

A “morte” nos desenhos infantis exibidos nos canais abertos de televisão

Carlos Alberto de Souza

Andréia de Souza

Isadora Pruner Cruz

A televisão tem um papel importante na veiculação e divulgação de fatos e fenômenos sociais. Juntamente com a internet – reservadas as suas diferenças –, tem poder de colocar à disposição do público, instantaneamente, múltiplas formas de representação. Estas assumem características e formatos diversos, dependendo do gênero de programação. Todos os dias a TV expõe à nação e ao mundo, por meio de seus telejornais, os conflitos raciais, guerra, tráfico de drogas, ações militares e a morte de milhares de pessoas, vítimas de furacões, epidemias, conflitos armados. As novelas, por seu turno, fazem representações do cotidiano e das formas de vida das famílias, suas ambições, tristezas, conquistas. No rol de programas televisivos figura ainda o gênero infantil. Este, por suas inúmeras propostas, potencializa os índices de audiência das emissoras em determinadas faixas de horário.

A discussão da morte na televisão, ou mais especificamente nos programas infantis, tem como fundamento uma discussão instalada na área da sociologia da comunicação, que vem recebendo a contribuição de teóricos de outros campos. A questão fundamental levantada sobre o tema por estes pesquisadores é: a morte foi ocultada ou se tornou pública com o advento dos meios de comunicação de massa, da televisão? A proposição defendida por Walter *et alii* (1995), por exemplo, vai de encontro à corrente dominante que acredita que a morte foi ocultada na sociedade. Esta aponta que as pessoas estão cada vez mais privadas de acompanhar o momento da morte, pois se trata de um assunto para especialistas (médicos, enfermeiros). Alguns chegam a criticar os meios de comunicação de massa, dizendo: o que apresentam é apenas uma representação, não é a realidade. Mesmo os telejornais se utilizam de inúmeros artifícios para impedir a visão da morte. Ao contrário da representada (virtual), a morte real, que acontece no contato face a face, conceito trabalhado por Thompson (1998), é dura de encarar. E as pessoas não estão dispostas a conviver com o fenômeno, preferem que ele fique às margens, sem interromper o ciclo normal da vida.

Nos desenhos infantis, nota-se que os produtores não se sentem à vontade para trabalhar o tema. Para comprovar isso, foi importante o desenvolvimento desta pesquisa. Para desenvolvê-la partiu-se do pressuposto que os desenhos animados

preferem dar ênfase à violência, sem mostrar a morte. Os desenhos, especialmente aqueles dirigidos às crianças menores, trabalham pouco o assunto. Mesmo na programação destinada a crianças maiores/jovens, o tema não é abordado de forma clara. Por quê? A interdição social da morte parece ter repercussões na tela da televisão, especificamente quando o público que está do outro lado é formado por crianças.

Para desenvolver este trabalho adotou-se o Método da Análise de Conteúdo (Bardin, 2000). As técnicas de Análise de Conteúdo são apropriadas à investigação da Comunicação de Massa, e serviram para discutir as mensagens de morte nos desenhos infantis, bem como destacar o espaço destinado ao tema da violência, o caráter e as características dessas informações. A ênfase da análise foi na abordagem qualitativa.

Por outro lado, utilizou-se também o método comparativo, especialmente para estabelecer a diferença entre os diversos desenhos animados.

MORTE INTERDITADA

A interdição da morte, do ponto de vista de autores como Ariès (1989), Giddens (1997), Kübler-Ross (2000), Leis (2000), é uma das características marcantes do Ocidente, assentada sob o paradigma científico-racional. Hoje, morre-se cada vez mais em hospitais e solitariamente. Morrer, processo tão natural como é o viver, tornou-se assunto para especialistas. Cada vez mais as pessoas e, mesmo, os moribundos estão sendo privados dessa experiência, em contraste com o que acontecia nas sociedades tradicionais, quando se morria em casa, cercado pelos parentes, amigos e crianças. Atualmente, de acordo com Hennezel e Leloup (2001), 70% das pessoas morrem em hospitais, em um ambiente asséptico, frio, desumano. Nos Estados Unidos, o índice chega a 80%.

A morte se desloca assim da casa, do quarto, da companhia da família ao redor do moribundo, para o hospital, local onde os maiores cuidados poderão ser prestados. Deslocaram-se os cuidados das mãos dos familiares para as mãos dos médicos e enfermeiras (Souza, 1999:8).

