

AS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS EM UM CONTEXTO DO DESENHO ANIMADO MUNDO BITA

Carlos Alberto Braga do Espírito Santo (1); Leandro Tavares Santos Brito (2)

União de Escolas Superiores da Funeso – Carlos_AlbertoBraga@hotmail.com (1); Universidade Federal Rural de Pernambuco – leandrotsb@yahoo.com.br (2)

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar as relações da educação étnico-raciais na série de desenhos animados Mundo Bitá ancorado na semiologia. A abordagem lançará olhos mais atentos ao Mundo Bitá em relação ao protagonismo, ao pertencimento e ao empoderamento dos personagens nos 65 episódios, divididos em sete volumes. A delimitação do *corpus* foi feita com base na análise qualitativa, buscando observar o imagético, imagens e áudios que se relacionam com educação informal, educação sem intencionalidade, após análise da série identificamos que as cenas são variadas e baseadas no cotidiano, ou seja, a natureza, o fundo do mar, brincadeiras na rua. Também alguns cenários como o lar, crianças escovando os dentes, utilizando o banheiro e tudo isso baseado na ludicidade, além de observarmos as brincadeiras fora do ambiente do lar, jogo de futebol e a escola. Não obstante, as diversões como bicicleta, skate e patins não escaparam do olhar semiológico onde se encontram distinções nas relações étnico-raciais. O Mundo Bitá tem como um público alvo crianças até seis anos, porém verificamos através de pesquisas no YouTube, na parte dos comentários, que o público do Mundo Bitá é muito mais diversificado.

Palavras-chave: Étnico-racial; Mundo Bitá; Desenhos animados; Análise qualitativa.

Introdução

O mundo contemporâneo utiliza uma ferramenta muito poderosa para a comunicação, a TV, que é um ponto de referência cultural para o brasileiro. Por isso, a cada momento, o mercado vem utilizando esse potencial para obter lucro. Analisar como a TV se comunica com seu público é um fator essencial para entender as relações étnico-raciais no ambiente televisivo. Como podemos observar nas considerações de Pereira Junior (2002):

Já se sabe que a criança filtra muito do que vê e a leitura que fará depende de suas experiências anteriores. Se ela imita cenas violentas ou danças eróticas é por achar divertido (ou, quem sabe, porque adultos aplaudem a “gracinha”). Não está provado, no entanto, que ela desenvolva instintos violentos ou sexuais por causa do vídeo. (PEREIRA JUNIOR, 2002 p.52).

Segundo Pereira Junior (2002), há mais TVs do que geladeira no Brasil, o mercado com retorno garantido é bastante disputado, onde uma novela de sucesso pode juntar pessoas para encher 200 maracanãs. Além disso, pode ditar e inventar comportamentos, como costuma ocorrer desde meados da década passada:

Itu ganhou fama de cidade dos exageros por causa da TV. Tudo começou no fim dos anos de 1960, quando o personagem Simplício, da Praça da Alegria (da extinta

Tupi), insistia em dizer que em sua cidade natal tudo era grande. (PEREIRA JUNIOR, 2002 p.37).

Com esse potencial, a TV virou uma ferramenta importante, mas devemos conhecê-la para não sermos reféns de tamanha potencialidade. Nenhuma indústria no Brasil alcançou tamanho crescimento em apenas 50 anos.

Para este trabalho, há alguns aspectos a serem analisados, desses, dois se destacam: 1. Analisar as relações étnico-raciais nos desenhos animados para que possamos promover um debate sobre racismo dentro da própria TV; 2. Identificar as relações entre os personagens brancos e negros os quais poderão definir estratégias de combate ao racismo dentro das instituições de ensino e na educação informal, segundo Gohn (2010). Acreditamos em uma educação sem intencionalidade de forma que, analisada e identificada às inquietações, a escola possa planejar um cenário menos hostil e uma cultura de combate ao racismo.

O Mundo Bitá é uma série de desenhos animados de Recife, vem ganhando espaço no mercado infantil, mesmo com concorrentes poderosos. Inclusive, o mercado audiovisual infantil já foi tema de edições anteriores do CONEDU, com séries como Peppá Pig e as Super Poderosas. O Mundo Bitá, em suas viagens educativas e lúdicas, também utiliza o imagético, assim com, uma análise semiológica onde identificamos as relações étnico-raciais.

