoje essa fórmula parece ter perdido força, talvez porque os mesmos ingredientes foram usados durante muito tempo, sem haver inovação. Mas,

enquanto as programações infantis aconteciam, as propagandas dominavam a tela, incentivando o consumo. “[...] Por fim, o objetivo da indústria da propaganda é aumentar, em regra por quaisquer meios, o sucesso de um produto no mercado” (DAVID, 2002, p. 37) e “[...] De forma sistemática, as crianças são simplesmente tragadas como objetos pela mídia, que fazem “vista grossa” a seus direitos à dignidade, bem como a seus interesses maiores” (DAVID, 2002, p. 40, grifo do autor). Para Derdyk:

[...] as crianças da cidade vivem em meio aos sedutores apelos da sociedade de consumo, inventora de necessidades. Cada vez mais a conduta infantil é marcada pelos clichês, pelas citações e imagens emprestadas. “A TV e a internet trazem o mundo pra você”. O imaginário contemporâneo é entregue em domicílio. A criança é submetida a um profundo condicionamento cultural, e sobre estes conteúdos que a criança opera [...]” (DERDYK, 2010, p. 51, grifo do autor).

Com apenas um dos lados tendo seus interesses atendidos e sendo beneficiado, parte da sociedade começou a se incomodar e muitas denúncias sobre a conduta das grandes empresas começaram a surgir. Após muitos anos debatendo sobre o tema, em 4 de abril de 2014 foi publicado no Diário Oficial da União (DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO, 2014) a Resolução nº - 163 do CONANDA - Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente, de 13 de março de 2014, que traria outro aspecto para a publicidade infantil brasileira.

O Projeto Criança e Consumo, do Instituto Alana - organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, que reúne projetos na busca pela garantia de condições para a vivência da plena infância - (PORTAL DA LEGISLAÇÃO. Resolução 163, 2015) teve papel fundamental na decisão do STJ, Superior Tribunal de Justiça.

O texto da Resolução nº - 163 dispõe “sobre a abusividade do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança e ao adolescente” e, de acordo com o Art. 2º:

Considera-se abusiva, em razão da política nacional de atendimento da criança e do adolescente, a prática do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança, com a intenção de persuadi-la para o consumo de qualquer produto ou serviço e utilizando-se, dentre outros, dos seguintes aspectos: I - linguagem infantil, efeitos especiais e excesso de cores; II - trilhas sonoras de músicas infantis ou cantadas por vozes de criança; III - representação de criança; IV - pessoas ou celebridades com apelo ao público infantil; V - personagens ou apresentadores infantis; VI - desenho animado ou de animação; VII - bonecos ou similares; VIII - promoção com distribuição de prêmios ou de brindes colecionáveis ou com apelos ao público infantil; e IX - promoção com competições ou jogos com apelo ao público infantil (DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO, 2014).

Com a proibição das principais estratégias utilizadas pela mídia televisiva para induzir ao consumo infantil, haveria pouca ou nenhuma forma das emissoras conseguirem arrecadações. Considerando também as novas mídias, como celular e tablets com acesso à internet, onde as crianças podem se entreter a qualquer momento, sem depender de um horário específico, como no caso dos desenhos exibidos na televisão, chegou-se à conclusão, portanto, que era mais vantajoso investir em programas direcionados ao público adulto, principalmente o feminino.

De acordo com reportagem da Folhinha, segmento da revista eletrônica Folha de São Paulo, publicada em 2013, “Dez anos atrás, as cinco maiores redes abertas (Globo, Record, SBT, Band e RedeTV!) exibiam uma média de 14 horas diárias de desenhos. Hoje esse volume mal passa de quatro horas, e a tendência é diminuir” (FELTRIN, 2013, s/p).

E diminuiu, sendo poucas as opções restantes. A própria Rede Globo, por exemplo, abriu mão da famosa *TV Globinho* em 2015 para exibir *Bem Estar e É de Casa*. A emissora “[...] já chegou a ter três horas diárias de animações nos anos 1990 e começo dos 2000 [...]” (FELTRIN, 2013, s/p).

Apesar dos obstáculos colocados pela Resolução do CONANDA, a decisão da Rede Globo de eliminar por completo sua programação infantil, não nos parece a mais adequada. Ao contrário, parece caminhar do lado oposto da

Lei nº 4.117, de 27 de agosto de 1962 (PORTAL DE LEGISLAÇÃO, Lei 4.117, 1962), conhecida como Código Brasileiro de Telecomunicações.

No Art. 38 da referida Lei, que trata das “concessões, permissões ou autorizações para explorar serviços de radiodifusão” no país, observa-se o seguinte texto no item d: “os serviços de informação, divertimento, propaganda e publicidade das empresas de radiodifusão estão subordinadas às finalidades educativas e culturais inerentes à radiodifusão, visando aos superiores interesses do País” (PORTAL DE LEGISLAÇÃO, Lei 4.117, 1962).

Portanto, a programação de todas as emissoras deveria ter finalidade educativa e cultural como a própria Lei diz, bem como ser dirigida a toda população, incluindo o público infantil, que hoje fica à margem.

Sendo certa ou errada a decisão da Rede Globo e demais emissoras, a questão é que restaram poucas opções de conteúdo infantil na televisão aberta. O *SBT* (Sistema Brasileiro de Televisão) é um dos poucos que tem transmitido desenhos animados através de programas como *Sábado Animado* e *Bom Dia e Cia*.

Dessa forma, diante do contexto apresentado, muitos lares optaram por migrar para a TV por assinatura, mesmo aqueles mais carentes. De acordo com informações divulgadas em 2014 pela revista eletrônica Folha de São Paulo “O mercado de TV por assinatura aumentou em dez pontos percentuais sua participação na classe C nos últimos dois anos. No ano passado, o setor chegou a de 34% da população da classe ante 24% em 2011” (PEREIRA, 2014, s/p). Na mesma reportagem é possível saber que “O número de assinantes de televisão paga no Brasil cresceu 10,8% em maio na comparação com o mesmo mês do ano passado, com 18,8 milhões de assinantes” (PEREIRA, 2014, s/p).

Não é de se estranhar, portanto, que a maioria das crianças conheçam os desenhos animados exibidos nesses canais e mais ainda que desenhos como Peppa Pig sejam tão difundidos pelo país, uma vez que:

[...] apresentam um mundo fantasioso onde as crianças participam da composição dos personagens, da fabulação e de toda a história por meio da imaginação. Os desenhos animados constroem um mundo imaginário onde as crianças se refugiam, transitando da ficção a realidade, pois sabem que toda a história tem um final feliz, o que para ela é muito importante” (FERREIRA, 2008, p. 63).

E, em um período onde tudo é novidade e transformação, o contexto positivo transmitido por esses desenhos é significativo para a criança, pois ela se sente incentivada a enfrentar diferentes fases que surgirão ao longo de sua vida e que serão valiosas para seu desenvolvimento.

3. O DESENHO DA CRIANÇA E SUA CAPACIDADE CRIATIVA

3.1. Fases da criança - comportamento e desenho

Desde o nascimento até a fase adulta, estamos em constante transformação. Em se tratando da criança, que ainda não tem consciência do mundo e de si mesma, essa metamorfose é ainda mais acentuada. Para ela, tudo é novo, tudo é um desafio e sua capacidade física, motora, psíquica, emocional, perceptiva e cognitiva mudam constantemente, sendo essas as características responsáveis por fazer da criança um ser único.

Durante o amadurecimento, a curiosidade é um aspecto que se faz muito presente e que desperta várias outras sensações que vão garantindo à criança o prazer de descobrir e conhecer o mundo ao seu redor, como as pessoas que fazem parte de sua vivência, os objetos, os fenômenos. Tudo vai sendo conquistado mediante experimentação, mediante vivência, pois “[...] a vivência, seja de natureza contemplativa, seja de natureza ativa, é condição para a nossa existência” (DERDYK, 2010, p.19).

Portanto, se vivência é condição para a existência, é necessário que a criança tenha a oportunidade, espaço necessário e incentivo que permitam com que ela se expresse livremente e apreenda cada novidade que vai surgindo. É através da livre expressão que ela descobrirá, ao passar do tempo,

o seu próprio eu, e assim construirá a base de sua identidade e de sua futura personalidade. Para isso, a arte é de suma importância. Lowenfeld e Brittain explicam que:

A arte desempenha um papel potencialmente vital na educação das crianças. Desenhar, pintar ou construir constituem um processo complexo em que a criança reúne diversos elementos de sua experiência, para formar um novo e significativo todo. No processo de selecionar, interpretar e reformar esses elementos, a criança proporciona mais do que um quadro ou uma escultura; proporciona parte de si própria: como pensa, como sente e como vê. Para ela, a arte é atividade dinâmica e unificadora (LOWENFELD e BRITAIN, 1970, p. 10)

Nesse sentido, para entendermos melhor a relação que as crianças de 1 a 6 anos de idade têm com a animação Peppa Pig – que é voltada para essa faixa etária específica, é necessário compreender, antes de mais nada, como acontece cada fase de seu desenvolvimento, tanto em relação à capacidade criativa e à elaboração dos desenhos, quanto às mudanças de comportamento.

3.1.1. Desenvolvimento por faixa etária - 18 meses a 2 anos

A criança começa a desenhar desde muito cedo - por volta dos 18 meses de idade - e quando essa fase inicia, o desenho torna-se parte integrante do seu dia-a-dia. De acordo com Lowenfeld e Brittain “[...] Esse primeiro rabisco é um importante passo no seu desenvolvimento, pois é o início da expressão que a conduzirá não só ao desenho e à pintura, mas também à palavra escrita” (LOWENFELD e BRITAIN, 1970, p.117).

Quando acontece o primeiro contato com uma folha de papel, poucas são as crianças que fazem traços limitados apenas à sua superfície, a maioria delas irá desenhar fora de suas margens como se o papel não fosse suficiente para os gestos expressivos de seu corpo em contato com o desenho. Isso quer dizer que a criança age mais pelo prazer corporal pois ainda não tem consciência espacial ou dos limites do papel, ela ainda não tem consciência

daquilo que está projetando, apenas se satisfaz ao experimentar novas possibilidades gestuais como uma extensão de seu corpo.

Esses gestos, porém, estipulam um limite que é respeitado pela criança. Apesar de ultrapassar as bordas do papel ao desenhar, seus traços não irão além da extensão que seus braços podem alcançar.

Nessa etapa, se a criança não tiver opções para experimentação, como dissemos, poderá entender que qualquer superfície está apta para receber suas garatujas. Portanto, é comum encontrarmos móveis, chão e paredes rabiscados.

Neste caso muitos pais ficam bravos, pois desconhecem as necessidades expressivas e motoras e acreditam que essa ação se trata de travessura e, ao invés de estimular a criança ou oferecer outros suportes, acabam discutindo com a criança.

A bronca, por sua vez, não vai ajudá-la a entender que determinado lugar não pode servir como base para seus rabiscos. Afinal, cabe ressaltar que nesta etapa a criança está interessada no prazer gestual, ainda não tem consciência de seus atos. Portanto, a repreensão poderá frustrá-la e causar uma contração em seu desenvolvimento. Lowenfeld e Brittain afirmam que “O homem aprende através dos sentidos. [...] O processo de educar crianças pode ser confundido, às vezes, com o desenvolvimento de certas respostas limitadas e previamente determinadas” (LOWENFELD e BRITTAIN, 1970, p.17). E, para Derdyk:

A criança rabisca pelo prazer de rabiscar, de gesticular, de se afirmar. O grafismo que daí surge é essencialmente motor, orgânico, biológico, rítmico. Quando o lápis escorrega pelo papel, as linhas surgem. Quando a mão para, as linhas não acontecem. Aparecem, desaparecem. A permanência da linha no papel se investe de magia e esta estimula sensorialmente a vontade de prolongar este prazer, o que significa uma intensa atividade interna, incalculável para nós, adultos. É um prazer autogerado, diferente pelo prazer sentido pela obtenção de alimento, de calor, de carinho. A autoria da magia depende exclusivamente da criança (DERDYK, 2010, p. 54-55).

A partir dos dois anos, a criança começa a entender que seus rabiscos fazem parte de suas sensações, de seus gestos e, dessa forma, já é possível perceber em seu desenho princípios de elementos concretos.

Quando ela compreende que aqueles rabiscos no papel surgiram porque suas próprias mãos os produziram, passa a ter uma noção de si mesmo, de sua existência. Aos poucos, a confusa trama de linhas retas e bagunçadas vai se arredondando e a criança vai experimentando essa nova situação de várias formas até surgir o primeiro círculo. Segundo Derdyk “[...] o gesto circular é um gesto arquetipo, que pertence ao coletivo. O gesto circular é inerente ao homem” (DERDYK, 2010, p. 82).

No momento em que os primeiros círculos forem sendo desenhados, a criança paulatinamente seguirá amadurecendo sua consciência e perceberá que existe uma distinção entre ela e àqueles que estão ao seu redor, reconhecendo aqueles que fazem parte de sua vivência. Logo:

No momento em que há uma distinção entre o eu e o outro, o círculo está pronto para surgir. O aparecimento da palavra eu tem um significado similar ao aparecimento do círculo no desenho. Em termos psíquicos, equivale à conquista da consciência (DERDYK, 2010, p. 85).

Figura 1. Forma circular



Lua Maria, 2 anos e 2 meses.

Fonte: DERDYK, Edith

Um certo controle motor começa a ser apreendido e a criança quer explorar ao máximo essa nova habilidade. Ela quer entender tudo a sua volta e, para isso, conhece através do tato, do paladar. A criança colocará objetos na boca, porque tudo o que ela sabe do objeto, está relacionado com sua manipulação, com sua vivência. Ela quer experimentar suas possibilidades, quer absorver suas formas.

Essa etapa do desenvolvimento infantil é o que o suíço Jean Piaget denominou Estágio Sensoriomotor, que vai de 0 a 2 anos (PIAGET, 1999, p. 25). Para ele, há três fatores que determinam o progresso de um estágio para o outro, que são a hereditariedade, o meio físico e o meio social. (PIAGET, 1999, p. 89).

Piaget (BIAGGIO apud NICOLAU, 1989, p. 51) divide o Estágio Sensoriomotor em seis subestágios, a saber: reflexo (0 a 1 mês); reação circular primária; reações circulares secundárias; coordenação de esquemas secundários; reações circulares terciárias (12 a 19 meses) e o início do simbolismo, que vai dos 18 meses aos 2 anos.

Não iremos aprofundar cada fase em particular, mas iremos comentar o último subestágio, o “simbolismo”, que é o que mais se aproxima da faixa etária objeto desta pesquisa, uma vez que será este o elemento central em discussão na análise do desenho da Peppa.

O início do simbolismo (18 meses a 2 anos), ocorre quando a criança desfruta da conquista da linguagem, o que torna seu processo criativo ainda mais marcante. Esse estágio é determinante para o desenvolvimento da capacidade criadora infantil, pois é neste momento que o pensamento adquire forma e os símbolos mentais começam a ser usados. A criança entende que as palavras denominam pessoas e objetos e consegue fazer referências a estes quando estão ausentes.

Assim como Piaget, Edith Derdyk afirma que aos dois anos de idade, a criança ao mesmo tempo que entende o significado da sua existência, aprende as primeiras palavras e adquire a capacidade da fala. Agora, sua relação com o mundo é outra. De igual forma, sua relação com o desenho se transforma e torna-se mais concreta, ela enfim pode avaliá-lo. A criança passa a querer

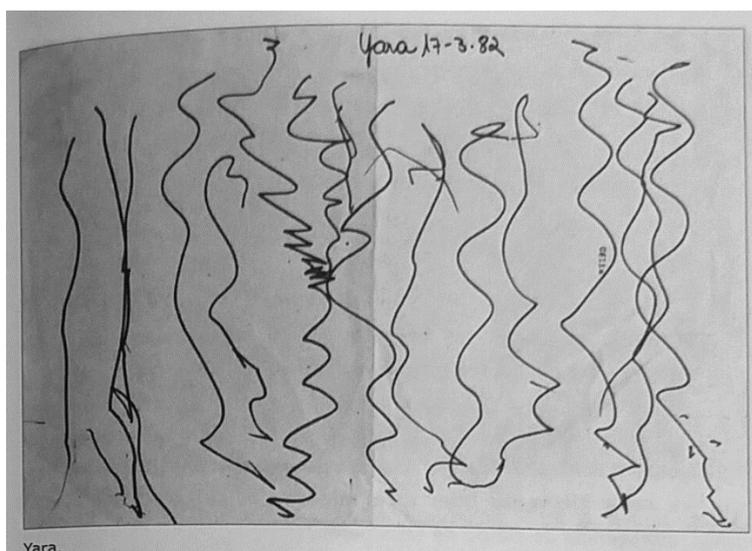
explicar aquelas garatujas que estão ali no papel e, mesmo que não haja qualquer relação entre fala e desenho, percebe-se que ela o faz com alguma intenção, projetando seu pensamento.