A interdição da morte, observada mais claramente a partir da terceira década do século XX, é impressionante. “É na realidade, um fenômeno absolutamente inaudito. A morte, outrora tão presente, de tal modo era familiar, vai se desvanecer, desaparecer, torna-se vergonhosa [...]” (Ariès, 1989:55). Essa mudança de atitude para com a finitude está ligada aos novos sentimentos para com o outro. No século XX, torna-se prática mentir para não magoar a pessoa querida. As crianças, ele observa, são protegidas do contato e hoje, a exemplo das sociedades tradicionais, raramente participam de funerais.

Atualmente, existe a preocupação de iniciar as crianças desde muito cedo nos “mistérios da vida”: mecanismos do sexo, concepção, nascimento e, não tardará muito, também nos métodos de contracepção. Porém, se oculta sistematicamente das crianças a morte e os mortos, guardando silêncio diante de suas interrogações, da mesma maneira que se fazia antes quando perguntavam como é que os bebês vinham ao mundo (Maranhão, 1992:10).

A justificativa social é que não há porque colocá-las em situações embaraçosas, constrangedoras. O interdito social a respeito do fenômeno, segundo Kübler-Ross, é marcante em nossa sociedade e se expressa de várias formas, contaminando até mesmo o setor saúde. Os médicos, especialmente os jovens, têm dificuldades em admitir a morte. Eles “aprendem a prolongar a vida, mas recebem pouco treinamento ou esclarecimentos sobre o que é a ‘vida’” (*idem*, 2000:24).

O pesquisador alemão Norbert Elias (2001), apesar de ter uma interpretação diferente de Ariès, admite a tese de ocultação da morte e concorda que as crianças são cada vez mais protegidas contra a imagem e a morte na sociedade moderna ocidental. Divergindo desta posição, de que a morte foi banida do meio social, há uma corrente teórica que tem como representante o pesquisador Tony Walter. Em Walter *et alii* (1995), admite-se que o fenômeno se tornou público com o advento da imprensa e dos meios eletrônicos de comunicação. A discussão da morte, na sua interpretação, está muito presente na mídia. De acordo com estes autores, os meios de comunicação de massa têm promovido, de forma eficaz, o discurso público da morte. Abruzzese e Cavicchia Scalamonti (1992) observam que aquilo que foi removido do meio social acaba surgindo com força na mídia, não só nos filmes e programas jornalísticos, mas também na novela e em outros programas.

Do ponto de vista de Walter *et alii* (1995), o assunto merece maior atenção. Em artigo apresentado à revista *Sociology*, criticam autores como Ariès e Elias. Salientam que os sociólogos e pesquisadores, de forma geral, não têm prestado atenção aos *media* e à televisão.

Esta é, em certo sentido, a posição adotada também por Abruzzese e Cavicchia Scalamonti. Para eles, é nesse universo imaginário de luta, horror e medo que a relação entre o vivo e o morto vem sendo celebrada de maneira fantástica.

Hoje, com a progressiva aceleração do processo de compressão espaço/tempo, via televisão e novas tecnologias de comunicação, a morte – progressivamente — teve que se mostrar. Nas várias formas, gêneros de informação e espetáculo de massa, ela passou por uma transformação. Pizzi (2003) explica que na mesma medida que o campo de ação se contrai, reduz e fragmenta, o jogo da morte fica sempre mais global e onipresente.

Apesar das críticas à natureza da comunicação de massa, por seu processo de fragmentação e distorção da realidade, Abruzzese e Cavicchia Scalamonti (1992) observam que a mídia é uma importante moldura social, e torna-se necessário focalizar a atenção nela e sobre as novas práticas simbólicas, ligadas ao tema morte, que estão maciçamente em ato. A preocupação de Pizzi (2003) é que ela, que até então simbolizava negatividade (por isso foi excluída do contexto social), venha com a televisão e os jogos eletrônicos a ser associada a um valor positivo, especialmente para crianças e adolescentes.

De certa forma, esta preocupação de Pizzi deve ser levada em conta, até porque com o advento da TV segmentada (por cabo ou satélite) já não há mais horário específico para as crianças assistirem à televisão. Com isso, elas podem tanto assistir a filmes e desenhos infantis, como também a programas direcionados a adultos.