A semiologia, ou seja, estudo dos signos analisa o significante (o som da palavra) e o significado (o conceito do significante), visto que não há possibilidade dos fatos serem vistos isoladamente, e sim, a relação entre duas formas antagônicas. Destarte analisamos a série de desenhos animados Mundo Bitá dessa forma, como um todo imagem, som e símbolos.

Utilizamos essa análise dando ênfase ao personagem Dan, da série de desenhos animados Mundo Bitá, que observa os significados e os significantes que cercam Dan em relação aos amigos Bitá, Lila e Tito.

Identificamos algumas dessas relações nas seguintes edições das séries: Mundo Bitá - Esplêndida Fauna ft. Jr Black vol. 1; Mundo Bitá e as Brincadeiras - Roda Roda Vol. 2; Bitá e o Nosso Dia - Hora da Escola, vol. 4; Mundo Bitá e o Nosso Mundo – Todos os Povos Vol. 5; Mundo Bitá e os Animais – Viajar pelo Safari Vol. 6; Mundo Bitá - Bitá e o Futebol (Extras) e Mundo Bitá - Imagine-se (Extras) (Portal do Mundo Bitá, 2018).

No recorte - de acordo com Rose (2015), analisamos os signos e os significados com especial olhar para o jogo de câmeras, pois, o que a música não transmite a imagem completa, formando assim um amalgama entre som e imagem. Segundo Penn (2015), as imagens são sempre polissêmicas, isso explica a necessidade da complementariedade do texto. O texto tem

a função de tirar essa ambiguidade polissêmica. Assim como a *ancoragem* e o *revezamento* se completam em relação à mensagem passada.

Entre linguagem e imagem sempre há distinção, por isso, que em vários momentos a imagem vem seguida de um texto, justamente o texto tira essa ambiguidade ou polissemia da imagem. Apoiados na *ancoragem* e no *revezamento* conectam um sentido completo.

Convêm definir a semiótica para seguirmos com mais precisão, uma análise semiótica pode ser muito prolixa, navegar pela semiótica não é uma travessia sem percalços, a depender do material analisado será mais simples ou mais complexos, pois, existem materiais mais passíveis de análise do que outros. A semiótica auxilia a estabelecer ligações entre códigos e linguagens.

Metodologia

O Mundo Bitá abarca 65 episódios, distribuídos em sete séries e dois desenhos extras. Para a realização da análise qualitativa, houve duas etapas: a primeira etapa caminhou através da análise das imagens e a segunda etapa o enfoque seguiu na análise do áudio.

Observamos, ao longo da análise as relações entre imagem e som. No contexto das edições da série Mundo Bitá, os impactos na educação étnico-racial transmitem um discurso verbal (identificaremos de “L1”) e não verbal (identificaremos como “L2”). Analisamos também as várias linguagens contempladas nas imagens e no som que contextualizam o enredo.

A música, o texto e a imagem observados em separados tem um contexto, entretanto os três elementos juntos nos trouxeram outra interpretação. Entendemos que o resultado da análise é uma interação entre “L1” e “L2”. Uma translação de uma língua para outra.

Nesse processo metodológico, é importante constatar a definição de audiovisual, segundo Rose (2015). As imagens em movimento são um amálgama complexo de sentidos, imagens, técnicas e muito mais, que utilizados com técnicas definidas dentro de um enredo nos revela conceitos e discursos que tem como objetivo chegar até seu consumidor (telespectador).

O estudo da semiótica nos levou a identificar, no Mundo Bitá, relações étnico-raciais estigmatizadas, essas análises não deixaram escapar o metafórico. Claramente percebe-se uma relação pejorativa em relação as atitudes de Dan em relação aos demais companheiros como Bitá, Lila e Tito.

As imagens e os áudios que foram (excluídos) não analisados com tanta ênfase, são tão importantes quanto os que foram (inseridos) na análise com mais atenção, porém mesmo

com um profundo conhecimento do material o processo de seleção do que se vai investigar, não é fácil. E a depender da metodologia o enfoque será mais consistente em uma sequência e menos consistente em outra. Utilizamos um processo chamado transladar, segundo Rose (2015).