A partir do momento em que adquire consciência de si e do que está acontecendo ao seu redor, passa a perceber alguns aspectos que fazem parte do mundo adulto, como por exemplo, a escrita. É perfeitamente natural que a criança queira ser e fazer parte desse mundo, ela quer se sentir integrada, começando assim, uma nova etapa de sua vida.

3.1.2. Desenvolvimento por faixa etária - 2 a 6 anos

A etapa citada acima começa aos três anos e é comum percebermos nos desenhos das crianças símbolos que, de certo modo, imitam a escrita. Esses símbolos gráficos, segundo Derdyk são: “[...] linhas angulares, formas de dente de serra, tentativas de reproduzir um gesto sociocultural imitando o ato de escrever” (DERDYK, 2010, p. 95), quase como se quisesse comunicar algo. E a criança realmente acredita que está se comunicando.

Figura 2. Tentativa de imitação da escrita



Fonte: DERDYK, Edith

O adulto, mesmo com boas intenções, pode querer tentar auxiliar a criança ensinando-a o modo correto a se desenhar ou escrever. Assim como, repreender quando a criança desenha em outras superfícies que não sejam o papel, corrigir o desenho ou a escrita, também pode frustrá-la, criando uma barreira em sua expressão criativa.

Afinal, a criança não entende a linguagem dos adultos, racional, e se comunica através dos sentidos. Ela está aprendendo a unificar sua capacidade motora e visual através das garatujas, o que torna estes desenhos um motivo de enorme entusiasmo. Ao rabiscar, não está tentando representar algo, está desenvolvendo seu físico e psicológico. Ela desenha avidamente, com prazer. A arte é seu principal meio de expressão.

A educadora, Rosemary Veridiana Cardozo Pinto, em sua monografia “A importância das Artes Visuais na Educação Infantil”, ao citar MOREIRA resume a situação descrita acima: “O desenho para a criança é uma linguagem como o gesto e a fala, o desenho é sua primeira escrita, para deixar sua marca, antes de aprender a escrever a criança se serve do desenho” (MOREIRA apud PINTO, 1999, p. 27).

Rosemary V. C. Pinto ainda afirma que “Enquanto desenhavam ou criam objetos também brincam de ‘faz-de-conta’ e verbalizam narrativas que exprimem suas capacidades imaginativas, ampliando sua forma de sentir e pensar o mundo no qual estão inseridos” (PINTO, 1999, p.27).

Para Lowenfeld e Brittain:

A criança emocionalmente livre, desinibida na expressão criadora, sente-se segura e confiante ao abordar qualquer problema que derive de suas experiências. Identifica-se estritamente com seus desenhos e tem liberdade para explorar e experimentar grande variedade de materiais. Sua arte encontra-se em constante mudança e ela não receia em cometer erros [...] (LOWENFELD e BRITTAİN, 1970, p. 39).

Neste sentido, é importante que os pais não interfiram ou corrijam o desenho das crianças impondo-lhe algum padrão. Orientação é diferente de

correção. As crianças precisam se expressar e, para tanto, necessitam de um ambiente propício para se desenvolverem. Para elas, desenhar é algo natural.

Em conjunto com a imitação da escrita, dos dois aos seis anos de idade, ocorre a fase em que Piaget (1999, p. 70) determina como Estágio Pré-operacional, ou Estágio Pré-Lógico, como o autor chamou a princípio. Há nessa fase “[...] uma explosão linguística. Aos três anos, o vocabulário da criança atinge cerca de 1000 palavras; compreende de 2000 a 3000 palavras e já estrutura frases complexas” (BIAGGIO apud NICOLAU, 1989, p. 52).

A característica mais marcante é o egocentrismo. Como a criança já tem noção do eu, há a necessidade de ter as atenções voltadas para si. Ela não consegue entender a perspectiva do outro, não é altruísta. Tudo ao seu redor é visto do seu ponto de vista, por isso ela vai garatujar objetos fora de perspectiva, como se estes flutuassem pelo ambiente. É o modo como ela os senti e os vê.

Por isso, é importante que a criança possa conviver com outras crianças e adultos desde muito pequena. É necessário ter um relacionamento social fora do habitual de seu lar. Somente com a troca de experiências e de costumes do outro é que a criança entenderá como conviver em sociedade.

A criança quer descobrir o mundo, é extremamente curiosa, pergunta sobre tudo e, à medida que vai percebendo o funcionamento das coisas, vai se adaptando. A capacidade de se adaptar é uma característica marcante e importante nessa fase do ponto de vista físico, mental e social.

Se aos dois anos a criança já mexia em tudo, aos seis, a necessidade de explorar o ambiente é ainda maior, pois ela vê e desenha com o corpo inteiro.

Segundo Derdyk:

A criança não esquece nada, assimila tudo o que vê e vive. O desejo de conhecer impulsiona a assimilação e a retenção das informações no corpo, confirmando a existência de uma memória corporal. A memória também propicia um ato criativo. Ela não é somente restauração e repetição. A memória resgata lá do fundo da gaveta reminiscências que se tornam novos

repertórios para novas associações. Estas configuram outros mapeamentos, projetando ideias, transportando imagens e sensações. A memória é aliada da imaginação. A memória retém dados, fatos, signos gráficos que nasceram de um presente, de uma atenção, de uma observação. São cartas na mão para serem lançadas: existem em potencial. A memória gera um espaço vivencial interpenetrando nas frestas do imaginário. (DERDYK, 2010, p. 120).

3.2. Esquemas

De acordo com Nicolau, os esquemas constituem:

[...] nossa estrutura básica, que podem ser simples (como, por exemplo, uma resposta específica a um estímulo – sugar os dedos quando este encosta nos lábios) ou complexos (como o esquema que temos das pessoas – de nossa mãe, por exemplo, ou ainda a maneira como solucionamos problemas matemáticos ou científicos); os esquemas estão em constante desenvolvimento e permitem ao indivíduo a adaptação aos desafios ambientais (NICOLAU, 1989, p. 50).

O esquema, ou *schemata*, como Gombrich descreve são “as relações básicas, geométricas, que o artista tem de conhecer para a construção de uma figura plausível” (GOMBRICH, 2007, p.127). Para o autor:

[...] esse esquema lhe serve de apoio para a representação de imagens da sua memória, e ele modifica gradualmente o esquema, até que corresponde àquilo que deseja exprimir. Muitos desenhistas deficientes em *schemata* que sabem copiar outro desenho não sabem copiar o objeto [...] (GOMBRICH, 2007, p. 126).

Naturalmente, a criança apreende um objeto através do que entende ser a sua forma básica, já que não compreende sua complexidade. Isso acontece, porque em um primeiro momento ela buscou conhecer os instrumentos que faziam parte de seu ambiente através do tato, do paladar, absorveu suas formas, sua estrutura. Portanto, se ela tateou uma televisão, entenderá que sua

forma básica, ou seja, seu esquema se trata de um retângulo, mesmo que não saiba de fato o que é a figura retângulo.

A criança até os dois anos está começando a perceber essas formas. Ao visualizar uma figura geométrica, ela poderá reconhecer e associar, mas ainda não é capaz de representá-la no papel.

Porém, a criança que está entre os 3 e 6 anos já tem mais controle visual e motor. Aqui, além de ter conhecimento de si própria e, portanto, de fazer formas circulares, ela também é capaz de executar o quadrado, o retângulo, permitindo maior representação daquilo que ela percebe.

[...] A execução do quadrado exige maior controle visual, numa comunhão total entre olho, cérebro e mão. Mas, conceitualmente, as principais formas geométricas elementares – o círculo, o quadrado e o triângulo – revestem-se, em seu aparecimento, de um significado similar. Elas permitem à criança conjugar novos espaços, novas figuras, novas construções [...] (DERDYK, 2010, p. 89).

Neste sentido, havendo o surgimento das principais formas básicas, a criança desenhará, por exemplo, um retângulo disforme e imaginará que fez uma televisão, acreditando verdadeiramente em sua representação, porque, segundo Ernest Gombrich “[...] O que é normal para o homem e para a criança no mundo inteiro é ficar com a schemata, com aquilo que se chama de arte conceitual [...]” (GOMBRICH, 2007, p. 101).

O mais apropriado seria que a criança pudesse observar as pessoas do seu convívio desenhando imagens diversas para que ela possa imitar. Afinal, Edith Derdyk explica que:

A imitação possui um significado distinto da cópia. Ela decorre da experiência pessoal, orientada pela seleção natural que a criança efetua dos “objetos”, para então apropriar-se deste ou daquele conteúdo, forma, figura, tema através da representação. Imitar é maneira de se apropriar (DERDYK, 2010, p. 104).

E com isso, quanto mais a criança desenhar, mais irá fixar os objetos em sua memória, crescendo em seu repertório visual. Mais uma vez frisamos que é de suma importância que a criança vivencie cada momento e tenha incentivo. Não é interessante que o pai ou responsável dê a ela desenhos prontos com o intuito de haver cópia deste. A criança para se desenvolver criativamente precisa de estímulos perceptivos e de observação do mundo ao seu redor.

4. PEPPA PIG – UM ESTUDO DA EMPATIA GRÁFICA

4.1. Peppa Pig

4.1.1. Criadores

O estúdio de animação Astley Baker Davies, localizado em Londres, na Inglaterra, foi fundado por Neville Astley, Mark Baker e Phil Davies, responsáveis pela criação e produção da série de desenho animado Peppa Pig e outras animações como *The Big Knights* (Os Grandes Cavaleiros) e *Ben and Holly's Little Kingdom* (conhecido no Brasil como “O Pequeno Reino de Ben e Holly”).

Phil Davies desenvolveu, individualmente, curtas-metragens e séries animadas desde o início de 1980, para emissoras de TV do Reino Unido. E Neville Astley e Mark Baker também produziram inúmeros curtas-metragens e anúncios publicitários desde 1994.

4.1.2. Peppa Pig na televisão

Peppa Pig é uma Série de Animação criada em 2004, voltada para crianças em idade pré-escolar de um a seis anos. Seus idealizadores e diretores são Neville Astley e Mark Baker e a produção é feita por Phil Davies. Inicialmente, a série foi exibida no Channel 5 (canal de televisão do Reino Unido), Nick Jr. (TV por assinatura dos Estados Unidos) e Nick Junior Too. (canal secundário do Nick Jr. no Reino Unido).

Até 2014, a animação foi transmitida para mais de 180 países, segundo o site da Folha de São Paulo (FOLHA DE SÃO PAULO, 2014).

No Brasil, é possível assistir aos episódios desde 2011, através do canal por assinatura Discovery Kids e, mais recentemente, no canal aberto da TV Cultura, desde 2015. Cabe ressaltar que esta última comprou o direito de exibição das duas primeiras temporadas. No site da emissora é possível saber que os episódios são transmitidos de segunda-feira a sexta-feira, às 8 horas e às 10h15 e são reapresentados às 14h30 e às 16h45 (TV CULTURA, 2016).

As demais temporadas são apresentadas pela Discovery Kids, portanto, é necessário que os pais paguem pela assinatura do canal para que as crianças possam assisti-las. Na grade de programação da Discovery Kids, percebe-se que os episódios são bem distribuídos ao longo do dia, incluindo todas as temporadas.

4.1.3. Características gerais

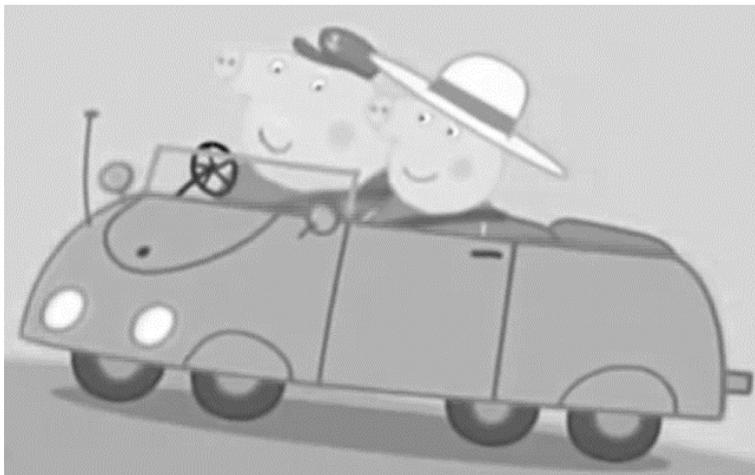
Segundo o site oficial dos produtores, “Peppa é uma adorável porquinha atrevida que vive com seu irmão George, Mamãe e Papai Pig. As coisas favoritas de Peppa incluem jogos, vestir-se, passar os dias fora de casa e saltar em poças de lama. Suas aventuras sempre terminam com um final feliz, risadas e roncões altos”² (ASTLEY BAKER DAVIES, 2015, tradução nossa).

Em entrevista cedida à Rebecca Vicente para a Folhinha - segmento da revista eletrônica Folha de São Paulo, voltado ao público infantil - Mark Baker afirmou: “Queríamos fazer uma série para crianças menores que poderia ser vista pelos pais. Pensamos em criar várias histórias baseadas em uma vida em família” (VICENTE, 2014, s/p). E é dessa forma que as narrativas vão se desenrolando na vivência familiar da personagem Peppa.

²*Peppa is a loveable, cheeky little piggy who lives with her little brother George, Mummy Pig and Daddy Pig. Peppa's favourite things include playing games, dressing up, days out and jumping in muddy puddles. Her adventures always end happily with loud snorts of laughter.* (ASTLEY BAKER DAVIES, 2015).

É possível perceber que os criadores mantiveram na série elementos de uma típica família inglesa, pois, em alguns momentos, os personagens aparecem tomando chá e os adultos dirigem ao lado direito dos veículos.

Figura 3. Vovô Pig dirigindo ao lado direito do veículo



Fonte: Frame do episódio 36 (Voando de férias), 4ª temporada

Até 2015 foram seis temporadas lançadas. Cada episódio tem cerca de cinco minutos e a técnica usada para desenvolver a animação é a 2D.

4.1.4. Premiações e indicações

Peppa Pig conquistou prêmios considerados de grande prestígio no universo da animação e também teve outras indicações de igual importância e que trouxeram ainda mais reconhecimento ao desenho. Dentre eles, destacamos:

Prêmio *British Academy Children's Awards (BAFTA)*:

- 2012 - Prêmio por melhor animação pré-escolar.
- 2011 - Prêmio por melhor animação pré-escolar.
- 2011 - Prêmio de melhor desempenho para Harley Bird – dublagem da personagem Peppa Pig.

- 2005 - Prêmio por melhor animação pré-escolar.

Prêmio *Annecy International Animated Film Festival*:

- 2005 - Vencedor do *Grand Prize*. Recebeu o prêmio *The Crystal* para melhor produção de TV, pelo episódio "Mummy Pig at Work" ("Mamãe Trabalhando").

Indicações *British Academy Children's Awards (BAFTA)*:

- 2015 - Indicação para melhor animação pré-escolar.
- 2015 - Indicação para melhor escritor para Neville Astley, Mark Baker.
- 2013 - indicação para melhor animação pré-escolar.
- 2013 - Indicação para melhor escritor para Sam Morrison, Neville Astley, Mark Baker.
- 2013 - Indicação para melhor Multiplataforma para Peppa Pig's Holiday game (Jogo: "As férias de Peppa Pig").
- 2010 - Indicação para melhor animação pré-escolar.
- 2010 - Indicação para melhor escritor para Neville Astley, Mark Baker, Phil Hall.
- 2009 - Indicação para melhor animação pré-escolar.
- 2009 - Indicação para melhor escritor para Phil Hall, Neville Astley, Mark Baker.
- 2008 - Indicação para melhor animação pré-escolar.
- 2007- Indicação para melhor animação pré-escolar.
- 2004 - Indicação para melhor animação pré-escolar.