Diante do vídeo, a divisão entre o mundo dos pequenos e dos grandes se anula e as crianças e adultos se transformam simplesmente em público [...]. A TV não mantém o segredo da sociedade adulta que se mostra de forma inteligível a todos: mostra as imagens, diz através de figuras, faz ver. (*idem*, 2003:1)

A TV, por exemplo, está fazendo com que as pessoas considerem normal o ato de matar, principalmente quando se trata de bandidos e delinquentes. Mas, ao mesmo tempo, acredita que a reflexão sobre a morte no universo infanto-juvenil pode servir de caminho para mudar a sociedade.

Os meios de comunicação exercem poderosa influência em nossa cultura. Refletem, recriam e difundem o que se torna importante socialmente tanto ao nível dos acontecimentos (informação) como do imaginário (ficção). [...] Desempenham também um importante papel educativo, transformando-se, na prática, numa segunda escola, paralela à convencional. Os meios são processos eficientes de educação informal, porque ensinam de forma atraente e voluntária (ninguém é obrigado, ao contrário da escola) a observar, julgar e agir individual e coletivamente. (Moran, 1991:5).

Walter *et alii* (1995) consideram importante que os veículos de comunicação de massa sejam permanentemente analisados, pois isso permitirá uma nova visão sobre questões fundamentais da sociedade moderna, como, por exemplo, para a compreensão do fenômeno morte. Relacionam uma série de filmes de entretenimento em que ela tem sido o elemento chave. No estudo que desenvolveram sobre os noticiários da TV e mídia impressa inglesa, argumentam que a morte se tornou amplamente visível.

É exatamente diante desse dilema colocado pela sociologia que se resolveu pesquisar a morte nos desenhos infantis, apresentados pelos canais de televisão comerciais. A escolha desse tipo de programa deve-se ao fato de permitir colocar em teste as teorias que, por um lado, falam de ocultação da morte e, por outro, defendem a sua publicização nos meios de comunicação de massa.

Milhões de crianças, no Brasil, passam, em média, quatro horas diárias diante de um aparelho de tevê. Tempo equivalente ao que passam na escola. Esse fato, por si só, deve constituir preocupação para adultos, em geral, e, particularmente, para aqueles interessados nos problemas educacionais. O consumo infantil, geralmente acrítico e passivo, [...] terá decisiva interferência na representação que a criança formará da realidade (Rezende e Rezende, 1993:3).

A análise vai se restringir a desenhos infantis, mas tal investigação tem a função, apesar de abordar apenas um dos gêneros televisivos, de colocar questionamentos sobre o que os teóricos sociais, de acordo com suas correntes de pensamento, estão defendendo como verdadeiro.

MUITA VIOLÊNCIA, NENHUMA MORTE

Neste artigo, foram analisados alguns desenhos que passam nas duas maiores redes de televisão do Brasil, Globo e SBT. Foram escolhidos para a análise: Mickey e Pluto, Donald, Bob Esponja, Martin Mystery, exibidos pela Rede Globo, e Meninas Superpoderosas, Turma do Bairro, Patolino, Pica-pau, apresentados no SBT. Os desenhos Bob Esponja e Turma do Bairro, por não apresentarem um número significativo de cenas contendo a temática do artigo, foram analisados brevemente. Foram gravados dez episódios de cada desenho, mas para a análise foram selecionados de quatro a seis. As gravações foram feitas durante os meses de maio e junho de 2006.

Os desenhos possuem certas diferenças entre si. Por exemplo, Mickey e Pluto, Donald e Pica-pau são dirigidos às crianças menores, ou seja, possuem cenas violentas, mas a morte nunca aparece.

- Mickey, Pluto e Donald:

Será possível um cão entrar em uma mala e sobreviver dentro dela? Pois é assim que Pluto, animal de estimação do Mickey, entra em um trem onde é proibida a entrada de animais. Mickey o coloca em uma mala, onde este, quando sai, fica com o seu formato, ou seja, “quadrado”.

No mesmo episódio também são mostradas várias cenas de violência, de briga entre o condutor “malvado” (que na verdade só faz o seu trabalho) e os

personagens principais. Mesmo espancados e jogados fora do trem em movimento, os dois amigos não se machucam, não apresentam nenhum tipo de ferimento, apesar do excesso de violência.

É este tipo de abordagem que a maioria das passagens do desenho apresenta. Por exemplo, no episódio em que Pluto tenta ensinar um passarinho a voar. O cão cai várias vezes de grandes alturas e o máximo que acontece com ele é ficar desmaiado por poucos segundos. Ninguém sobreviveria a uma queda como esta. Até que ponto é certo criar na criança essa ilusão? Essa falsa realidade de que podemos sobreviver a tudo? “Inegavelmente, a TV participa da construção de uma visão de mundo da criança, mas tal construção (desconstrução e recriação) não pode ser aprendida como dissociada do meio social em que se situa a criança” (Pacheco, 1998:80).