A análise foi basicamente visual, assim sua transcrição foi amparada na semiologia. Nossa análise qualitativa teve a preocupação de observar a estrutura total da imagem onde identificamos o contraste. Esse contraste evidencia o negro sempre pejorativamente estigmatizando as relações étnico-raciais na série de desenhos animados Mundo Bitá.

É impossível transcrever tudo que se passa nos desenhos, no entanto, escolhemos para analisar baseado no processo metodológico a relação da educação étnico-racial nos desenhos ancorado pela semiótica.

Levamos em consideração o ângulo da câmera em relação aos negros. Se esse ângulo provoca empoderamento, ou os deixa inferiorizados. Observamos as expressões de desconformidade que foram fortalecidas pela luz e pela música. A semiológica ajudou no processo de ancoragem e revezamento, onde imagens e textos se completam de acordo com Barthes (1993).

Nessa etapa, foram três estágios. No primeiro, foi analisado o material com inferências étnico-raciais na série Mundo Bitá, utilizando a semiologia tivemos uma visão geral. Para facilitar o entendimento do observador, analisamos as características de cada personagem, para o leitor ter uma introdução mais precisa de cada um.

De acordo com Pereira Junior (2002), a TV exerce um poder hipnótico com uma mobilidade reduzida, causando uma sensação de relaxamento que não precisa de alfabetização e mobilidade, pois, 88% das TVs são acessadas por controle remoto.

Bitá adora viajar, explorar novos planetas, conhecer novas pessoas e estimular a imaginação de todos, para que o universo seja sempre mais interessante. Através de histórias musicais cheias de cores e ritmos. Dan é questionador vive desvendando mistérios, destaque da escola em matemática e ciências. Adora estudar os insetos e entender como eles vivem. Fora da escola, não abre mão do futebol e toca bateria.

Tito é apaixonado por Hércules e dinossauros, corajoso e carinhoso tem companheiros como: o cachorro Batata e o boneco Billy, além de sua guitarra. Lila é a líder do grupinho, composto por ela, Dan e Tito. Fora da escola, Lila brinca com a sua boneca Debinha, imagina mundos coloridos, ama música e toca pandeiro muito bem.

No segundo estágio, fizemos um inventário das imagens para não transparecer uma escolha autoafirmativa dos textos. Esse procedimento foi à parte denotativa da análise.

Segundo Salgado (2005), os desenhos animais criam um mundo particular para as crianças onde os personagens ganham vidas próprias.

Identificamos traços culturais de todos os personagens, os posicionamentos em relação ao outro, quantos afrobrasileiros (negros) estão em cena e quantos caucasianos (brancos) estão representados na mesma cena. Quais expressões cada personagem trouxeram em relação ao contexto do desenho, buscando sempre decompor as cenas em pequenas unidades para uma melhor análise.

O terceiro estágio contemplou os significados mais complexos. Quantas conotações chegam ao telespectador? Como ocorreram os contrastes e suas correspondências internas? Quais localizações geográficas interferem nas relações sociais? Ou seja, como os personagens se relacionaram na ocupação dos espaços e como a música se expressou nessa relação.

A partir da conotação foi importante identificar os significados dos nomes dos personagens, os esportes praticados e a diversão de cada um, assim, identificamos as especificidades de cada um. Entendemos que com esse processo de denotação e conotação as mensagens principais dos desenhos perdem seu sentido inicial, transparecendo um equilíbrio étnico-racial nas séries que não existe. Segundo Penn (2015).

A segunda etapa da análise qualitativa focou no áudio, fizemos um contraponto entre imagem e música, compreendendo o audiovisual na educação étnico-racial no Mundo Bitá. A música serve como forma de antecipar ou prever acontecimentos sociais. Os sons sofrem influências da sociedade, segundo Bauer (2000).