BAFTA - British Academy of Film and Television Arts, que em português seria “Academia Britânica de Cinema e Artes Televisivas”, é responsável por premiar trabalhos e reconhecer talentos nas categorias como cinema, televisão, jogos e outros meios audiovisuais, adulto e infantil.

Desde seu primórdio em 1947, a Academia conquistou espaço no universo audiovisual e cinematográfico e hoje é uma das premiações mais importantes do cinema. Segundo o site oficial (BAFTA, 2015), são cerca de 6.500 membros/peritos no Reino Unido e nos EUA, que contribuem para que as cerimônias anuais possam acontecer com excelência.

Para se ter uma ideia da dimensão e importância do BAFTA hoje, é relevante ressaltar que além da sede e dois escritórios no Reino Unido: BAFTA Cymru (País de Gales) e BAFTA Scotland, há mais duas filiais nos EUA: Los Angeles e Nova York. Só em Londres, são realizadas cinco cerimônias anuais:

- British Academy Film Awards.
- British Academy Video Games Awards.
- British Academy Television Awards.
- British Academy Television Craft Awards.
- British Academy Children's Film & Television Awards.

Cada evento é organizado em uma data diferente (BAFTA AWARDS INFORMATION, 2016), sendo o BAFTA Children o mais importante para este estudo. Este, por sua vez, tem mais vinte e uma subcategorias (BAFTA RULES AND GUIDELINES, 2014/2015), mas vale saber que dentre estas, a animação Peppa Pig ganhou prêmios e indicações nas listadas a seguir:

- Animação pré-escolar (três prêmios e sete indicações).
- Desempenho (um prêmio).
- Escritor (quatro indicações).
- Multiplataforma (uma indicação).

Para definir os ganhadores, existe um processo de votação feito por um comitê. Comitê este formado por alguns dos membros/peritos já citados e que fazem os devidos julgamentos. Algumas categorias, como filme, programa de televisão e videogame, costumam ter a votação aberta ao público infantil (BAFTA KIDS VOTE, 2015). Contudo não foi o caso do desenho animado Peppa Pig, que teve seus prêmios conquistados de acordo com as devidas avaliações feitas pelo próprio júri do BAFTA.

As premiações infantis são destinadas às mídias específicas desenvolvidas para o público com idade inferior a 16 anos. De acordo com BAFTA (BAFTA RULES AND GUIDELINES, 2014/2015), a Academia as entrega como forma de reconhecer e recompensar o trabalho desenvolvido por indivíduos que elaboram bons conteúdos para crianças. A cerimônia é celebrada a cada mês de novembro, sendo uma data muito aguardada pela indústria de mídia e entretenimento.

Importante também foi o prêmio francês “*The Cristal for a TV production*” (Prêmio Cristal para Produção Televisiva), na categoria “*TV serie*” em 2005, pelo 7º episódio da primeira temporada (lançado em 2004), chamado “*Mummy Pig at Work*” (“Mamãe Trabalhando”).

A premiação foi concedida através do “Festival International du Film d'Animation d'Annecy” (Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy, conhecido pela abreviatura AIAFF), (ANNECY, 2005). Este, por sua vez, foi criado na década de 1960 e, desde 1998, acontece anualmente na cidade de Annecy, na França.

4.1.5. Personagens

A protagonista da série é Peppa Pig, conforme seu título indica. A TV Cultura, em seu site, a descreve da seguinte maneira:

Peppa Pig é uma porquinha adorável, mas um pouco mandona. Ela tem quatro anos e gosta de brincar com Suzy Carneiro (sua melhor amiga), visitar a Vovó e Vovô Pig e cuidar

de George. Ela adora pular para cima e para baixo em poças de lama, rindo e fazendo muito barulho (TV CULTURA, 2016).

No mesmo site, é possível encontrarmos descrições de George:

[...] é o irmão mais novo da Peppa. Ele tem 18 meses de idade e adora brincar com sua irmã mais velha, Peppa, mesmo quando ela está sendo mandona. A coisa favorita de George é o seu dinossauro de brinquedo. Aonde quer que vá o dinossauro está com ele. George não pode falar ainda, mas pode dizer uma palavra muito bem: 'Dino-sau!' (TV CULTURA, 2016).

Em outro trecho das descrições destacam-se aspectos do personagem da Mamãe Pig que:

[...] gosta de pular para cima e para baixo em poças de lama quase tanto quanto Peppa. Ela trabalha em casa em seu computador e às vezes permite que Peppa e George a ajudem, contanto que eles não batam no teclado. Ela é melhor na leitura do mapa do que Papai Pig e é muito sábia sobre a maioria das coisas (TV CULTURA, 2016).

Enquanto que sobre o Papai Pig, o site ressalta que:

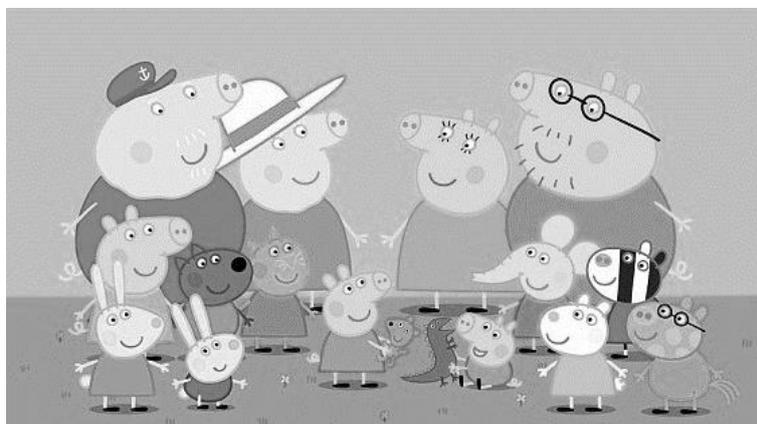
[...] é muito alegre e ri o tempo todo, especialmente quando ele brinca com Peppa e George. Papai Pig lê o jornal e fica animado com as viagens de carro. Ele adora bolinhos e torta de abóbora e Peppa brinca sobre sua grande barriga redonda. Papai Pig pode ser um pouco mal-humorado às vezes, quando não consegue se lembrar onde colocou seus óculos (TV CULTURA, 2016).

Além dos principais, outros personagens fazem parte da vida de Peppa como o Vovô e a Vovó Pig, avós maternos de Peppa e George, que possuem um papagaio chamado Polly. Chloe Pig, a prima, é cinco anos mais velha que

Peppa. Richard Coelho, irmão mais novo de Rebecca e Edmond Elefante, irmão mais novo de Emily, têm a mesma idade de George.

Dentre alguns amigos de Peppa estão: Suzy Ovelha (melhor amiga da Peppa), Wendy Lobo, Pedro Pônei, Candy Gato, Rebecca Coelho, Emily Elefante, Danny Cão (as vezes acaba competindo com ela suas amigas), Zoe Zebra, Juan (touro), Delphine Asno, Freddy Raposo, Kylie Canguru e seu irmão chamado Joey e Gabriela Bode. A Madame Gazela é a professora dessa turma toda.

Figura 4. Família e amigos de Peppa Pig



Fonte: Daily Mail

Os personagens da série são antropomorfizados, ou seja, são animais com trejeitos de seres humanos. Apresentam comportamentos “humanizados”, como dirigir, cozinhar, trabalhar, limpar a casa, usar eletrodomésticos, andar de bicicleta, brincar, ir à escola, fazer refeições à mesa, tomar chá, calçar sapatos, ir ao dentista.

Contudo, em alguns momentos, os personagens acabam manifestando comportamentos que são devidos aos próprios animais, como pular em poças de lama e morar em toca (Rebecca Coelho, amiga de Peppa).

Grande parte dos amigos da Peppa possui um nome “humano” seguido da denominação animal a que pertencem, por exemplo: Wendy Lobo, Pedro Pônei, Candy Gato, Rebecca Coelho, Emily Elefante, Danny Cão, Peppa Pig.

Além disso, enquanto falam, sempre emitem o som que corresponde ao animal que representam - por exemplo, a Candy Gato mia e a Peppa Pig grunhi.

Apesar das características apresentadas acima, alguns animais, como os patos que ficam no lago, o papagaio do Vovô e Vovó Pig, o peixe Goldie e as galinhas da vovó Pig, são um dos poucos seres que não fazem parte desse contexto e, portanto, são animais de verdade. Dessa forma, existem cenas em que Peppa e George aparecem alimentando os patos, tentando fazer o papagaio imitar o que eles falam, alimentando o peixe etc.

Também há brinquedos em formas animais, como o macaco e o urso de pelúcia da Peppa. Em algumas cenas, também é possível notar desenhos de animais em seus habitats naturais pregados nas paredes dos cômodos; como girafas, leões, tigres e elefantes. São situações que causam certo estranhamento e podem confundir a criança observadora que assiste ao Desenho.

4.2. Desdobramentos – Peppa Pig em todos os lugares

Basta ir à uma loja, passear pelas ruas das cidades ou até mesmo folhear um panfleto de ofertas de um supermercado para perceber que Peppa e sua família estão em todos os lugares.

São diversos os produtos, desde os DVD's da série, roupas com estampas, brinquedos e também alimentos que não contém valor nutricional algum para as crianças, apenas existe uma exploração da imagem da personagem para a venda de produtos. A cultura midiática que a cerca a personagem faz com que efeitos como estes aconteçam cada vez mais, fortalecendo a mídia através do consumo infantil e vice-versa.

Certamente, este é um dos motivos da forte empatia que as crianças experimentam para com a personagem, pois sua onipresença é um fato que expõe o seu público diariamente à sua imagem, as crianças consomem o desenho mesmo não o assistindo na TV. Ou seja, já não se trata de uma imagem intangível, agora a criança pode tocar e brincar com os personagens que mais gosta, pois se tornam tangíveis.

De acordo com a revista eletrônica Daily Mail (DAILY MAIL, 2015), até outubro de 2015, data em que foi publicada a matéria, a série Peppa Pig tinha sido vendida para mais de 120 países, incluindo os EUA, Canadá, Austrália, França, Alemanha e Nova Zelândia.

Em 2010, a personagem havia se tornado o brinquedo pré-escolar mais vendido do Reino Unido, com mais de £ 200 milhões (Libras Esterlinas – moeda Britânica) em vendas arrecadados em mercadorias diversas ligadas à sua imagem, tais como: pijama, cartas e colecionáveis, capas de edredom, brinquedos de pelúcia, joias, aplicativos etc.

O que se observa é um conjunto de estratégias e marketing em torno da personagem que nos levou a questionar a sua relação com as crianças e a pesquisa revela o quanto as crianças por não terem um senso crítico desenvolvido são bombardeadas por sua presença, o que facilita e muito a sua aceitação no campo do entretenimento infantil.

Nessa mesma reportagem divulgada pelo Daily Mail, consta que “a maior parte da renda arrecadada com a personagem Peppa vem da licença de produtos, e que apenas cinco por cento provém das transmissões dos programas”³ (DAILY MAIL, 2015, tradução nossa).

E não é apenas fora do Brasil que o número da venda de produtos impressiona. Em reportagem feita para a revista eletrônica Veja (VEJA, 2014), o repórter Bruno Meier afirma que “[...] Peppa Pig é o programa mais visto da TV paga brasileira e uma potência de vendas” e, durante a reportagem, as seguintes informações são citadas: “Há 250 produtos licenciados no Brasil, de cadernos a roupas de cama”, “500 mil bonecos já foram vendidos”, “8 livros venderam 250 mil exemplares em seis meses” e ainda “300 mil pares de sapatos em 2 meses” (MEIER, Veja, 2014, vídeo).

Além do BAFTA e ANNECY, prêmios já citados e que revelam a preferência das crianças pela animação Peppa Pig, mais um indicativo desse favoritismo é a existência de um parque de diversões temático da porquinha.

³*The vast majority of Peppa's billion dollar fortune comes from merchandising, with just five per cent made from licensing the program for broadcast.* (DAILY MAIL, 2015).

Paultons Family Theme Park está localizado à beira do Parque Nacional de New Forest, no condado de Hampshire e ao sul da cidade de Southampton, no Reino Unido. No slogan do parque é possível ler: “*Paultons Park Home of Peppa Pig World*”, ou seja, dentro do Paultons Park existe o *Peppa Pig World* (Mundo da Peppa Pig), com atrações exclusivas acerca do universo da personagem (PAULTONS PARK, 2015).

Outra repercussão bastante comum, são as apresentações teatrais, que acabam atraindo um grande público infantil. É frequente ouvirmos anúncios feitos por carros de som ou vermos propagandas na televisão. Contudo, segundo Rebecca Vicente, do Jornal eletrônico Folha de São Paulo “não é difícil encontrar peças levando o nome da porquinha. Mas, segundo a empresa detentora dos direitos no Brasil, nenhuma delas têm permissão para ser exibida” (VICENTE, 2014).

Na mesma matéria, Rebecca Vicente, colaboradora da Folha de São Paulo, fez uma entrevista com algumas crianças sobre o ato de colecionar produtos relacionados à personagem Peppa, e descobriu que os irmãos Enrico Lima (6 anos) e Theodoro (3 anos), fazem a coleção do álbum de figurinhas da Peppa. Já as irmãs Ana Beatriz Cintra (4 anos) e Maria Eduarda (8 anos), colecionam tudo da porquinha: livros, bichinhos, cadernos.

Mas isso não é nenhuma novidade certo? É conhecido de todos as inúmeras campanhas de empresas de *fast food* que associam brinquedos de personagens de animações e HQs aos seus produtos. A imagem que promove a empatia e a magia dos desenhos infantis é a mesma explorada pelo capitalismo para estimular o consumo.

4.3. Os dois lados de Peppa Pig – Análise de alguns episódios

Fazendo a análise de alguns episódios, é fato que existem pontos positivos na animação, que auxiliam na formação da criança. Entretanto, há também, pontos que poderiam ser modificados, pontos esses que consideramos negativos e que podem representar conceitos e ideias equivocados.

Um exemplo disto, está em uma situação que aconteceu no início dos primeiros episódios, quando Peppa e outros personagens apareciam dentro de veículos sem usar cinto de segurança, o que transmitia às crianças uma mensagem errada.

O estúdio de animação Astley Baker Davies, que desenvolve Peppa Pig, concedeu uma entrevista para a revista eletrônica BBC News, onde afirma que “[...] inicialmente, tinha considerado incluir cintos de segurança e cadeiras de criança no desenho, porém foi sentido que essas situações poderiam limitar a gama de expressões dos personagens”⁴ (ASTLEY BAKER DAVIES, BBC NEWS, 2010, tradução nossa).

Contudo, após o pedido de alguns pais, que viam seus filhos se recusando a usarem cinto de segurança porque a Peppa não usava, o estúdio reanimou os episódios necessários para que uma boa mudança fosse refletida.

Na mesma matéria, a BBC News ainda cita uma entrevista que Mark Baker cedeu à revista Broadcast dizendo: "Nós éramos muito ingênuos quando começamos a fazer Peppa"⁵ e "Se pudéssemos voltar no tempo, faríamos novamente"⁶ (BAKER, BBC NEWS, 2010, tradução nossa).

Figura 5. Uso do cinto de segurança



Fonte: Frame do episódio 60 (Um dia de ventania no outono), 2ª temporada.

⁴ “[...] had initially considered including seatbelts and child seats in the show but felt it might limit the characters' range of expressions”. (BBC NEWS, 2010).

⁵ “We were very naive when we started making Peppa,”

⁶ “If we could turn the clock back, we would,” (BAKER, Maker, BBC NEWS, 2010, tradução nossa).

Apesar dos criadores terem reanimado alguns episódios, considerando que o uso do cinto de segurança seja um fator indispensável, há outros pontos que também poderiam ser modificados por eles. O comportamento da personagem Peppa, por exemplo, na maioria das vezes, é inadequado: a protagonista aparece desrespeitando o pedido de seus pais e a cena é finalizada com a família dando gargalhadas ao chão, como se a situação fosse correta.