Há um episódio em que Mickey fica brigando com um pequeno furacão. Enquanto um tenta arrumar o jardim, o outro atrapalha. De repente, surge um imenso furacão (que seria o pai do pequeno) e destrói tudo a sua volta, e até suga Mickey para dentro de si. O que acontece? Novamente ele sai ileso, caindo em cima do chafariz, no que sobrou do jardim. Sabe-se que furacões são a causa de inúmeras mortes fora do Brasil, mas isso não é mostrado no desenho. Pelo contrário, o que é apresentado é que alguém pode sobreviver depois de voar e girar com ele.

Outra cena interessante é a de um cachorro brincando com um bumerangue. Pode parecer inocente. Mas um cão engolindo o brinquedo, apanhando do brinquedo, continua sendo uma cena inocente?

Na mesma linha, estão os desenhos de Donald. Ele é um dos mais irrealistas que existe. Campeão em trapalhadas, o personagem está mais para Super-Homem do que para uma simples ave. Começando com um mero vaso de flor na cabeça, caído do alto de um imenso edifício. Em vez de se machucar, ele apenas muda de personalidade, virando um cantor famoso. Para voltar ao normal, sua namorada joga outro vaso nele, seguindo conselhos de um médico. Ele também é atacado por uma onça e quase engolido. Até coloca a cabeça dentro da boca do felino, mas nada acontece. Acaba por vencer a onça, dando tortas para ela comer. Ele briga com um urso (outro episódio) que quer hibernar em sua cabana. Chega até a tentar assá-lo, quando este se esconde dentro do forno...

Em “Como causar acidentes no trabalho”, passa por inúmeros momentos de violência. Se fosse na vida real, o indivíduo não sobreviveria aos primeiros cinco segundos. O pato cai de uma longa escada repleta de brinquedos. E segue assim: é furado por uma máquina, explode junto com tintas e solventes, leva uma marretada na cabeça, é prensado, destrói a fábrica inteira por causa de uma chave inglesa.

Donald vai parar na enfermaria várias vezes, mas por mais grave que tenha sido o acidente, sempre volta à cena. “Não há muita diferença em relação ao *Super-Homem*, à *Mulher-Maravilha*, ao *Incrível Hulk*, aos massacres feitos pelo *Pica-pau* e pelo *Jerry* (de Tom e Jerry), que não deixam rastros da crueldade, pois tudo volta ao normal num passe de mágica e ninguém sai machucado. É um vale tudo” (*idem*:33).

Alguém que já tenha assistido ao desenho sabe que este pato não é nada simpático. Então, colocá-lo como empregado em um hotel só pode resultar em confusões. Fazê-lo carregar três grandes malas, por exemplo, só pode terminar mal. O mesmo acontece quando é preso por uma criança no elevador, e faz o mesmo com ela. Acaba o desenho com ele a espancando atrás de uma coluna.

Em “Acidentes domésticos”, Donald novamente desafia as leis da vida (e da morte!). Em apenas poucos minutos de filmagem, é quase atropelado, cai da cadeira, da escada, explode, escorrega num tapete caindo da escada de novo, é preso em um varal no banheiro, se queima no aquecedor, leva um choque na banheira, e mais um choque na torradeira, seguido de mais uma explosão; coloca a cabeça dentro do forno e explode novamente, queima a mão na frigideira, explode com o fogão, cai de novo da escada, muitas e muitas vezes, carregando os mais diferentes objetos, e cai do segundo andar da casa. *Acidentes comuns*: é assim que são chamados todos eles no desenho. Podem até ser comuns, mas não deixam de ser mortais.

Só Donald para conseguir engolir pedras e continuar bem, só um pouco mais pesado. Ou ficar preso com uma foice, cair num depósito de minérios, ser quase triturado, escovado, lavado, amassado, peneirado e transformado em uma barra de ouro. Ou cair de uma cachoeira e não morrer afogado. Ser preso numa cadeira de praia e brigar com um urso, colocando a cabeça dentro de sua boca. Aliás, essa é uma cena bastante comum em seus desenhos da Walt Disney: colocar a cabeça dentro da boca de perigosos animais.