Com a semiologia, eventuais espaços deixados pelas observações das imagens e dos textos não verbalizados e interpretações musicais também auxiliaram nesses espaços interpretativos. Entendendo a importância da música e seu efeito sociológico. Segundo Bauer (2000). Um canto é uma ação humana que nos torna comum através das experiências emocionais.

O primeiro passo da segunda etapa analisou as imagens justapostas nos textos não verbais e o encaixe musical nas imagens, assim podemos inferir qual seria o significado do contexto analisado.

Analisamos a frase em sua plenitude justaposta na música e na imagem, apoiados na semiologia, o real sentido das mensagens musicadas e contextualizadas por intermédio do audiovisual, foi mais claramente entendido.

O segundo passo foi analisar o volume (o quanto aumenta e o quanto diminui o volume em relação à imagem apresentada) musical e seu potencial em relação às imagens

justapostas. Identificamos o momento em que Dan se relacionou de forma étnico-racial com outros personagens.

A música teve análise das imagens e textos verbais e não verbais, fizemos um entrecruzamento dessas linguagens, o que possibilitou a transcrição (Translado) e a análise. Assim, definiremos o som objeto possivelmente registrado ‘M2’ e o som como ele é apreciado ‘M4’.

Resultados e Discussões

A série analisada mostra uma África inóspita e desabitada sem tecnologia, levando em consideração o negro sempre em segundo plano, não exercendo seu protagonismo. A sequência fílmica deixa subentendido que o continente africano em sua totalidade tem o mesmo clima, mesma fauna e flora. As imagens deixarão mais claras as análises acima.

Mundo Bitá - Esplêndida Fauna ft. Jr Black vol. 1, percebe-se a ancoragem e revezamento de acordo com Barthes (1993), em um trecho da música bem singelo, percebe-se a troca de palavras (texto) e o jogo de imagens (texto não verbal) que se completam e transformam a cena original. Assim, identificamos uma conotação inquietante.



Mundo Bitá - Esplêndida Fauna ft. Jr Black volume 1

Utilizando a translação - registro de palavras escritas - a palavra “bicho” aparece sempre quando a imagem de Dan está em destaque, a denotação pode passar despercebida, porém com o auxílio da semiologia identificamos uma conotação pejorativa revelando um preconceito estrutural, que liga o negro ao “bicho”.

Na sequência fílmica utilizamos o método contraste segundo Rose (2015), a denotação não contém conceito pejorativo, muito pelo contrário, há uma preocupação de cantar e dizer o nome dos animais, porém, na hora da cena que Dan está em evidência a palavra “bicho” fica bem em destaque. Segundo Barthes (1993), imagens e textos se completam revelando outro sentido do exposto na cena.

A música ‘M2’ deixa claro que quando Lila e Tito estão em destaque os animais que aparecem, são citados com os nomes: “L1” orangotango, foca, jacaré, passarinho, pavão, bicho preguiça, camaleão, canguru, tatu, tubarão, leão, abelha e zangão. No entanto, quando a palavra “L2” “bicho” fica evidenciada, em destaque, aparece Dan. Demonstrando ‘M4’ na linha musical do baixo uma antecipação da palavra Bicho quando se refere a Dan.

Mundo Bitá e as Brincadeiras - Roda Roda Vol. 2. Identificamos a colocação de alguns adjetivos como: ‘L1’ estripulias, afoito e rebeldia, em relação ao personagem Dan, destacando-o. No entanto, com os personagens Lila, Tito e seu irmãozinho, os adjetivos são: ‘L2’ poesia, alegria, gentileza, e seus destaques são fortemente pueris. A música finaliza dizendo que todos vão para ‘L1’ casa após a brincadeira, mas Dan não aparece em cena quando a letra se refere à casa, Lila e Tito junto ao Bitá aparecem em cena indo pra casa e Dan não está na mesma cena ‘L2’.



Mundo Bitá e as Brincadeiras - Roda Roda Volume 2

O ‘L2’ carrinho e a bicicleta são símbolos hegemônicos ‘M4’ junto à imagem dos patins, no entanto a cena quando se refere ao personagem Dan ele está utilizando um skate que foi um símbolo ‘L2’ de contestação e rebeldia.