A seguir, fizemos a análise de alguns episódios com a finalidade de demonstrarmos como circunstâncias, como a descrita acima, acontecem com uma certa frequência na animação.

1ª Temporada, episódio 7 - "Mamãe Trabalhando":

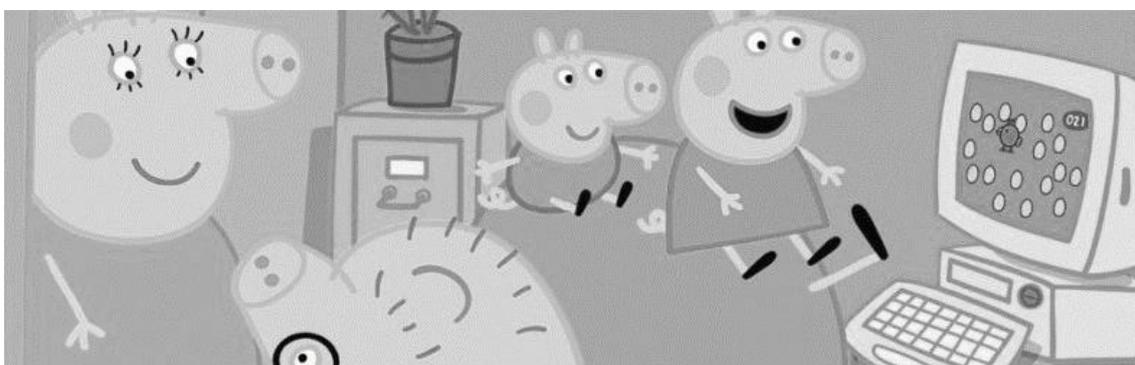
O episódio começa com a Mamãe Pig trabalhando concentrada em seu computador e o Papai Pig fazendo a comida. Em seguida, Peppa e George aparecem na cozinha e a porquinha pergunta ao pai se eles “podem ficar vendo a mamãe no computador”. O pai diz que podem, contanto que não atrapalhem, pois tinha muito trabalho para fazer. Os dois seguem até onde a mãe está e sentam-se no colo dela. Logo Peppa pede para jogar o “jogo da galinha” e a mãe aceita, porém só depois de terminar o que precisa fazer. Não satisfeita de estar ali apenas olhando, Peppa começa a bater nas teclas querendo “ajudar” e, mesmo a mãe pedindo que parasse, ela continua avidamente.

Como consequência, o computador para de funcionar e, quando Peppa percebe o que fez, se vira para Mamãe Pig e diz: “desculpe mamãe! Só estava mostrando ao George o que ele não deve fazer!”. A mãe chama Papai Pig para consertar o computador, enquanto ela termina de preparar a comida. O pai mexe em alguns botões e o computador volta a ligar. Peppa, mais que depressa, pede ao pai para jogar o “jogo da galinha” e este aceita. Papai Pig, George e Peppa começam, então, a jogar. A Mãe entra em seguida dizendo “vejo que o computador voltou a funcionar” e os quatro começam a rir contagiosamente, deitando-se ao chão. E assim termina a cena, sem que ninguém explicasse à Peppa o que ela fez de errado. No contexto mostrado

aqui, a criança que assiste poderá entender que é possível contrariar os pais, pois tudo se resolve no final.

Contudo, a birra, infelizmente, está cada vez mais atuante no mundo contemporâneo. O que se observa na maioria das famílias são situações em que a criança contraria os pais e estes entendem que precisam aceitar a vontade do filho para que a situação amenize.

Figura 6. Família dando gargalhadas ao chão depois que o computador foi consertado.



Fonte: Frame do episódio 7 (Mamãe trabalhando), 1ª temporada.

1ª Temporada, episódio 12 - "Bicicletas":

Peppa e George andam de bicicleta e em seguida a câmera mostra Mamãe e Papai Pig ao lado de uma grande e bonita abóbora que o pai havia plantado e que o deixava muito orgulhoso. Logo Peppa encontra seus amigos, que sugerem que apostem uma corrida até a abóbora. Peppa tem consciência de que precisam tomar cuidado com o legume, pois sabe que se acontecesse alguma coisa, o pai ficaria muito triste e fala isso aos amigos. Eles apostam corrida e nada acontece à abóbora.

Contudo, enquanto Peppa e os amigos já estão perto da abóbora, George ainda está chegando até eles, pois ele ainda é muito pequeno e está em um triciclo. A Peppa ri de seu irmãozinho, dizendo que ele ainda usa bicicleta de bebê. Então, Danny Cão, um dos amigos de Peppa, observa que ela também usa bicicleta de bebê, pois há rodinhas laterais.

Nesse momento, a personagem fica triste e não quer mais brincar. Ela pede ao pai para que tire as rodinhas e este o faz. Papai Pig começa a ensiná-la a usar a bicicleta dessa nova forma, ela anda por um tempo e já acredita que está apta a apostar corrida novamente. E, com o objetivo de mostrar aos amigos que é capaz de andar sem as rodinhas laterais, se empenha ao máximo para chegar primeiro, sem mesmo olhar para onde está indo.

Como já era de se esperar, Peppa cai em cima da abóbora, partindo-a ao meio. Agora Peppa pede desculpas ao pai e ele as aceita, afirmando que o que importa é que ela esteja bem, mas que prestasse atenção para onde estivesse indo. Em seguida, o pai diz que fará uma torta de abóbora para todos, pois era grande o suficiente. A cena termina com todos dando risadas.

Figura 7. Peppa caída sobre a abóbora



Fonte: Frame do episódio 12 (Bicicletas), 1ª temporada.

Aqui, há um ponto positivo, que foi o pai orientá-la a prestar mais atenção. Porém a orientação termina nesta fala. Não há qualquer questionamento quanto a conduta que a porquinha tem para com seu irmão. Existe claramente uma disputa em que a irmã mais velha quer exercer poder sobre o mais novo, evidenciado em outros episódios também. Ela não quer ser igualada ao irmão e persiste em realizar tarefas que ainda não são adequadas à sua idade.

3ª Temporada, episódio 46 - "O arbusto de amoras":

Vovó Pig diz que fará um doce de maçã e amora e que precisa de exploradores corajosos para buscarem as frutas. Então, Vovô Pig os leva até as árvores das maçãs e os ensina a chacoalhá-las para que as frutas caiam. Peppa e George ficam muito felizes ao pegá-las em baldes.

Em seguida vão até o arbusto de amora que está enorme, cheio de frutas e com muitas ervas daninhas. Mamãe Pig apoia uma escada no arbusto para poder alcançar as amoras que estão mais no alto e Papai Pig a alerta para tomar cuidado e não se inclinar demais, já que ela não é mais uma criança. Contudo, ela fica brava, diz que sabe o que está fazendo, já que faz isso há muito tempo.

Mamãe se inclina demais e acaba caindo dentro do arbusto, ficando presa. Essa situação fez com que Peppa lembrasse da história da Bela adormecida, e ela afirma que sua mãe ficará presa por 100 anos, aguardando a chegada do príncipe encantado. Quando Susy, amiga ovelha de Peppa, chega em seguida, também confirma a história. Porém, Papai Pig intervém e diz que ele será o “belo príncipe” que salvará a Mamãe. Ele empresta a tesoura de poda do Vovô e começa a cortar as folhagens, até que a Mamãe consegue sair.

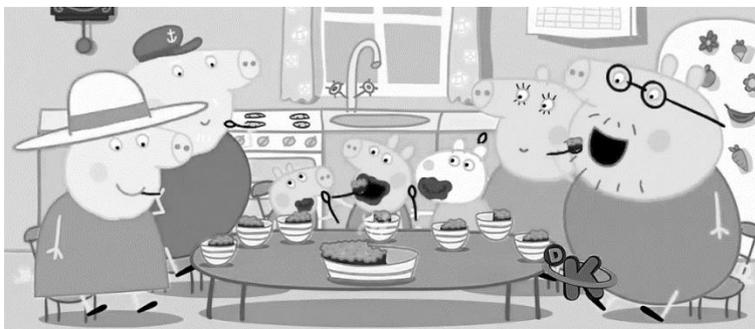
Após, terminam de colher as amoras, vão até a casa da Vovó Pig. Na cena seguinte, todos estão sentados ao redor da mesa e Peppa está narrando a aventura que sua mãe viveu: “e depois ela caiu no arbusto. Ela parecia muito boba e ela gritou assim: aaaahhh, me ajude, me ajude! E depois veio o papai e salvou ela e fim!”. Mamãe agradece pela história e afirma saber que a ouvirá por muito tempo, já que Peppa a achou muito engraçada.

A intertextualidade trabalhada neste episódio é um ponto positivo. Há um resgate da história da Bela adormecida, que poderia ser

Apesar do episódio mostrar que Mamãe Pig caiu no arbusto por teimosia, não há nenhum alerta quanto a isso. Ao final, Peppa narra o acontecido sendo irônica e ridicularizando sua mãe, chamando-a de boba e ela a agradece por isso, sabendo que ouvirá a história por muitas vezes. O

episódio termina com todos comendo o doce de maçã com amora e dando muitas risadas, como de costume.

Figura 8. Família feliz comendo torta de amora e maçã



Fonte: Frame do episódio 46 (O arbusto de amoras), 3ª temporada.

A maioria dos episódios terminam com os personagens rindo bastante, como se qualquer mau comportamento fosse normal. Os personagens adultos parecem não se importarem se as crianças fizeram algo errado, sempre há uma forma para ficarem felizes.

Esse comportamento desdenhoso, a personagem Peppa apresenta em boa parte dos episódios. Ela é tagarela e implicante. Os próprios criadores da série a descrevem como sendo teimosa: “Peppa é uma adorável porquinha atrevida que vive com seu irmão George, Mamãe e Papai Pig. [...]”⁷ (ASTLEY BAKER DAVIES, 2015, tradução nossa).

Entretanto, não estamos afirmando que a personagem Peppa não deva apresentar tal conduta, afinal é comum que crianças dos dois aos seis anos de idade sejam egocêntricas, como já dissemos no capítulo 2.

Nessa fase, que representa a idade em que a porquinha está, é quando há maior necessidade de ter as atenções voltadas para si. A criança ainda não é cônica de seus atos, está formando seu caráter, portanto, cabe aos pais e responsáveis orientá-las. É nesse sentido que entendemos que convém uma

⁷*Peppa is a loveable, cheeky little piggy who lives with her little brother George, Mummy Pig and Daddy Pig* (ASTLEY BAKER DAVIES, 2015).

mudança na animação, sobretudo quanto aos personagens adultos que poderiam ter posturas mais educativas.

Apenas como forma de ilustrar o que dissemos acima, segue um trecho do episódio 28, da 3ª temporada, intitulado “Assobiando”. Nele, observamos claramente como Peppa trata mal sua mãe e esta não faz nada.

A cena inicia com o Papai Pig mostrando à Peppa como assobiar, mas ela não consegue. Chateada, vai até a cozinha, onde a mãe está fazendo biscoitos e pergunta se ela sabe assobiar. A mãe, por sua vez, afirma que nunca tentou, porém, ao assoprar, o som surge imediatamente. Peppa então se defende: “a senhora consegue assobiar porque é velha” e a mãe apenas diz: “obrigada Peppa”.

Entretanto, como citamos anteriormente, existem pontos positivos na série, que auxiliam na formação da criança e um deles podemos encontrar no episódio 47, da 3ª temporada, descrito a seguir.

3ª Temporada, episódio 47 - "A cerâmica":

Peppa está brincando de fazer piquenique de bonecos com Zoe zebra, enquanto George brinca com massinha de modelar com as irmãs Zuzu e Zaza zebra. Em seguida, Peppa tem a ideia de servir chá aos bonecos, mas ela e Zoe percebem que não possuem xícaras. Ao pedirem à George e às irmãs zebras as massinhas emprestadas para modelarem, eles negam. Assim Peppa sugere que façam todos juntos e eles aceitam.

Depois de elaborar um bule, Zoe percebe que a massinha é muito mole para essa finalidade e se lembra que sua mãe faz potes de verdade. Pede que ela faça um jogo de chá para que possam brincar e, para isso, vão até o ateliê. Este, por sua vez, é completo; tem prateleiras com peças de cerâmica, argila, pia com torneira, forno para a queima das peças e roda de oleiro. A Sra. Zebra mostra às crianças como se utiliza a roda de oleiro e Peppa é a primeira a tentar, mas acaba dando errado. Então a Sra. Zebra ensina uma outra forma de modelar: fazendo cobrinhas com a argila e as enrolando no formato de uma xícara para, depois, alisar e ficar perfeita.

Figura 9. Crianças fazendo minhoquinhas de argila



Fonte: Frame do episódio 47 (A cerâmica), 3ª temporada.

Após finalizarem o jogo de chá, as peças são assadas ao forno. Quando ficam prontas, as crianças as pintam e então podem brincar com elas. George é o único que faz um dinossauro, já que adora o animal. Contudo, puderam usar a peça dele como bule e a brincadeira ficou completa. A cena termina com todos caindo ao chão de tanto dar risada.

O elemento positivo dessa narrativa é a argila. É uma ótima opção para as crianças brincarem, principalmente as menores, como as que assistem à Peppa. O manuseio do barro permite o desenvolvimento da coordenação motora, permite também que a imaginação aflore e contribui para a formação da vida social, se trabalhada em conjunto.

Figura 10. Crianças brincando unidas com o jogo de chá



Fonte: Frame do episódio 47 (A cerâmica), 3ª temporada.

Além disso, o episódio ensina duas técnicas diferentes para a confecção de um objeto e ainda encontramos bons princípios para a educação da criança, já que os personagens, inclusive a Peppa, são mostrados brincando de maneira conjunta, dividindo os brinquedos e, mesmo quando estes não são suficientes para atender a uma necessidade do momento, conseguem, juntos, buscar outras opções.

Outro aspecto positivo diz respeito às famílias dos personagens existentes na série animada, pois há uma diversidade de animais que convivem com tranquilidade. De certa forma, é a ideia do respeito para com o outro, mostrando que o relacionamento com pessoas de diferentes gêneros, raças e credos é perfeitamente possível.

A família contemporânea está longe de ser aquela que já foi considerada como ideal; com pai, mãe e dois filhos. Vemos na animação famílias compostas por apenas pai e filho, ou mãe e filho, netos que moram com os avós, crianças adotadas.

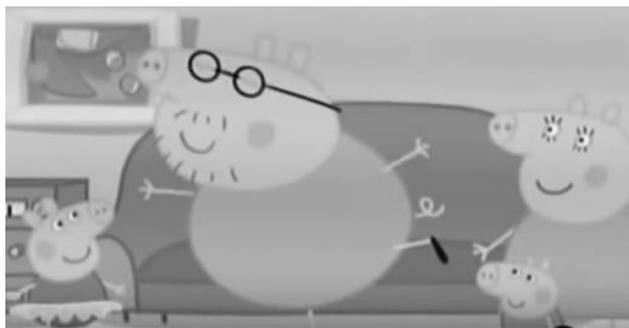
Enfim, a sociedade muda e com ela, o pensamento tem que mudar também, para que haja harmonia entre todos. Está sendo uma dura tarefa entre os professores orientar as crianças acerca dessa composição atual de família, bem como a concepção de gêneros.

Vemos, portanto, um potencial enorme nesta série para que as crianças possam compreender esse universo, antes que se enraíze o preconceito.

A própria família da Peppa é um exemplo, pois apesar de ser formada por mãe, pai e dois filhos, não existe a divisão de tarefas para meninos e para meninas. Percebemos que o Papai Pig aparece em vários episódios ajudando a Mamãe Pig, enquanto esta trabalha em seu computador. Ele cozinha, brinca com as crianças, limpa a casa.

No episódio 31, da 1ª temporada, chamado “Aula de Ballet”, todos os alunos da turma de Peppa praticam a dança, até mesmo os meninos, e eles aparecem usando collant sem nenhum problema. Ao chegar em casa, Peppa mostra aos pais os novos passos que aprendeu e, surpreendentemente o Papai Pig já sabe os nomes dos passos e começa a dançar pela sala.

Figura 11. Papai Pig dançando Ballet



Fonte: Frame do episódio 31 (Aula de Ballet), 1ª temporada.

4.4. Pesquisa de campo – crianças, descrição da experiência em detalhes.

A pesquisadora realizou duas atividades em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental – EMEF, localizada em um bairro da zona leste de Bauru.