O enredo central normalmente se baseia na briga do Donald com outro animal: esquilo, urso, onça, abelha... E dessa briga saem cenas que, à primeira vista, são engraçadas, mas se levadas a sério, são impossíveis de acontecer, pelo menos da forma como são apresentadas.

- Muita Violência em o Pica-pau:

A exemplo de Donald, Mickey e Pluto, o Pica-pau é também exemplo de que a morte não pode ser mostrada, como teorizam Walter *et alii* (1995).

Nos seis desenhos do Pica-pau analisados, aparece ele tentando tirar proveito de algo a custas de alguém. Ele se utiliza de meios ilícitos para alcançar o que almeja. Briga, mente, destrói tudo para proveito próprio. E é este um dos desenhos

preferidos das crianças. Ao assistir, acabam por achar engraçado e normal agir como o pássaro, e crescem com a visão de que se pode fazer tudo para alcançar o objetivo. E a morte fica sempre de lado, como se não existisse. Como se a tortura que os personagens sofrem fosse brincadeira sem conseqüências.

“O Pica-pau massacra, destrói, mas ninguém morre. É uma agressividade caricata e a criança não ignora isso. Com tudo isso, a criança parece elaborar os principais tabus e mitos: o nascimento, a vida e a morte, que sempre foram cercados de mistério” (Pacheco, 1998:34).

Quando o Pica-pau apronta para o Leôncio e o faz beber um copo com pimenta e cuspir fogo, a criança, ao ver a cena, acha engraçado e normal agir assim com um amigo. Como também passa a acreditar que se ingerir pimenta ou outro alimento semelhante, não lhe acontecerá nada, o que é mentira. Ao fazer isso, estará pondo sua saúde em risco. Porém, o desenho não aborda esse fato. Doenças ou morte são coisas inexistentes no mundo imaginário dos desenhos. “A programação infantil precisa ser analisada com atenção, para não cair em simplificações grosseiras” (Moran, 1991:62).

Quando a dona da pensão em que o Pica-pau mora o despeja por ele não pagar o aluguel, ela o faz voar e bater em uma árvore. É correto o que ela faz, afinal, é o trabalho dela. Mas a vítima, aqui, fica sendo o animal, que é visto como pobre coitado. Isto lhe dá o direito de agir como quiser para conseguir a morada de volta. E é exatamente isso que ele faz. E ainda termina o desenho como herói, depois de desmascarar um ladrão.

Com a ajuda de Leôncio, um leão-marinho que aparece às vezes como vizinho, como amigo ou inimigo, o pássaro consegue torturar os hóspedes de um hotel, destruindo o estabelecimento completamente. Só para não vendê-lo. E acaba dormindo confortável no único quarto que sobrou. Em outra passagem, após uma briga envolvendo um tubo de cola, acaba viajando pelo correio, colado com Leôncio, só porque este não queria deixá-lo quebrar uma noz.

- Para crianças maiores...

Já Martin Mystery, Meninas Superpoderosas e Patolino (Duck Dodgers) são feitos para uma faixa etária maior que os anteriores. Possuem mais violência, cenas mais fortes e a morte, mesmo não aparecendo de uma forma explícita, está presente nas “entrelinhas” desses desenhos.

As novas animações estão recheadas de violência e cenas mortais, com os mais variados temas. Martin Mystery, por exemplo, um desenho povoado por fantasmas. Num dos desenhos analisados os irmãos (Martin e Daiana), acompanhados

por um homem das cavernas (Java), trabalham como agentes secretos para desvendar casos sobrenaturais. O final, claro, é sempre feliz: o mal é derrotado sem que haja danos para o lado do bem. E a morte é abordada de um jeito diferente, ou seja, sempre acompanhada por mundos paralelos e fantasmas, sinal de que não morremos, apenas mudamos de plano: cria-se no espectador uma ilusão de que a morte não existe.

Em “Espírito maléfico”, as pessoas envelhecem, viram pedras, são transformadas em quebra-cabeça e em tapete, mas voltam ao normal no final.

“O ataque do homem-traça” não foge dessa linha de raciocínio. Os agentes investigam o caso de um professor e um aluno que desapareceram. No final, descobrem que o aluno virou uma traça gigante, vítima de uma experiência genética do colégio, que voltou para se vingar. E, claro, no final volta ao que era antes. O que é mais impossível: ser transformado em traça ou ser curado?