Mesmo entendendo que hoje existem profissionais de skate e que virou esporte olímpico, no entanto, o simbolismo que se tem do skate é de rebeldia e contestação que tem que ser assimilado pela sociedade, ou seja, a sociedade tem que exercer um controle mais eficaz em quem anda de skate.

Trazendo uma conotação pejorativa em relação ao skate e ao negro, um controle social até que eles fossem absorvidos nos conceitos e totalmente aceitos pela sociedade e pelos poderes vigentes. Onde todos os adjetivos com simbolismo negativo estivessem no skate de Dan e em Dan.

Bitá e o Nosso Dia - Hora da Escola, vol. 4. Há uma clara diferença em relação ao desenho Mundo Bitá - Bitá e o Futebol (Extras), - No Mundo Bitá - Bitá e o Futebol (Extras), onde Dan é minoria justamente na escola. Dando a entender que o negro é maioria no futebol e que essa maioria não se reflete na escola. ‘L2’ Dan fica posicionado no fundo da sala, observamos uma “igualdade” na farda, na bolsa e nas diversões, porém o que fica evidenciado é o ‘L2’ Dan ser minoria na sala de aula.

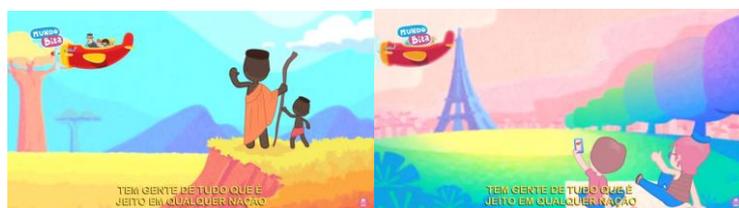


Bitá e o Nosso Dia - Hora da Escola, volume 4.

O Dan ser minoria justamente na escola, nos leva a refletir sobre o sistema de cotas nas universidades e políticas públicas para dar empoderamento ao negro e visibilidade social. Desde muito cedo, o jovem negro lança-se no mercado de trabalho para ajudar economicamente a família, assim, não há igualdade no acesso à educação.

No Mundo Bitá e o Nosso Mundo – Todos os Povos Vol. 5; A análise semiológica deixa bem evidente as diferenças quando a música afirma ‘L1’ que são várias culturas e que ninguém no mundo se parece, porém, as imagens criam estereótipos que fortalece a ideia de que o africano é “atrasado” e o europeu está plenamente conectado e atrelado à tecnologia.

O desenho reforça o estereótipo que o africano é atrasado e que vive ainda sem civilização, ao mesmo tempo há um fortalecimento da ideia que o europeu vive abrigado e feliz sob o conceito tecnológico e de civilização.



Mundo Bitá e o Nosso Mundo – Todos os Povos Volume 5,

Os dois quadros deixam um entendimento ‘L2’ de uma África sem um comércio organizado e sem uma organização política, levando a impressão de uma economia e política instáveis. Pois segundo Aja Yi (2011), o tráfico de escravo fez a África desorganizar-se, essa é a melhor explicação para essas fragilidades econômicas e políticas da África.

Nenhuma economia do mundo resistiria tamanho trauma. Com as consideráveis perdas demográficas havia uma imensa dificuldade para manter uma organização econômica e política, e, por conseguinte, as regiões vizinhas também padeciam mesmo as mais fortalecidas, pois, não havia com quem negociar e manter relações políticas, logo, sofria do mesmo processo de desabastecimento demográfico.

O posicionamento do avião nos dois quadros em destaque reflete a unidade tecnológica mundial, mas existe uma forte construção do outro, a Torre Eiffel transmite um conceito de modernidade, o mesmo não se encontra na imagem que se refere aos africanos, onde a roupa não faz parte do processo de reprodutibilidade ocidental. O imagético, em relação ao celular, semiologicamente analisado, monta uma relação próxima do europeu com a tecnologia encorpando e imprimindo uma África inóspita e incivilizada.