Participaram deste estudo duas turmas de primeiro ano A e B, com idades entre cinco e seis anos. O objetivo foi tentar compreender porque as crianças gostam do Desenho animado Peppa Pig, com o que elas mais se identificam, o que chama a atenção, onde e como assistem ao desenho e, por fim, ter um registro (através de desenhos), de como é a percepção dessas crianças em relação à animação.

4.4.1. Atividade 1 – Investigando a presença de Peppa

Essa etapa foi aplicada ao 1º ano A, no dia 14/05/2015. As crianças foram orientadas sobre a atividade e, em um primeiro momento, foram assistir a alguns episódios selecionados da Série.

As reações foram positivas, a maioria das crianças ficaram muito animadas e ansiosas em participar.

Em uma sala de informática, o desenho foi exibido, todos ficaram muito atentos com o desenrolar das histórias. As crianças riam bastante com cada comentário da personagem Peppa, inclusive um aluno que, no início, havia dito não se interessar. Reproduziam as expressões das personagens, os gestos e

as falas, até mesmo quando a personagem Peppa chama seu pai de “bobinho”, o que foi motivo de muita risada.

Ao término dessa primeira etapa, as crianças foram até a sala de aula, a fim de conversarmos sobre a animação. No geral, eles não conseguem expressar, com exatidão, o motivo pelo qual gostam de assistir ao desenho. Uma fala comum era a respeito de acharem “engraçadas” as situações apresentadas, principalmente quando o Papai Pig e o George, irmão caçula da Peppa, estão envolvidos. Alguns até expressaram, uma certa repulsa à personagem principal, alegando que ela é “chata”, enquanto que o Papai Pig é muito divertido.

Com o término da conversa, as crianças puderam expressar suas ideias em relação à Animação através de desenhos.

4.4.2. Atividade 2 – Criando com a Peppa

Nessa segunda etapa, realizada com a turma do 1º ano B, no dia 21/05/2015, a intenção era deixar as crianças mais livres para se expressarem quanto ao Desenho.

A pesquisadora levou as crianças à sala de informática, para que assistissem aos mesmos episódios que a primeira sala assistiu. As reações foram parecidas, todos demonstraram alegria, repetiram as expressões das personagens e prestaram muita atenção à tela dos computadores, diferente do comportamento agitado na sala de aula.

Após a sessão, as crianças foram levadas até a sala de aula para que pudessem pintar uma imagem da personagem Peppa e sua família, previamente selecionada e impressa.

Nesse segundo momento, como não precisaram representar suas ideias através de desenhos, foi possível conversar sobre o Desenho Peppa Pig. Foi feito o levantamento de algumas opiniões, que serão pontuadas a seguir.

Contudo, antes de expor esses pensamentos, um ponto que chamou a atenção foi que, em ambas as salas, praticamente todos os alunos assistem à

Peppa Pig através da televisão paga, no canal Discovery Kids. Apenas um menino, do 1º ano B, assiste ao Desenho através de vídeos que a mãe faz download na internet.

Outra questão importante, levantada pelas próprias crianças, foi o fato de elas ficarem a maior parte do tempo em frente à televisão, assistindo à programação do canal citado, antes e depois de frequentarem a escola.

Em relação às falas das crianças, destacamos as principais, consideradas pertinentes aos objetivos desta pesquisa:

Criança 1 (6 anos) – “Minha mãe comprou o filme da Peppa porque não passa na minha TV. E eu gosto mais do George, ele parece comigo”.

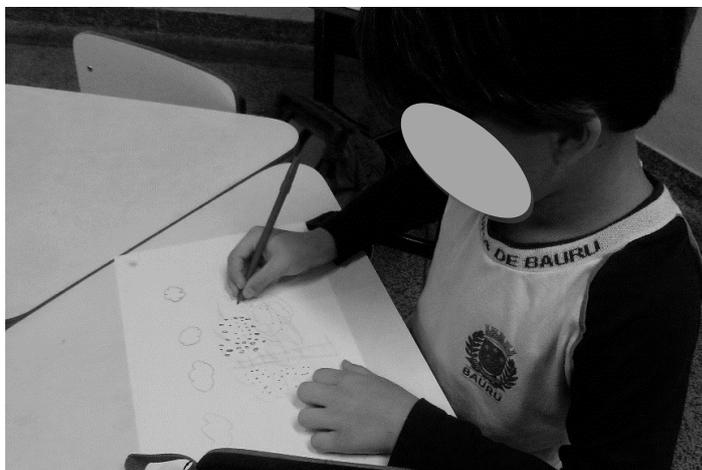
Criança 2 (6 anos) – “Eu assisto porque passa na TV, mas eu gosto mais do Bem 10”.

Criança 3 (6) – “Não gosto da Peppa, acho muito para “criança”, é o único canal que passa na minha casa, é por isso que eu assisto, mas eu gosto mais do Papai Pig, ele é divertido”.

Outras crianças também chegaram a dizer que gostam mais do Papai Pig.

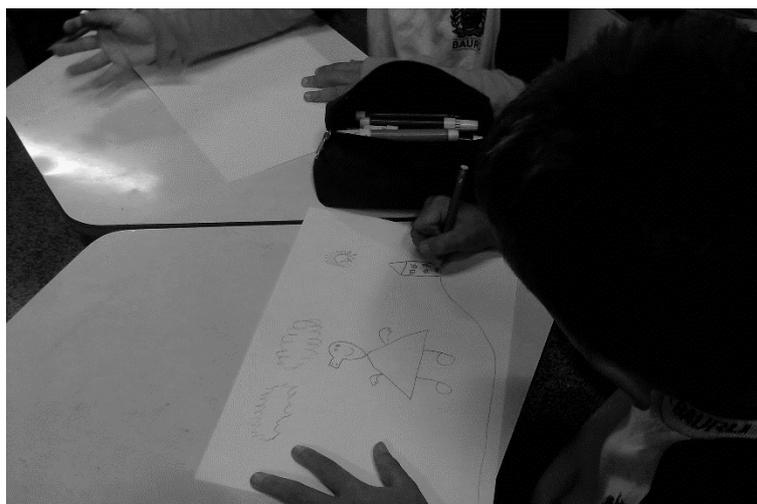
Atividade realizada com auxílio da professora responsável pelas turmas que acompanhou toda as atividades da pesquisadora.

Figura 12. Criança desenhando



Fonte: arquivo pessoal.

Figura 13. Criança desenhando



Fonte: arquivo pessoal.

4.4.3. Análise da pesquisa de campo

Hoje, a informação visual é acessível. Na pesquisa que desenvolvemos e descrevemos acima, observamos que, apesar das crianças serem de famílias de classe social mais baixa, todas, sem exceção, conhecem e assistem ao desenho Peppa Pig, mesmo que algumas tenham relatado não gostarem dele. Isso acontece porque, em suas casas, têm disponível o canal por assinatura Discovery Kids e, quando não estão na escola, utilizam a maior parte de seus tempos assistindo aos desenhos animados. No item 1.3. deste estudo, explicamos melhor como grande parte da população brasileira aderiu aos canais por assinatura.

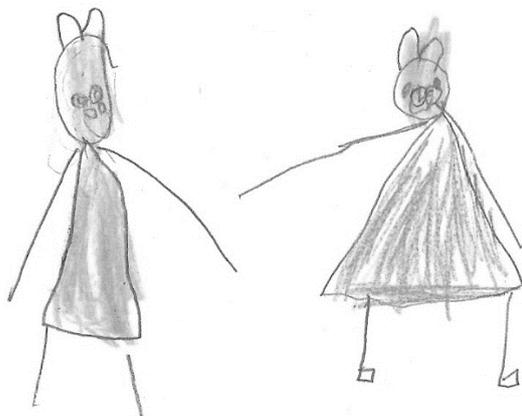
Somente uma criança afirmou que assiste aos episódios pela internet, outra tecnologia bastante acessível, mesmo diante de condições sociais mais baixas.

Dondis afirma que "vemos, e compreendemos aquilo que vemos" (DONDIS, 1997, p. 86), o mesmo acontece com a criança. Esta é uma das razões para que os desenhos animados se tornem uma febre, pois a criança fica grande parte de seu dia imersa nesse universo – já que dispõem de poucas fontes de entretenimento – e acaba incorporando-o. Por consequência, o pensamento muito influenciável das crianças, fica direcionado quase que

exclusivamente às animações preferidas e seus personagens, como acontece em Peppa Pig.

Constatamos também que, nos desenhos produzidos pelas crianças, através deste estudo, a maior parte deles foi feita de forma semelhante ao que é apresentado na animação. Todos estão iguais, parece que uma única criança os fizeram.

Figura 14. Desenho pronto 1



Fonte: arquivo pessoal

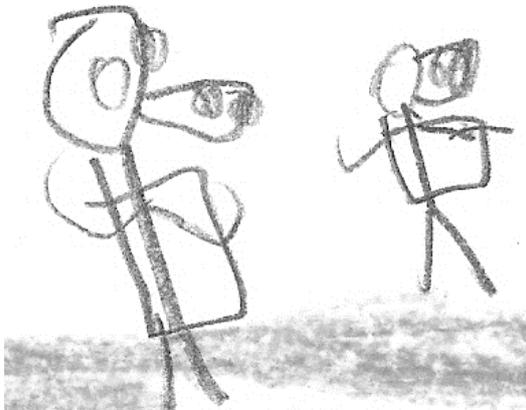
Figura 15. Desenho pronto 2



Fonte: arquivo pessoal

Os traços usados para a representação dos personagens, por exemplo, é o que chamamos caricatamente de "homem-palito". Haverá quem diga que esse padrão só foi usado pelas crianças porque se tratava de uma atividade voltada para a animação Peppa Pig e, portanto, elas se basearam neste desenho animado específico para fazê-los naquele momento. Porém, em 1989, Arnheim, já havia afirmado que os "chamados homens-palitos, contudo, parecem ser uma invenção dos adultos" (ARNHEIM, 1989, p. 173).

Figura 16. Detalhe desenho 3 – homem-palito



Fonte: arquivo pessoal

Figura 17. Detalhe desenho 4 – homem-palito



Fonte: arquivo pessoal

Percebemos que essa universalização dos traços ocorre em diversas oportunidades que as crianças têm para desenhar. Por exemplo, durante meu estágio, desenvolvido na mesma escola em que aplicamos a pesquisa prática, participei das aulas de artes visuais ao decorrer de dois anos, com o auxílio da professora responsável. O que se percebe é um enraizamento de padrões. Parece que as crianças não têm vontade de desenhar, fazem os mesmos modelos de traços em todos os desenhos. Quando, porém, o ato de desenhar deveria ser sinônimo de alegria e entusiasmo.

Percebemos, também, que a maioria das crianças que participaram deste estudo apontaram características consideradas como ruins no comportamento da protagonista e ainda afirmaram que gostam mais de outros personagens como o Papai Pig e o George. Há, contudo, um consenso entre elas quando reconhecem que adoram assistir aos episódios e não deixam de perder nenhum deles. Entretanto, não conseguiram explicar o porquê desse interesse.

Como já explicamos no item 3.1.6. *Aspectos formais da empatia gráfica em Peppa*, Arnheim afirma que “A criança, na verdade, normalmente se baseia em conceitos, mas em conceitos visuais [...]” (ARHEIM, 1989, p. 156), portanto representam os objetos de forma generalizada, de acordo com o que entendem sobre seu esquema.

A criança não consegue explicar, de fato, o porquê se identifica com o desenho, mas é notório que o que chama a atenção delas, não é a personagem Peppa em si, mas todos os outros elementos que compõem a animação. Elementos esses, como já apontamos nos capítulos anteriores, que integram o dia-a-dia e o desenvolvimento da criança entre um e seis anos de idade, como as formas circulares atribuídas aos corpos dos personagens, paisagens, sol e outros objetos; cores agradáveis e harmoniosas; ambiente familiar alegre e amoroso etc.

4.5. Aspectos formais da empatia gráfica em Peppa

De acordo com a Enciclopédia Itaú Cultural:

A psicologia da Gestalt, também conhecida como psicologia da forma ou psicologia da percepção, surge como escola no início do século XX, na Alemanha, devido aos trabalhos de três principais estudiosos: Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Köhler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886- 1941). Até então, a percepção humana era explicada segundo uma análise atomista e associacionista, ou seja, vigorava a ideia de que percebemos uma figura a partir de seus elementos e partes componentes, e a compreendemos por associação com experiências passadas. Em contraposição a essa noção, os psicólogos da Gestalt defendem que a percepção não é o resultado da soma de sensações de pontos luminosos individuais, mas uma apreensão imediata e unificada do todo, devido a uma necessidade interna de organização. (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2016).

Esses pesquisadores alemães começaram a estudar os fenômenos perceptuais humanos, pois queriam explicar o mundo tal como o descobrimos, com os acontecimentos aparentemente simples, desprovido de qualquer crítica, considerando-se o caráter real da experiência. Do qual esta simplicidade vai desaparecendo na medida em que avançamos na nossa percepção.

Foi Wertheimer, em 1923, que apresentou os princípios da organização perceptiva, partindo do conceito da boa forma ou Prägnanz. Segundo a

Enciclopédia Itaú Cultural, a lei de Prägnanz ou lei da pregnância da forma afirma que:

[...] o estímulo tende a se organizar de modo a resultar na configuração formal mais simples e estável possível [...]. Essa lei resume o princípio da simplificação natural da percepção e define os fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual como uma necessidade para o ser humano. Quanto mais simples a forma, mais facilmente é assimilada. Em outras palavras, uma forma terá um grau de pregnância maior quanto melhor for sua organização, no sentido de facilidade de compreensão e rapidez de leitura ou interpretação (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2016).

Esta pregnância ou boa forma vai resultar dos princípios de organização perceptiva pelos elementos formais percebidos, que poderiam ser sistematizados em: Proximidade – Continuidade – Semelhança – Complementação – Simplicidade - Figura/Fundo.

Vale ressaltar que os conceitos e experimentos da Gestalt influenciaram pesquisadores, não só no campo da psicologia, mas também em terapia, pedagogia e, mais especialmente, nas artes plásticas. Nesse sentido, nos apoiamos em estudos realizados por dois autores gestaltistas: Dondis A. Dondis e Rudolf Arnheim para fazermos uma análise dos aspectos formais da empatia gráfica presentes na animação Peppa Pig.

Para Arnheim, a experiência da apreciação artística resulta de uma capacidade inata dos seres humanos de entender por meio de imagens. Esse "pensamento visual", que não pode ser encerrado ou traduzido em linguagem verbal, é ao mesmo tempo intelectual e intuitivo, pois, em seu entender, o intelecto não é apenas o pensamento lógico, mas a análise linear sequencial, e a intuição não é uma dádiva de inspiração, e sim a síntese da estrutura como um todo. A intuição nos possibilita perceber e interpretar as relações entre os vários elementos de uma figura. Percepção e conceituação são dois aspectos de uma mesma experiência. Segundo ele, uma obra de arte supõe organização, o que permite ao observador apreender sua estrutura geral e seus vários componentes, semelhanças e diferenças, unidades e separações, inter-relações entre o todo

e as partes, hierarquias, relações de predominância e subordinação (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2016).

Arnheim afirma que desde o início insistiu “que não podemos esperar entender a natureza da representação visual se tentamos derivá-la diretamente das projeções óticas dos objetos físicos que constituem nosso mundo [...]” (ARNHEIM, 1989, p. 153) e ainda revela que “os desenhos iniciais das crianças não mostram nem a prevista conformidade com a aparência real nem as projeções espaciais esperadas [...]” (ARNHEIM, 1989, p. 154). Isso acontece porque:

[...] os desenhos das crianças pequenas mostram controle motor incompleto. Suas linhas às vezes seguem um curso em ziguezague irregular e não se encontram exatamente onde deveriam. Quase sempre, contudo, as linhas são suficientemente perfeitas, para indicar com que o desenho, se supõe, deva parecer, particularmente para o observador que compara muitos desenhos do mesmo tipo

(ARNHEIM, 1989, p. 154).

Desse modo, a criança começa desenhando traços que são mais simples e fáceis de acordo com o que sua coordenação permite, fazendo linhas retas, ovais e círculos. Somente após dominar seus movimentos, conseguirá expor no papel, as formas exatas que pretende fazer.