Em “O massacre”, Martin, Daiana e Java lutam contra imensos monstros lendários que ganharam vida. Há formigas gigantes que transformam as pessoas em pó, uma fera da praia (monstro voador de areia que é destruído com água), um zumbi, que seqüestra moças indefesas, e vários outros seres inimagináveis.

Já em “Germes do além”, os três agentes ficam doentes e são internados na agência. Mas há uma tentativa de fuga de um dos monstros no mesmo dia, e eles acham que estão gravemente contaminados e que vão ser eliminados. Ou seja, a morte, aqui, é vista como algo ruim, como um final triste, algo que ninguém quer, apesar de ser inevitável. “Hoje o processo de negação da morte deve ser visto como produto da sociedade industrial capitalista, da qual as relações interpessoais foram banidas. Na razão tecnológica do século XX, não há lugar para os mortos: são improdutivos [...]” (Souza, 1999:12).

Na história do bicho-papão, conta-se que ele “veio do pântano”. O monstro rapta as crianças malvadas e desobedientes e as leva para seu mundo sombrio embaixo da terra. Os três salvam as crianças sem um único arranhão.

Todos os episódios de Martin Mystery são assim, repletos de monstros malvados, mundos paralelos, fantasmas, extraterrestres. Enquanto um mostra uma ilha em que caiu um meteoro que transformou as pessoas em seres de gosma, outro mostra um colégio de meninas que foi invadido por uma bruxa que transformou todas as alunas em bruxas também. São coisas impossíveis, que mexem com a imaginação de quem está assistindo. A criança acaba ficando com medo de dormir sozinha. Ela é sugestionada a acreditar que existem seres de outros planetas morando na Terra, que pode ter um monstro vivendo em seu armário. Apesar de todos esses apelos, a morte é algo inexistente. Parte-se da idéia de que, se morrermos, poderemos muito bem voltar à vida.

**- Meninas Superpoderosas:
destruindo monstros e seres alienígenas**

Este narra a história de três crianças (meninas), criadas por um professor em laboratório, que possuem superpoderes e os usam para lutar contra o mal. As cenas, muitas vezes, são fortes. Há muita violência. Começando pela abertura, em que uma delas aparece batendo em um monstro, fazendo com que voem dentes e sangue de sua boca para todos os lados.

No episódio intitulado “Xingamentos”, aprendem um palavirão e saem repetindo, fazendo com que todos as censurem, sem elas saberem o porquê. Elas brigam com um monstro em forma de vaso sanitário. Usam a palavra nova para conversar com ele. Em seguida, o espancam, expulsando-o da cidade.

Em “Doce e amargo”, como sempre, as supermeninas lutam contra os bandidos, batem, xingam, espancam, mas eles sempre voltam. Até que aparecem três ursinhos de pelúcia que viram ladrões. Eles usam suas belezas para roubar. No fim, não são derrotados como os outros, com violência, mas sim com abraços sufocantes de inúmeras crianças de uma escola. Há sempre muita violência, mas nenhuma consequência mais grave por causa dela.

Em “Golpe de Estado”, o foco central é um supercarro, criado pelo professor, que possui personalidade e vira um enorme robô. Como ele odeia as meninas, acaba tornando-se violento, como quase tudo no desenho. Ele seqüestra o professor e as meninas precisam lutar contra ele. Há um filme semelhante, com uma única diferença: o carro matava as pessoas. No desenho, ele é derrotado e vai embora.

Todos os episódios giram em torno de lutas contra vilões, sejam eles gnomos que brotam da terra, macacos mudados geneticamente ou robôs gigantes. As cenas são tão fortes que em um de seus desenhos um urso leva tantos socos que fica desdentado. “O que consideramos relevante observar é que as imagens de violência, dado o grau de recorrência, contribuem para banalizá-la, para torná-la normal e integrada ao cotidiano” (Michaud, 1984, *apud* Dias, 1996:103).

- Patolino:

Este desenho se baseia na guerra entre terráqueos e marcianos. Patolino é o personagem principal: um capitão que trabalha para manter a ordem na Terra, lutando contra invasões de inimigos que vêm do espaço.

Um de seus episódios se baseia numa corrida de naves espaciais, durante a qual há várias explosões, sem vítimas. Patolino passa por gêiseres quentes e a única coisa que acontece é ser depenado e, em seguida, aparecer inteiro novamente.

Arraias mutantes que tentam destruir a nave do pato, mas não conseguem, e é ele acaba ganhando a competição depois de provocar uma enorme explosão que o fez chegar na frente.