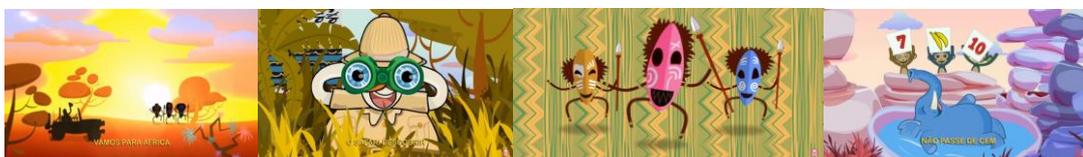
Mundo Bitá e os Animais – Viajar pelo Safari Vol. 6; Vem ancorado no estereótipo clássico em relação à África, onde um desbravador (turista) vai caçar em um safari, pega um

‘L1’avião e vai à África. Porém, deixa a ideia que a África é apenas essa representada no ‘L2’ desenho, sem a pluralidade cultural, climática e social.



Mundo Bitá e os Animais – Viajar pelo Safari Volume 6,

O posicionamento do homem branco em relação ao outro é sempre de quem busca pelo exótico, sempre admirado e como se estivesse dentro de um enorme zoológico, deixando nas entrelinhas que todo o continente africano de fato seja um zoológico ou um parque de caçadores. Exercendo uma supremacia e uma superioridade “racial”.

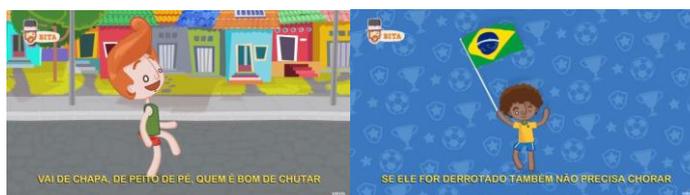


Mundo Bitá e os Animais – Viajar pelo Safari Volume 6,

Os “africanos” estão à espera da chegada e da passagem do Bitá para fazerem suas alegorias e performances para agradar o “visitante”, onde mais uma vez ocorre um choque entre a tecnologia do Jeep indo à busca do inóspito e desabitado com um continente desprovido de tecnologia, contando apenas com a fauna e a flora a seu favor. O Bitá vestido a caráter ‘L1’ vai à busca do exótico representando a civilização.

Viajou de avião, alugou um carro e foi ao zoológico (continente africano) e o continente passivo e atrasado congelado no passado sem tecnologia recebe o homem branco, ruivo e de olhos azuis. Esses estereótipos ‘L2’ alcançam as crianças de forma amistosa e quase imperceptível e esse conceito estereotipado ao longo do crescimento da criança sobre a África tem relações íntimas com o racismo institucionalizado e estrutural.

Mundo Bitá - Bitá e o Futebol (Extras). Em todos os ambientes classificados como normais para o mundo ocidental, liberal e branco o negro é sempre minoria. Na escola, nas brincadeiras de rua com outras crianças e nas casas dos amiguinhos, apenas sendo o negro maioria quando o assunto é futebol, dando a impressão que o negro não tem como ser maioria em outros ‘L2’ setores e apenas no futebol. Esse contexto está inserido nas séries analisadas.



Mundo Bitá - Bitá e o Futebol (Extras)

Verifica-se também uma construção nacional em cima do personagem Dan, que o negro tem aptidão para o futebol e que sonha com o futebol para sua vida. Quando se encontram todos juntos à frente da TV percebe-se uma veneração a esse esporte e uma vibração que não é compartilhada na mesma proporção pelos outros personagens. O Dan quando aparece no quadro em que a ‘L1’ letra da música se refere a ganhar, ele não está em destaque e muito menos com a bola. Notoriamente, em relação ‘L2’ à Lila e a Tito, não está se destacando.



Mundo Bitá - Bitá e o Futebol (Extras)

Identificaram-se mais uma vez as palavras negativas acompanhadas da imagem de Dan como: chorar e derrotado, e ao contrário, encontram-se as ‘L1’ palavras positivas como: “é bom e diversão” com imagens dando destaque a Lila, Tito e Bitá.

Quando o quadro aparece na sala onde todos estão assistindo TV, Dan é o mais empolgado com o futebol, talvez por se reconhecer como maioria, mas, quando se trata apenas de futebol. Sem deixar de analisar ‘L2’ que ele talvez esteja de pé por não ter vaga no sofá para assistir ao jogo sentado junto aos amigos. Dan é o único que está de verde e amarelo e também o único que empunhou a bandeira.