Enquanto esse domínio motor não acontece, quando a criança desenha um objeto, mesmo que este esteja em sua frente servindo como modelo, ela fará pouco uso dele para sua representação. Arnheim explica que “este comportamento, contudo, não prova que a criança não tenha vontade ou seja incapaz de observar seu ambiente” (ARNHEIM, 1989, p. 155). Prova, na verdade, que o que ela considera como representação adequada de um determinado objeto não tem relação com o ato de observá-lo, mas sim com o que ela já conhece sobre ele, sobre suas características estruturais globais. Rudolf Arnheim evidencia que:

[...] as crianças se limitam a representar as características gerais dos objetos, tais como as pernas retas, a cabeça arredondada, o corpo humano simétrico. Estes fatos são amplamente conhecidos; daí a famosa teoria que afirma que “a criança desenha o que conhece ao invés de desenha o que vê” (ARNHEIM, 1989, p. 155, grifo do autor).

A *teoria intelectualista* (ARNHEIM, 1989, p. 155), afirma que quando uma criança desenha, se baseia em fontes não visuais, levando em consideração apenas conceitos verbais. Arnheim se opõe à essa teoria explicando que, apesar da criança possuir esse conhecimento verbal, só fará uso dele em seus desenhos se tiver sido alertada. Em oposição, o autor afirma que:

A criança, na verdade, normalmente se baseia em conceitos, mas em conceitos visuais. O conceito visual da mão consiste de uma base arredondada, isto é, a palma, de onde os dedos avançam como pontas retas à maneira de raios de sol, sendo seu número determinado [...] por meio de considerações puramente visuais. (ARNHEIM, 1989, p. 156).

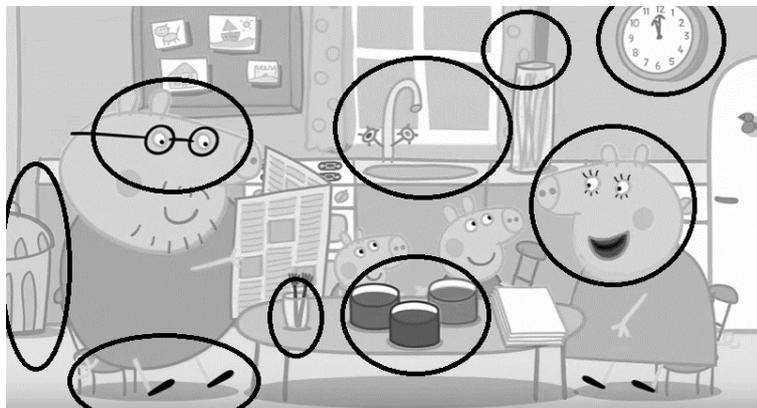
Nesse sentido, Arnheim assegura que “A vida mental das crianças é intimamente ligada à sua experiência sensória. Para a mente jovem as coisas são como se parecem, como soam, como se movimentam, como cheiram” (ARNHEIM, 1989, p. 156). As crianças são ótimas observadoras e, mesmo depois que conseguem distinguir as pessoas e objetos, continuam desenhando de maneira indiferenciada. As razões para isso, segundo Arnheim, “devem estar na natureza e função da representação pictórica” (ARNHEIM, 1989, p. 158).

A seguir, descrevemos os principais elementos plásticos:

Forma – círculo, formas curvas, sinuosas, sensuais. A forma que prevalece na estrutura das figuras é o círculo, mesmo quando um ambiente é composto de objetos retangulares, como armários, casas ou computadores, o círculo está lá presente na forma dos porquinhos, nas xícaras do chá, na mesa.

Na imagem abaixo é possível perceber claramente o uso da forma circular na representação dos personagens e objetos:

Figura 18. Predominância da forma circular na composição da cena



Fonte: Frame episódio 81 (Pintando), 2ª temporada.

Segundo Arnheim:

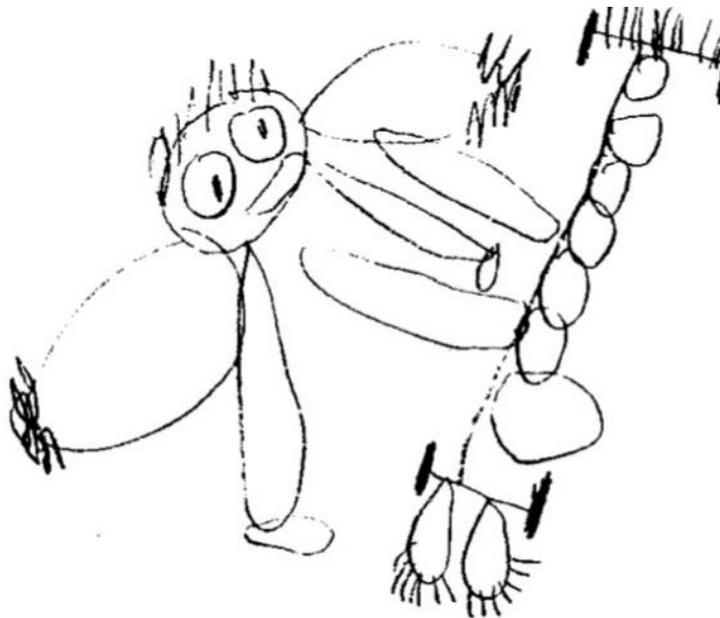
O círculo é a primeira forma organizada que emerge dos rabiscos mais ou menos sem controle. É claro, não se deve procurar perfeição geométrica nestes desenhos. O controle motor e visual da criança não apenas é insuficiente para produzir forma exata, porém o mais importante é que do ponto de vista da criança é desnecessário. [...] (ARNHEIM, 1989, p. 165).

Arnheim (1989, p. 165) afirma que o círculo é uma forma simples, com simetria central e sua perfeição chama a atenção. O autor faz referência a estudos feitos por Charlotte Rice e Goodnow (1989, p. 165) que mostram que as crianças têm preferência pelas formas circulares. E, de acordo com algumas afirmações, “[...] a criança recebe a inspiração para suas formas iniciais de vários objetos redondos observados no ambiente [...]”, como os seios maternos, mandalas, o sol e a lua (ARNHEIM, 1989, p. 166).

Ela representa quase tudo a sua volta através de círculos. Isso acontece não porque ela não saiba como é um determinado objeto ou que ela o ignore, mas sim porque o formato circular surge antes das retas e ângulos e “[...] na etapa em que ela começa a desenhar círculos, a forma ainda não está

diferenciada. O círculo não representa a rotundidade, mas a qualidade mais geral de “coisa” [...]” (ARNHEIM, 1989, p. 167, grifo do autor).

Figura 19. Uso do círculo para representar tudo



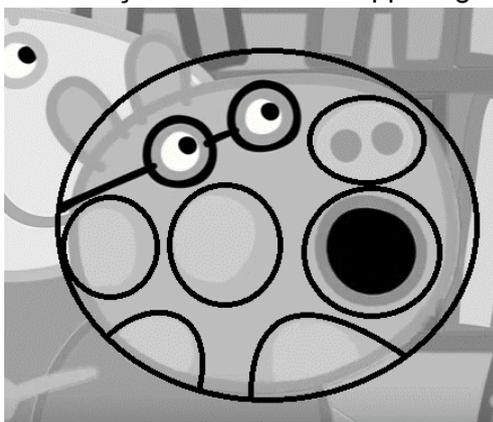
Fonte: ARNHEIM, Rudolf

Quanto mais a criança desenha círculos, mais ela domina essa forma e mais complexos se tornam os padrões elaborados por ela. Arnheim (1989, p. 167) chama a atenção para dois padrões que, mais cedo ou mais tarde, a criança acaba dominando. O primeiro deles é o “conter”, mais simples, onde a criança desenha círculos com o mesmo centro ou traça pequenos círculos dentro de um maior. De acordo com Arnheim, em um “[...] nível mais elementar, dois círculos concêntricos podem ser usados para representar uma orelha com seu orifício ou uma cabeça com o rosto [...]” (ARNHEIM, 1989, p. 167).

Depois, a criança acaba percebendo que pode desenha raios, seja em um único círculo ou em vários, que estejam um dentro do outro. Esse novo padrão é livre e permite que a criança brinque com esses raios, no mesmo sentido da irradiação solar. Arnheim (1989, p. 169) diz que são vários níveis de diferenciação, podendo “[...] ocorrer com uma flor [...], árvore com folhas [...], o cocar de um índio [...], um lago rodeado de plantas [...], uma árvore com galhos

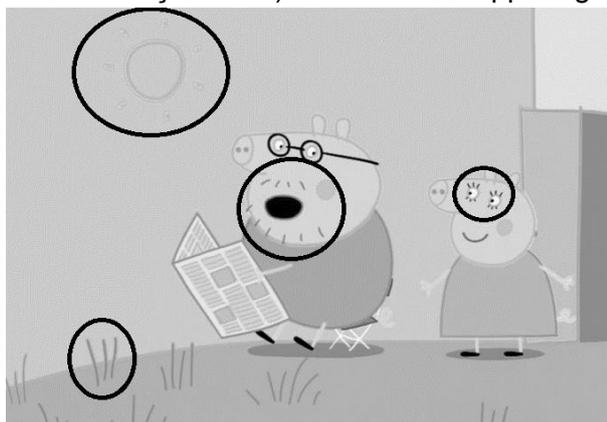
[...], uma cabeça com cabelos [...], a mão com os dedos [...], o sol com um núcleo de fogo ou uma lâmpada com o bulbo no centro [...], um homem correndo [...]" (ARNHEIM, 1989, p. 169).

Figura 20. Exemplo do padrão da contenção no desenho Peppa Pig



Fonte: Detalhe do frame do episódio 108 (A Tosse de Pedro), 3ª temporada.

Figura 21. Exemplo do uso de raios (sentido de irradiação solar) no desenho Peppa Pig



Fonte: Detalhe do frame do episódio 79 (A Grama Alta), 2ª temporada.

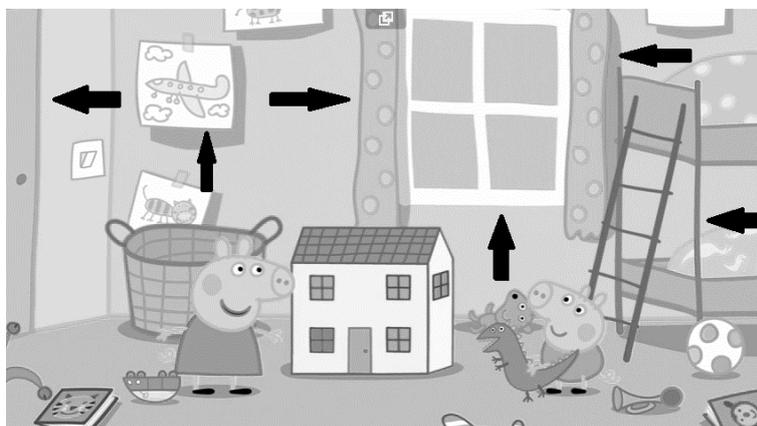
Para Arnheim, “o desenvolvimento orgânico sempre procede do mais simples para o mais complexo” (ARNHEIM, 1989, p. 169). É a chamada *Lei da Diferenciação*. A princípio é como se fôssemos um bloco uno, como se tudo ao nosso redor fosse indiferenciado e, ao longo do desenvolvimento mental, existe uma dissociação, da qual a criança avança para o estágio posterior. É claro que cada criança tem um processo de crescimento mental diferente da outra e isso depende das possibilidades por ela experimentada e de seu interesse pessoal, não sendo possível considerar uma idade fixa para cada estágio.

Arnheim cita que “a lei da diferenciação afirma que *até que um aspecto visual se torne diferenciação, a série total de suas possibilidades será representada pela estruturalmente mais simples entre elas*” (ARNHEIM, 1989, p. 171, grifo do autor). Por isso acontece da criança representar tudo através da forma neutra que é o círculo, como já dissemos. Afinal, nesse primeiro estágio, as linhas retas, bem como outras formas geométricas não foram articuladas e não há como a criança diferenciar uma da outra.

Linha - contornos suaves, delicados, pouco acentuados. Os contornos são no mesmo tom do objeto, nota-se no computador, no armário e no vaso. O contorno escuro em preto é usado para os óculos do papai ou para os pés e olhos dos porquinhos. As linhas estão nos bigodinhos ou nos cílios da mamãe, em detalhes do rosto, e ou da paisagem, pequenos matinhos, caules de flores.

Há a presença de linhas retas nas janelas, casas, móveis e objetos como escadas e quadros. Ela aparece, com frequência, de forma irregular, como se tivesse sido desenhada à mão. Depois das formas circulares, a reta é a estrutura que mais aparece durante as cenas.

Figura 22. Exemplo do uso das linhas na animação Peppa Pig



Fonte: Frame episódio 43 (Arrumando o Quarto), 1ª temporada.

De acordo com Arnheim, “Sendo a mais simples, a linha reta representa todas as formas alongadas antes de ocorrer a diferenciação dessa característica. Ela representa braços, pernas e troncos de árvore. [...]” (ARNHEIM, 1989, p. 173).

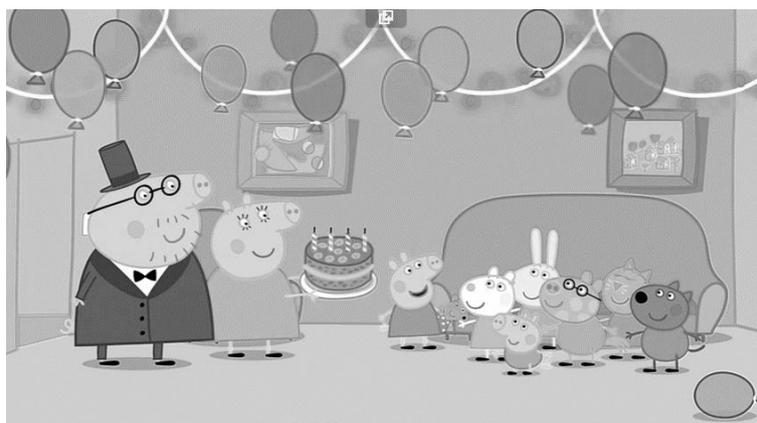
Quanto às diagonais, nota-se a presença em poucas cenas, isso pode estar relacionado com o fato de que, no decorrer do “desenvolvimento do desenho espontâneo, as crianças primeiro dominam a relação entre horizontal e vertical e em seguida procedem dali para as direções oblíquas” (ARNHEIM, 1989, p. 160). De acordo com Arnheim:

A linha reta introduz extensão linear no espaço e desse modo a noção de direção. De acordo com a lei da diferenciação, a primeira relação entre direções a ser adquirida é a mais simples, a em ângulo reto. A intersecção em ângulo reto representa todas as relações angulares até que a obliquidade seja nitidamente dominada e diferenciada daquele em ângulo reto. O ângulo reto cria um padrão simétrico e por isso é o mais simples, e é a base para a estrutura da vertical e horizontal, sobre as quais se apoia toda nossa concepção de espaço (ARNHEIM, 1989, p. 174).

Através de uma simples linha reta, a criança elabora infinitas criações. Ela parte do mais simples e conforme insiste em seus traços, padrões mais complexos vão surgindo.

Composição – sempre em grupos, formando círculos, composições que preenchem toda a tela, o quadro da TV de forma harmoniosa, a composição das cenas evoca carinho, serenidade, a composição equilibrada e harmônica desperta sensações de afetividade, acolhimento. Na cena abaixo nota-se como a composição em círculo reitera afeto, carinho e acolhimento. As figuras estão sempre juntas, dentro do quadro e quase sempre formam um círculo ou oval.