Em outro, há perseguições no espaço, com tiros e explosões, cenas que aparecem em praticamente todos os desenhos. Elas são repletas de violência, com brigas entre humanos e robôs, sempre com a vitória dos homens. A única menção a morte que existe são os robôs sendo destruídos, com suas partes caindo por todos os lados. Mas como robôs são feitos de lata e são os vilões, a criança que assiste comemora sua derrota.

Há um episódio em que, após Patolino e seu parceiro (um porco) cheirarem uma flor, começam a envelhecer. Passam todo o desenho tentando conseguir a cura, enquanto vão envelhecendo rapidamente. Para voltarem ao normal, precisam da água de uma fonte que só existe em Marte. Ou seja, brigam com os marcianos para obter o antídoto. Aqui, é a velhice que aparece como a vilã da história, por ser ela aquilo que antecede a morte. Quanto mais rápido ela acontece, mais rápido a morte irá chegar. Ambas são tratadas com a mesma repugnância.

No outro, Patolino, para manter a paz no universo, precisa salvar um grande filósofo (um bebê) que foi seqüestrado pelos marcianos. Mas quem o salva é seu parceiro, que luta contra robôs sem sair com um só ferimento.

No episódio em que o personagem principal é um cão marciano, ele e seu dono são atacados por toupeiras marcianas enquanto tentam jogar golfe. A cena que mais prende a atenção é aquela que mostra os dois entrando em uma fábrica de ratoeiras e, em seguida, em uma de fogos de artifício. Há várias onomatopéias de dor, como se estivessem realmente sendo machucados. Saem das fábricas pretos, como se estivessem queimados, com ratoeiras penduradas pelo corpo. E, na cena seguinte, estão inteiros, curados novamente. Isso nunca aconteceria de verdade. As ratoeiras poderiam apenas machucar, mas quanto ao fogo? Estes já foram responsáveis por muitas lesões e mortes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os desenhos animados, programas televisivos dirigidos às crianças, possuem um modo próprio de lidar com a morte. O que se percebe é uma maior atenção à violência. É violência o tempo todo, como se isso retratasse o cotidiano dos espectadores. A criança que cresce assistindo aos desenhos acaba sendo estimulada a praticá-la, como observou Acosta-Orjuela (1999). Uma dose muito grande de violência pode trazer conseqüências sérias a quem assiste. Podemos ter no futuro adultos desajustados socialmente, defende o autor, colocando a seguinte questão: as

crianças que têm acesso a programas violentos têm mais propensão de propagar/praticá-la em casa, na escola ou mesmo em sua comunidade.

E, como a morte não é mostrada com uma das conseqüências lógicas de tais atos, meninos e meninas acabam por acreditar que suas atitudes violentas não trarão maiores conseqüências. Essas acabam sendo justificadas, especialmente, quando têm o sentido de punir quem está em desacordo com as normas sociais. Dentro desta forma de pensar, acaba-se por adotar a mesma filosofia dos desenhos televisivos: para combater o mal vale qualquer espécie de ação, pois como é explicitado no enredo das cenas, os fins sempre justificam os meios.

A função desta programação “não é negar, no caso, a violência, mas sim mostrá-la como algo aceitável, purificado, inocente, esvaziada de sua história. Sua função é deformar, é simplificar. O bem vence o mal numa decorrência natural moralizadora e confirma a máxima de que o crime não compensa. Se o bem usa de violência, esta é plenamente justificada [...]” (Rezende, 1993:36).

Por causa disso, a criança passa a criar um mundo paralelo, um mundo próprio, baseado no que vê, em que tudo é permitido, em que não existem conseqüências graves, porque sempre há final feliz. Isso pode resultar em problemas de ordem social e psicológica para tais espectadores, dependendo do seu grau de maturidade e conhecimento. “Meninos e meninas que passam horas diante da TV idolatrando policiais, mocinhos ou bandidos têm muito mais chances de se tornarem agressivos quando adultos [...] A exposição em excesso a imagens de brigas e assassinatos influenciará a infância, a adolescência e chegará até a fase adulta” (Nunomura, 2003).