Figura 23. Composição harmoniosa, que evoca carinho



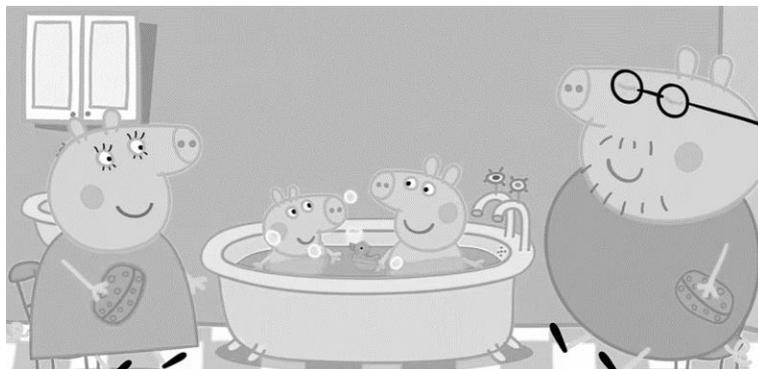
Fonte: Frame do episódio 50 (Minha Festa de Aniversário), 1ª temporada.

Dondis descreve o processo de composição da seguinte forma:

[...] é o passo mais crucial na solução dos problemas visuais. Os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador. É nessa etapa vital do processo criativo que o comunicador visual exerce o mais forte controle sobre seu trabalho e tem a maior oportunidade de expressar, em sua plenitude, o estado de espírito que a obra se destina a transmitir [...] (DONDIS, 1997, 31).

A composição é, na verdade, a escolha de alguns elementos como formas, cores e texturas, que, unidos, são capazes de transmitir ao telespectador as mensagens que os criadores querem transmitir. No caso de Peppa Pig, a imagem que prevalece é a de família unida, de carinho, que é reforçada a cada episódio.

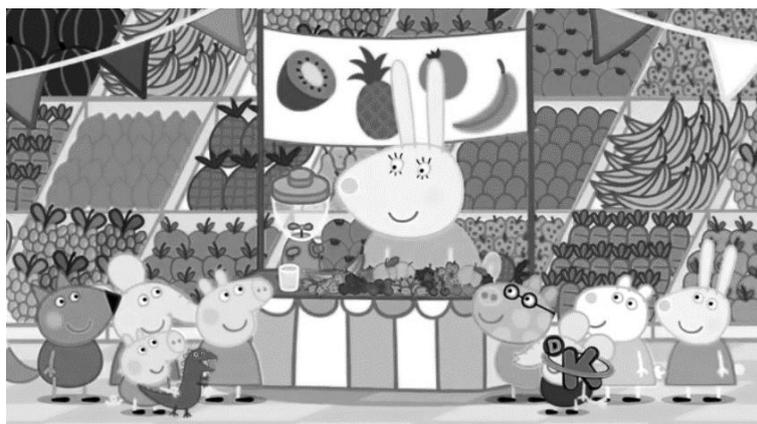
Figura 24. Imagem de família unida



Fonte: Frame do episódio 66 (Hora de Dormir), 2ª temporada.

Texturas – suaves e exploradas para dar naturalidade ao desenho, estilizadas não atingem realismo. Observe na cena abaixo, cada fruta tem um desenho diferente: risquinhos, bolinhas, traços, enfim, a textura, mesmo simples, é o que diferencia cada objeto.

Figura 25. Diferentes texturas



Fonte: Frame do episódio 202 (Fruta), 4ª temporada.

Dondis explica a textura da seguinte maneira:

[...] é o elemento visual que com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato. Na verdade, porém, podemos apreciar e reconhecer a textura tanto através do tato quanto da visão, ou ainda mediante uma combinação de ambos (DONDIS, 1997, p. 70).

As crianças na faixa etária de um a seis anos, estão começando a conhecer o que é a textura e a explorá-la de forma tátil. Em seus desenhos, porém, ainda não conseguem exprimi-las. Esse pode ser o motivo pelo qual encontramos em Peppa a utilização desse recurso de maneira simplória.

Contudo, as crianças passam a maior parte da infância entretidas com as novas tecnologias e acabam perdendo sua sensibilidade tátil, tornando-se adultos cada vez mais insensíveis. Com exceção de poucas que têm a oportunidade de brincar livremente, de modo que possam correr, pular, cair e levantar; que conheçam e elaborem brinquedos e brincadeiras; que subam em árvores e explorem as diferentes texturas dos troncos, flores, folhas e frutos; que descubrem a diversidade de insetos num jardim; que dispõem de materiais artísticos variados para desenvolver sua imaginação, as demais crianças só conhecem a textura através das fontes visuais que dispõem, como os desenhos animados que passam na TV, fotos, jogos etc.

Dondis acredita que “[...] a abordagem investigadora, natural, livre e "manual" do bebê e da criança foi eliminada no adulto pela — quem saberá ao certo? — ética anglo-saxã, pela repressão puritana e pelos tabus instintivos [...]” (DONDIS, 1997, p. 71, grifo do autor) e ainda frisa que:

[...] A maior parte de nossa experiência com a textura é ótica, não tátil. A textura não só é falseada de modo bastante convincente nos plásticos, nos materiais impressos e nas peles falsas, mas, também, grande parte das coisas pintadas, fotografadas ou filmadas que vemos nos apresentam a aparência convincente de uma textura que ali não se encontra [...]” (DONDIS, 1997, p. 71).

Cor – tons suaves, pastéis, verdes em contraste com roxos e lilases, amarelos e dourados suaves contrastam com azuis do céu, cerúleos. As cores mescladas com branco configuram uma paisagem cromática agradável e harmoniosa com poucos contrastes.

Figura 26. Cores suaves que se contrastam



Fonte: Frame episódio 195 (Férias ao sol), 4ª temporada.

Diferente da forma, da linha, da composição e da textura, a cor é uma das poucas experiências visuais que temos em comum, pois carrega várias informações e sensações. De acordo com Dondis (1997, p.64) “[...] a cor tem maiores afinidades com as emoções [...]” e, mesmo existindo muitas teorias

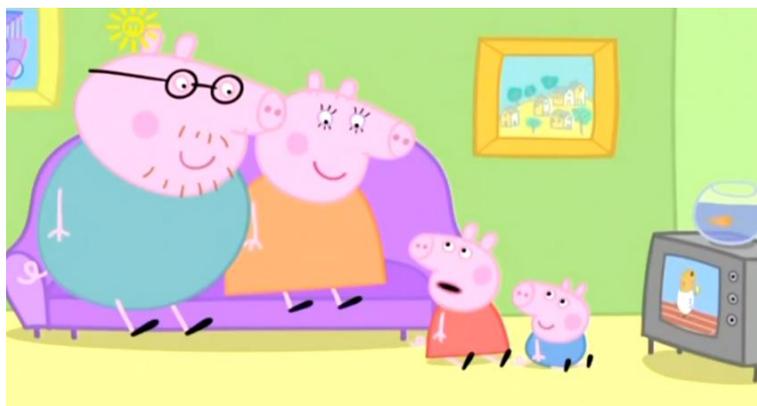
sobre seu significado, cada pessoa a vivencia e a percebe de uma maneira singular.

É claro que existem os significados simbólicos clássicos que são transmitidos de geração em geração, como é o caso da cor vermelha. Se perguntássemos a alguém o que esta cor específica representa, muito provavelmente ouviríamos algo como raiva, amor, perigo, vida etc. Assim como o preto é vinculado ao luto e ao medo.

Dondis explica que “A cor tem três dimensões que podem ser definidas e medidas [...]” (1997, p. 65), a saber: *matiz* ou croma, que é a cor em si e existe em número superior a 100; a *saturação*, que é a pureza relativa da cor e a última é o *brilho*, que é acromático, vai do claro ao escuro.

Na animação Peppa Pig, observamos a suavidade aplicada entre as cores primárias (amarelo, vermelho e azul) e secundárias (laranja, verde e violeta). Nota-se que as cores, ou croma, são misturadas de modo que não se sobressaiam, o que, visualmente, cria um aspecto harmonioso.

Figura 27. Suavidade entre as cores primárias e secundárias



Fonte: Frame do episódio 146 (Papai Pig Campeão), 3ª temporada.

Por exemplo, Dondis (1997, p.65) esclarece que os três matizes primários ou elementares, que são o amarelo, vermelho e o azul, representam qualidades fundamentais. Assim:

O amarelo é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor; o vermelho é a mais ativa e emocional; o azul é passivo e suave. O amarelo e o vermelho tendem a expandir-se; o azul, a contrair-se. Quando são associadas através de misturas, novos significados são obtidos. O vermelho, um matiz provocador, é abrandado ao misturar-se com o azul, e intensificado ao misturar-se com o amarelo. As mesmas mudanças de efeito são obtidas com o amarelo, que se suaviza ao se misturar com o azul (DONDIS, 1997, p. 65).

Figura 28. Vermelho abranda-se ao misturar-se com azul



Fonte: Frame do episódio 8 (Brincando de Bobinho), 1ª temporada.

Observamos também que a saturação - a segunda dimensão da cor - foi utilizada para somar ainda mais esse visual equilibrado, já que é descomplicada e “[...] compõe-se dos matizes primários e secundários. As cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática, e até mesmo à ausência de cor, sendo sutis e repousantes [...]” (DONDIS, 1997, p. 66). Além disso, “A cor saturada é simples, quase primitiva, e foi sempre a preferida pelos artistas populares e pelas crianças” (DONDIS, 1997, p. 66).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De maneira geral, se observarmos a animação Peppa Pig superficialmente, poderíamos afirmar que os episódios são simples, tanto em relação a construção da narrativa, compostas de situações comuns do dia-a-dia, quanto em relação ao formato apresentado. Como dissemos no início do capítulo 3, a técnica utilizada para sua criação é o 2D e não se nota o uso de grandes recursos visuais.

Entretanto, mesmo diante dessa primeira impressão, é nítido o quanto as crianças mais novas gostam deste desenho. Essa preferência pôde ser comprovada através dos capítulos 1 e 3, nos quais mostramos números expressivos que revelam a quantidade de produtos que foram e são vendidos relacionados à personagem Peppa.

Além do consumismo infantil, houve um aumento de telespectadores que vêm migrando para TV por assinatura, devido a Resolução nº - 163 do CONANDA, de 13 de março de 2014, que, basicamente proibiu o direcionamento de publicidade às crianças, considerando o contrário como abusivo e conseqüentemente, fez com que as emissoras abertas tirassem de sua grade parte ou toda a programação infantil. Ou seja, as crianças, mesmo aquelas com menor condição social, têm acesso aos canais pagos, mais especificamente à Discovery Kids, que transmite a série em questão.

Nesse sentido, nosso principal objetivo era compreender o motivo pelo qual a série de desenho animado Peppa Pig é tão atrativa para as crianças em idade pré-escolar, de um a seis anos, que é seu público-alvo, apesar de seu formato simplório. Antes, porém, nossa pesquisa teve que passar por um desdobramento histórico, necessário para entendermos a relação entre a criança e o desenho animado, para depois, chegarmos aos elementos gráficos que causam empatia.

Podemos dizer que a origem de nosso objeto de estudo se deu há muito tempo, durante a pré-história, na idade da Pedra e, mais precisamente no período paleolítico, em que os homens utilizavam materiais como ossos, marfim e pedras para representarem animais, em sua maioria, nas paredes das

cavernas. As cenas retratadas por eles conseguem contar histórias pelo modo como foram feitas, contendo até princípios de movimento.

Esses desenhos foram evoluindo ao longo dos anos e foi em 28 de outubro de 1892, que o francês Émile Reynaud criou o primeiro desenho animado, exibido em um aparelho feito por ele mesmo e que foi denominado Praxynoscópio. Um sistema que se aproxima muito do projetor de filmes que conhecemos. Ele projetava imagens desenhadas sobre fitas transparentes e que, com uma certa velocidade, davam a impressão de estarem se movimentando.

No Brasil, a animação chegou mais tarde, por volta da primeira metade do século XX. Nosso primeiro longa-metragem foi criado por Anélio Lattini Filho, em 1953 e chama-se Sinfonia Amazônica, filmado em preto e branco. O primeiro longa-metragem colorido brasileiro foi Piconzé, produzido pelo japonês Ype Nakashima e estreou no cinema em 1972.

No geral, as animações exibidas no Brasil eram estadunidenses e não valorizavam nossos profissionais, principalmente nos canais fechados. Aprovou-se, portanto, em 12 de setembro de 2011 a Lei 12.485/11, conhecida como Lei da TV Paga. Esta obrigou as emissoras pagas a inserirem em sua grade de programação conteúdos audiovisuais brasileiros, como meio de incentivo. O resultado é que hoje temos produções de qualidade com índices elevados de audiência e credibilidade.

Enquanto acontecia esse processo, as emissoras abertas continuavam vendo as crianças como exímias consumidoras, exibindo conteúdos de caráter educativo duvidoso e muita publicidade. A Resolução nº - 163 do CONANDA tentou resolver essa questão, mas, fez valorizar ainda mais os canais por assinatura, dando maior visibilidade a animações, como Peppa Pig, que antes eram assistidas apenas por crianças com classe social mais elevada.

Enfim, nossa hipótese para explicar a repercussão da série em questão, era a de que aspectos lúdicos e fantasiosos, a composição dos personagens como família feliz e unida, somada aos aspectos formais como cores, formas e texturas, pudessem repetir estereótipos e modelos sociais e comportamentais que tem alto índice de identificação infantil e que levam as crianças a viverem

momentos de imaginação que gera satisfação e reitera a atração pela animação.

Afinal, se a criança olha para a tela da televisão e encontra correspondência com a fase pela qual está passando, se sentirá mais próxima do desenho animado Peppa Pig, quase como se fosse uma companhia digital. Nossa hipótese foi confirmada. Acreditamos, inclusive, que os criadores compartilham do mesmo conhecimento por nós aqui estudado e o aplicaram com a cautela e precisão necessárias para terem um público fiel.

Sendo assim, através da pesquisa de campo realizada por nós e dos demais dados coletados neste estudo, percebemos que existem alguns elementos-chave utilizados para essa finalidade, que são: diversão, a imagem de família unida e feliz, traços simples e a experiência do cotidiano pela qual os personagens passam.

Em relação ao elemento diversão, ele está presente em cada episódio de todas as temporadas, pois notamos que os personagens riem o tempo todo e aparecem se divertindo até mesmo em ocasiões aparentemente simples e comuns. A criança, por ser ainda muito dependente e estar desenvolvendo seu psicológico, busca constantemente um ambiente com as mesmas características encontradas no desenho.

Essas situações contagiam a criança que assiste e a faz rir junto, trazendo uma sensação de prazer, carinho e vínculo pela série. Afinal a criança assimila tudo o que vê e vive. Portanto, ela sabe que a animação lhe proporcionará momentos de diversão e vai querer assisti-la inúmeras vezes, sendo que nessas incansáveis vezes, ela vai dar risada das mesmas posturas dos personagens, das mesmas brincadeiras, vai cantar e imitar sempre o que for proposto.

Referente à composição; é sempre apresentada em grupos, formando círculos, composições que preenchem toda a tela, o quadro da TV de forma harmoniosa, a composição das cenas evoca carinho, serenidade, é equilibrada e harmônica, despertando sensações de afetividade, acolhimento. No caso de Peppa Pig, a imagem que prevalece é a de família unida, de carinho, que é reforçada a cada episódio.

As formas são curvas, sinuosas, sensuais. Prevalece na estrutura das figuras o círculo, mesmo quando um ambiente é composto de objetos retangulares, como armários, casas ou computadores, o círculo está lá presente na forma dos porquinhos, nas xícaras do chá, na mesa.

O uso do círculo é proposital, pois é a primeira forma que surge dos rabiscos sem controle da criança, chamando sua atenção. É uma forma simples, com simetria central. Ela representa quase tudo a sua volta, por isso sua predominância nas cenas.

Vimos que a criança, a partir dos dois anos de idade, está começando a entender que seus rabiscos fazem parte de suas sensações, de seus gestos e, dessa forma, já é possível perceber em seu desenho princípios de elementos concretos. Seus gestos começam a se arredondar e surge o primeiro círculo.

O círculo ou a forma arredondada, por sua vez, é uma das principais que encontramos na esquematização dos personagens e espaços da animação, ou seja, a criança que ainda está compreendendo o mundo, olha para a tela da televisão e reconhece ali, a fase pela qual está passando. Ela pode se identificar mais com o personagem George, pelo fato de haver proximidade entre idade e ações.

As linhas têm contornos suaves, delicados, pouco acentuados. Os contornos são no mesmo tom do objeto. Depois das formas circulares, a reta é a estrutura que mais aparece durante as cenas. Isso se deve ao fato da linha representar, para as crianças, todas as formas alongadas, como braços, pernas e troncos de árvore.

Já as cores são apresentadas em tons suaves, pastéis, verdes em contraste com roxos e lilases, amarelos e dourados suaves contrastam com azuis do céu, cerúleos. As cores mescladas com branco configuram uma paisagem cromática agradável e harmoniosa de poucos contrastes. As cores têm maiores afinidades com as emoções e são carregadas de significados e teorias, que são distintos para cada pessoa.

Na animação Peppa Pig, observamos a suavidade aplicada entre as cores primárias (amarelo, vermelho e azul) e secundárias (laranja, verde e

violeta). Nota-se que as cores, ou croma, são misturadas de modo que não se sobressaiam, o que, visualmente, cria um aspecto harmonioso.

Observamos também a presença da saturação, que é uma dimensão da cor, composta dos matizes primário (amarelo, vermelho e azul) e secundário (laranja, verde e violeta). Podemos dizer que a cor saturada foi intencionalmente escolhida pelos produtores do desenho, pois é simples, quase primitiva e, de acordo com Dondis (1997, p. 66) “sempre foi a preferida [...] pelas crianças”.

Além desses recursos gráficos, há outros meios na animação pelos quais a criança se interessa. Por exemplo, aos dois anos, ao mesmo tempo que entende o significado da sua existência, ela agora aprende as primeiras palavras e adquire a capacidade da fala.

Dos dois aos seis anos de idade, ocorre o Estágio Pré-operacional, em que há uma explosão linguística e um desenvolvimento muito rápido, o vocabulário da criança atinge cerca de 1000 palavras; compreende de 2000 a 3000 palavras e já estrutura frases complexas. Portanto, a criança que passa por essa fase, vê na Peppa mais um motivo para se identificar, afinal, a personagem é bastante tagarela, uma característica que ajuda a expandir ainda mais o vocabulário infantil.

Agora, sua relação com o mundo passa a ser outra e sua relação com o desenho torna-se mais concreta, ela pode avaliá-lo. A criança passa a querer explicar aquelas garatujas que estão ali no papel, encontra correspondência entre elas e a animação e, mesmo que não haja qualquer relação entre fala e desenho, percebe-se que o faz com alguma intenção, projeta seu pensamento.

Por fim, outro fator importante é a experiência do dia-a-dia pela qual os personagens passam no decorrer da série, fundamental para que a criança goste de acompanhá-la. Afinal, Peppa tem 4 anos, seu irmão George, 18 meses, e seus amigos possuem a mesma idade, ou seja, a faixa etária dos personagens equivale à mesma do público que assiste ao desenho.

Portanto, toda a experiência pela qual Peppa, George e demais personagens passam, são as mesmas pelas quais as crianças também estão

passando ou pelas quais passarão, fazendo surgir, conseqüentemente, uma relação de proximidade.

As situações apresentadas são as mais comuns possíveis, são circunstâncias que acontecem cotidianamente como brincar, aprender algo novo, andar de bicicleta sozinho, ir ao dentista, fazer compras, o afeto familiar, o convívio com os amigos, o ambiente escolar.

O conjunto desses recursos, portanto, têm intensa correspondência com a fase de desenvolvimento pela qual as crianças entre um e seis anos estão passando, como dissemos. Dessa forma, mesmo que a criança não o faça intencionalmente, ela acaba se interessando pelo que vê na tela da televisão ou computador e, conseqüentemente, acaba criando um vínculo com a animação e os personagens e é comum ouvirmos a criança falar que gosta do desenho Peppa Pig e não saber explicar o motivo, por não ter maturidade para tal.

Além de nosso objetivo principal, possuíamos ainda objetivos gerais como descrever o panorama que envolve a porquinha Peppa e seus personagens, no que se refere à sua difusão na publicidade, propaganda, consumo, comportamento, atitudes, em relação à criança e pesquisar os aspectos pedagógicos positivos e negativos envolvidos no desenho em questão, investigando se os positivos atingem os conteúdos indicados para o seu público (crianças em idade pré-escolar, entre um e seis anos).

De maneira geral, podemos dizer que nossos objetivos foram atingidos. Mas, é claro que não podemos afirmar que houve uma conclusão, uma vez que, dentro de uma pesquisa existem infindáveis possibilidades de estudos. No caso desta, outras vertentes surgiram ao longo de seu desenvolvimento e podem ser fontes riquíssimas para novas investigações. Uma delas é a alfabetização visual. Ficou claro que as crianças, cada vez mais, interagem com os meios digitais e tecnológicos. Esse poderia ser um recurso pedagógico favorável dentro e fora da sala de aula.

São os pais, responsáveis e, principalmente os educadores que devem estar à frente sempre, sem deixar que a TV seja autoeducativa. É de extrema importância que conheçam e reflitam sobre essa tecnologia para que ela seja

usada da melhor maneira possível, como fonte de aprendizagem saudável. Também é importante que saibam exatamente o que as crianças estão assistindo para orientá-las. Afinal, programas bons e ruins existem e, cabe aos adultos dialogar e estimular o raciocínio delas.

Uma vez que “[...] a habilidade de fazer julgamentos sobre o que é realidade ou não, só pode ser adquirida por meio da própria experiência da criança com a televisão” (FERREIRA, 2008, p. 64). Nesse sentido, o professor de artes visuais deveria ter uma relação direta com a alfabetização visual, orientando seus alunos e os pais deles.

Outra vertente ainda, é a relação das cores com o desenvolvimento de bebês e crianças. Apesar da pouca importância atribuída ao tema, as cores influenciam diretamente no progresso psicológico, já que, como citamos, elas têm maiores afinidades com as emoções e são carregadas de significados e teorias.

REFERÊNCIAS

ANCINE. Tire suas dúvidas sobre a Lei da TV Paga, 2016. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/faq-lei-da-tv-paga>> Acesso em: 22 maio 2016.

ANNECY. Award Winners, 2005. Disponível em: <<http://www.annecy.org/about/archives/2005/award-winners/film-index:film-20050874>> Acesso em: 19 dez. 2015.

_____. Juries, 2016. Disponível em: <<http://www.annecy.org/festival/juries>> Acesso em: 2 abr. 2016.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual**. Uma Psicologia da Visão Criadora. 5. Edição. São Paulo: Livraria Pioneira, 1989.

ASTLEY BAKER DAVIES. Peppa, 2015. Disponível em <<http://www.astleybakerdavies.com/peppa.html>> Acesso em: 06 set. 2015.

BAFTA. 2015. Disponível em: <<http://www.bafta.org>> Acesso em: 19 dez. 2015.

_____. Awards Information, 2016. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/information>> Acesso em: 18 mar. 2016.

_____. Heritage History, 26 maio 2009. Disponível em: <<http://www.bafta.org/heritage/history/mitzi-cunliffe-and-the-bafta-mask>> Acesso em: 18 mar. 2016.

_____. Kids vote, 2015. Disponível em: <<http://www.baftakids.org/vote>> Acesso em: 12 jan. 2016.

_____. Our Mission, 2016. Disponível em: <<http://www.bafta.org/about/our-mission>> Acesso em: 24 jan. 2016.

_____. Rules and Guidelines,2014/2015. Disponível em:
<http://awards.bafta.org/sites/default/files/images/british_academy_childrens_wards_rule_book_2015.pdf> Acesso em: 18 março 2016.

BARBOSA, Ana Mae Tavares. **Arte-educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2011.

BOOMERANG. Programação, 2016. Disponível em:
<<http://www.boomerang.com.br/campaigns/programacao>> Acesso em: 22 maio 2016.

BBC NEWS.15 jan. 2010. Disponível em:
<<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/8460753.stm>> Acesso em: 6 dez. 2015.

CARMONA, Beth. **A participação da criança na televisão Brasileira**. In: **A criança e a mídia: imagem, educação, participação**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p. 331.

CARTOON NETWORK. Programação, 2016. Disponível em:
<<http://www.cartoonnetwork.com.br/programacao>> Acesso em: 22 maio 2016.

COSTA, Kennedy Rosa da; SPANNENBERG, Ana Cristina Menegotto. **Peppa Pig no chiqueirinho milionário**. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia – MG. Disponível em:
<<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3586-1.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2015.

DAILY MAIL. Alisha Rouse; Peter Campbell, 01 out. 2015. Disponível em:
<<http://www.dailymail.co.uk/news/article-3255719/Bringing-home-bacon-Three-creators-Peppa-Pig-bank-47million-selling-70-stake-global-entertainment-firm.html>> Acesso em: 16 jan. 2016.

DAVID, Paulo. **Os direitos da criança e a mídia:** Conciliando proteção e participação. In: In: **A criança e a mídia:** imagem, educação, participação. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p. 37 – 40.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho:** desenvolvimento do grafismo infantil. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010.

DISCOVERY KIDS BRASIL. 2015. Disponível em
<<http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/programacao/>> Acesso em: 06 set. 2015

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. Resolução nº - 163, 13 de mar. 2014. Disponível em:
<<http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=4&data=04/04/2014>> Acesso em: 18 mar. 2016.

DONDIS, Dondis A. **Sintaxe da linguagem visual.** Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Pulo: Martins Fontes, 1997.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Gestalt. Disponível em:
<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo9443/gestalt>> Acesso em: 7 ago. 2016.

FERREIRA, Aurora. **Arte, tecnologia e educação:** as relações com a criatividade. São Paulo: Annablume, 2008.

FIGUEIRA, Maria da Conceição Mataruna. **O consumo infantil entre crianças de 4 a 6 anos.** Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro – SP. Disponível em:
<<http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/mono%20certa.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2015.

FOLHA DE SÃO PAULO. Keila Jimenez, 13 mar. 2011. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/887114-globo-ressuscita-sitio-do-picapau-amarelo-como-animacao.shtml>> Acesso em: 10 jan. 2016.

_____. FOLHINHA. Rebecca Vicente, 02 fev. 2014. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2014/08/1494399-peppa-e-para-todos-diz-criador-do-desenho-leia-entrevista.shtml>> Acesso em: 20 nov. 2015.

_____. FOLHINHA. Ricardo Feltrin, 17 ago. 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2013/08/1327587-ainda-existem-bons-programas-infantis-na-tv-aberta-veja-o-que-a-folhinha-garimpou.shtml>> Acesso em: 10 jan. 2016.

_____. Rebecca Vicente, 2 ago. 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2014/08/1494396-fenomeno-em-180-paises-peppa-pig-cativa-tambem-criancas-mais-velhas.shtml>> Acesso em: 20 nov. 2015.

_____. Vinicius Pereira, 29 jul. 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2014/07/1492780-mercado-de-tv-por-assinatura-aumenta-participacao-na-classe-c.shtml>> Acesso em: 10 jan. 2016.

G1. 14 jan. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/oscar/2016/noticia/2016/01/brasil-e-indicado-ao-oscar-de-melhor-animacao-com-o-menino-e-o-mundo.html>> Acesso em: 22 maio 2016.

GUEDES, Frederico Belcavello. **O educativo como entretenimento:** uma proposta de TV infantil. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/facom/files/2013/04/Frederico-Belcavello.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2015.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão:** um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

LOWENFELD, Viktor e BRITAIN, W. Lambert. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1970.

MONTERADO, Guilherme de. **História da arte**. São Paulo: São Paulo, 1968.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **A educação pré-escolar: fundamentos e didática**. São Paulo: Ática, 1989.

OLIVEIRA, Dilian Martin Sandro de; MORAIS-SHIMIZU, Alessandra de. **Televisão e desenvolvimento moral: análise de conteúdos sociomoraes presentes em desenhos animados**. Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0CCoQFjABahUKEwjBu5mK65zIAhXJEZAKHVBIDd0&url=http%3A%2F%2Fwww2.marilia.unesp.br%2Frevistas%2Findex.php%2Fscheme%2Farticle%2Fdownload%2F2745%2F2155&usg=AFQjCNHX-_Uny0irhM4UMGINp47UQ1wAwA>. Acesso em: 29 set. 2015.

PAULTONS PARK. Peppa Pig World, 2015. Disponível em: <<https://paultonspark.co.uk/attractions/peppa-pig-world/>> Acesso em: 6 dez. 2015.

PERES, Francisca Bella. **A televisão em sala de aula como recurso para o desenvolvimento da criança**. Projeto Institucional UNESP/Pedagogia cidadã. Iacanga, Pólo de Bauru, 2005.

PINTO, Rosemary Veridiana Cardozo. **A importância das Artes Visuais na educação infantil**. Projeto Institucional UNESP/Pedagogia cidadã. Iacanga, Pólo de Bauru, 2005.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

PORTAL DA LEGISLAÇÃO. Instituto Alana. Resolução nº - 163, 09 abr. 2015. Disponível em:

<<http://www4.planalto.gov.br/consea/comunicacao/noticias/2015/abril/instituto-alana-denuncia-abusos-da-propaganda-infantil>> Acesso em: 10 jan. 2016.

PORTAL DA LEGISLAÇÃO. Lei nº 4.117, 27 ago. 1962. Disponível em:
<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l4117.htm> Acesso em: 10 jan. 2016.

PORTAL DA LEGISLAÇÃO. Lei nº 12.485, 12 set. 2011. Disponível em:
<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm>
Acesso em: 10 jan. 2016.

REVISTA EXAME. Leandro Sanfelice, 22 set. 2014. Disponível em:
<<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/cartoon-network-estreia-primeira-animacao-na-america-latina>> Acesso em: 10 jan. 2016.

TV CULTURA. Peppa Pig, 2016. Disponível em:
<<http://tvcultura.cmais.com.br/peppapig/index.php>> Acesso em: 13 jan. 2016.

TV ESCOLA. Quem somos, 2016. Disponível em:
<<http://tvescola.mec.gov.br/tve/sobre>> Acesso em 14 fev. 2016.

TV PINGUIM. De onde Vem?, 2016. Disponível em: <<http://tvpinguim.com/de-onde-vem/>> Acesso em 14 fev. 2016.

TV PINGUIM. O Show da Luna!, 2016. Disponível em: <<http://tvpinguim.com/o-show-da-luna/>> Acesso em 14 fev. 2016.

TV PINGUIM. Peixonauta, 2016. Disponível em:
<<http://tvpinguim.com/peixonauta/>> Acesso em 14 fev. 2016.

VEJA. Bruno Meier, 11 out. 2014. Disponível em:
<<http://veja.abril.com.br/multimedia/video/pepa-pig-quanto-vale-a-leitoa>> Acesso em: 21 nov. 2015.

YUSHKIAVITSHUS, Henrikas. Prefácio. In: CARLSSON, Ulla; FEILITZEN, Cecília Von (orgs.). **A criança e a mídia**: imagem, educação, participação. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p. 17.

ANEXO I

PRÊMIOS CONCEDIDOS À ANIMAÇÃO PEPPA PIG

Winner for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2012. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2012/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.

Winner for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2011. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2011/childrens/pre-school-animation>> Acesso: em 30 maio 2016.

Winner for Best Performer for Harley Bird, British Academy Children's Awards, 2011. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2011/childrens/performer>> Acesso em: 30 maio 2016.

Winner for Best Pre-School Animation series, British Academy Children's Awards, 2005. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2005/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.

Winner of the Grand Prize, The Crystal for Best TV Production, Annecy International Animated Film Festival, 2005. Disponível em: <<http://www.annecy.org/a-propos/archives/2005/palmares/fiche-film:film-20050874>> Acesso em: 30 maio 2016.

NOMEAÇÕES e INDICAÇÕES

Nomination for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2015. Disponível: <<http://awards.bafta.org/award/2015/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Writer, British Academy Children's Awards, 2015.

Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2015/childrens/writer>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2013. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2013/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Writer, British Academy Children's Awards, 2013.

Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2013/childrens/writer>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Multiplatform for Peppa Pig's Holiday game, British Academy Children's Awards, 2013. Disponível em:

<<http://awards.bafta.org/award/2013/childrens/multiplatform>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2010. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2010/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Writer, British Academy Children's Awards, 2010.

Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2010/childrens/writer>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2009. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2009/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Writer, British Academy Children's Awards, 2009.

Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2009/childrens/writer>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2008. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2008/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2007. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2007/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.

Nomination for Best Pre-School Animation, British Academy Children's Awards, 2004. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/2004/childrens/pre-school-animation>> Acesso em: 30 maio 2016.