Com base nos estudos de alguns teóricos sociais, chega-se à conclusão de que a mídia opta, na maioria das vezes, por esconder das crianças o fenômeno da morte (pelo menos nos desenhos infantis), embora as brinde com um leque variado de fatos violentos. Nesta pesquisa a respeito de programas infantis, dá-se conta daquilo que tem colocado alguns teóricos sociais, a exemplo de Ariès (1989) e Elias (2001): a sociedade moderna ocidental procura ocultar a morte do meio infantil. A única menção que fez, nos desenhos analisados, foi sobre a morte dos robôs. Porém, não se pode dizer que eles morrem. Eles não são humanos, são feitos de lata. Não podem morrer. E como são vilões, não há mal algum em ver suas cabeças voando pelo espaço.

Ocultar a morte das crianças, mesmo no meio televisivo, é um bom indicativo de como funciona o processo de interdição da morte em nossa sociedade. A TV é um apenas um dos meios como isso se manifesta. Será que adianta esconder a morte da sociedade e das crianças? Vale a pena criar a ilusão da imortalidade?

Talvez fosse melhor encarar este fenômeno de frente. Isto, como observa Morin (1970), nos tornaria mais humanos. Será que adianta ocultar a morte nos desenhos? Acredita-se, pelo contrário, que quanto mais esconder, mais dúvidas surgirão, e mais difícil será lidar com o assunto.

CARLOS ALBERTO DE SOUZA é professor do curso de Jornalismo da Universidade do Vale do Itajaí (Univali), responsável pelo Laboratório de Mídia, Cultura e Estética do Centro de Ciências Sociais - Comunicação. Autor de *O fundo do espelho é outro: quem liga a RBS, liga a Globo* e organizador dos vols. 1, 2 e 3 de *Impressão de jornalista*. Mestre em Comunicação pela UFRGS e Doutor em Ciências Humanas pela UFSC.

ANDRÉIA DE SOUZA é aluna de Jornalismo da Universidade do Vale do Itajaí (Univali), bolsista do Programa de Iniciação Científica Artigo 170, da Univali.

ISADORA PRUNER CRUZ é aluna de Jornalismo da Universidade do Vale do Itajaí (Univali), bolsista do Programa de Iniciação Científica Artigo 170, da Univali.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRUZZESE, A. e CAVICCHIA SCALAMONTI, A. *La felicità eterna, la rappresentazione della Morte nella TV e nei media*. Roma: RAI Nuova Eri, 1992.
- ACOSTA-ORJUELA, G. M. *15 motivos para ficar de olho na televisão*. Campinas: Alínea, 1999.
- ARIÈS, P. *Sobre a história da morte no ocidente desde a Idade Média*. (2ª ed.) Lisboa: Teorema, 1989.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2000.
- DIAS, Ana Rosa Ferreira. *O discurso da violência – as marcas da oralidade no jornalismo popular*. São Paulo: EDUC/Cortez, 1996.
- ELIAS, N. *A solidão dos moribundos: seguido de 'Envelhecer e morrer'*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- GIDDENS, A. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Unesp, 1991.
- HENNEZEL, M. de e LELOUP, J-Y. *A arte de morrer: tradições religiosas e espiritualidade humanista diante da morte na atualidade*. Petrópolis: Vozes, 2001.
- KÜBLER-ROSS, E. *Sobre a morte e o morrer*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- LEIS, Héctor Ricardo. *A sociedade dos vivos*. Florianópolis:CFH, 2000.
- MARANHÃO, J. L. de S. **O que é morte?**. São Paulo:Brasiliense, 1998.
- MORAN, José Manoel. *Como ver televisão: leitura crítica dos meios de comunicação*. São Paulo: Paulinas, 1991.
- MORIN, Edgar. *O homem e a morte* (2ª ed.). Lisboa: Europa-América, 1970.
- NUNOMURA, Eduardo. *Violência na TV*. Disponível em <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos/asp12032003993.htm>.
- PACHECO, Elza Dias (org). *Televisão, Criança, Imaginário e Educação*. Campinas: Papyrus, 1998.
- PIZZI, L. *Infância, media, morte*. 2003. Disponível em: www.pamoba.org/Pamoba2.htm. Acesso em 22 de maio de 2003.

REZENDE, Ana Lúcia de e REZENDE, Nauro Borges de. *A tevê e a criança que te vê*. São Paulo: Cortez, 1993.

SOUZA, Janice Tirelli Ponte de. *Institucionalização social da morte*. Florianópolis: CFH-UFSC, 1999.

THOMPSON, J. B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 1998.

WALTER, Tony *et alii*. "Death in the News: the Public Invigilation of Private Emotion", *Sociology*, vol. 29, nº 4, novembro de 1995.