Em o Mundo Bitá - Imagine-se (Extras). Sutilmente aborda uma temática sobre a imaginação, porém, percebe-se que a imaginação do Dan está atrelada a imaginação da Lila, o Dan não conseguiu se imaginar com o seu próprio cavalo, ele está na garupa do cavalo da Lila, observando mais profundamente, talvez esteja protegendo o sonho da Lila servindo de segurança.



Mundo Bitá - Imagine-Se (Extras).

Na sequência dos quadros observamos que a música diz: seja o que quiser ser; estão em cena Lila e Tito e quando Dan aparece a música completa ‘L1’ “e você também”. Uma forma bem sutil que mostra que para Dan ‘L2’ fica o que não foi aproveitado por Lila e Tito.

A importância social e acadêmica desse artigo foi fazer um registro sistematizado sobre a temática étnico-racial, dentro dos desenhos animados contemplados na série Mundo

Bitá contribuindo de forma inédita com o mundo científico. Apoiados com a análise semiológica ao que está intrínseco nas relações entre imagem, áudio (música) e textos.

O audiovisual vem atribuindo importância na produção de significados. Desta feita o semiótico vem ganhando espaço nessas interpretações. A semiologia interpreta o que fica vago entre a imagem e a música, ocorrendo dois processos complementares: a ancoragem e o revezamento, segundo Rose (2015).

O que motivou a produção desse artigo foi analisar qualitativamente e sistematizar processos étnico-raciais dentro dos desenhos animados, em especial o Mundo Bitá, que é de Recife e onde será realizada a próxima edição do CONEDU, desta feita aprofundar o debate étnico-racial não apenas no âmbito científico, mas, também, descentralizar esse debate para as escolas que são partes importantes da formação de um cidadão consciente de si.

Amparado na semiologia o presente artigo levantou a análise étnico-racial em alguns desenhos animados da série Mundo Bitá, pelo fato de não haver uma discussão acadêmica voltada para esse olhar em desenhos animados.

A referência que temos da África e do africano não coadunam com a realidade, e observamos muito disso escancarado na série de desenhos animados Mundo Bitá, não afirmando que os autores do desenho sejam racistas, porém as referências utilizadas são estereotipadas chegando esse estereótipo até as crianças.

O Dan em muitos momentos não exerce um protagonismo e não se encontra empoderado, sempre há um metafórico que o deixa em segundo plano. Seja na sala assistindo TV, seja na rua andando de skate, seja jogando futebol, ou seja, sonhando. Sempre em segundo plano.

Segundo Ajayi (2011), afirma que o movimento abolicionista figuravam vários banqueiros, logo, percebe-se que o fim da escravidão era de interesse comercial e não humanitário. Os africanos não foram consultados sobre abolição. O mesmo identificamos no Mundo Bitá, que Dan é assimilado nas relações sociais e não incluído.

Conclusões

A análise qualitativa com o auxílio da semiótica nos revela um conceito pré-estabelecido sobre a África e os africanos, esse pré-conceito que vem desde o período colonial e perpassando por várias gerações até chegar ao darwinismo social utilizado fortemente pelo imperialismo para justificar a invasão das potências da Europa ao continente africano.

De posse dessa análise, esse artigo pode afirmar que a série de desenho animado Mundo Bitá em algumas de suas séries vem carregado de conceitos estereotipados que

reafirmam preconceitos e fomentam o racismo. Onde a criança recebe a carga conceitual da família que vive em uma sociedade racista e preconceituosa e simbolicamente através de algumas séries a concretização da subjetividade racista e preconceituosa.

Já que há uma realidade cultural fortemente ligada à TV no Brasil, esse seria um canal e um caminho também utilizado para combater racismo, intolerância religiosa e misoginia. As crianças consumiriam produtos da TV, como séries de desenhos animados com responsabilidade social. Mesmo que em alguns canais já se perceba essa preocupação, mesmo assim, ainda é pouco.

Referências

AYAJI, J. F. Ade. África no início do século XIX: problemas e perspectivas. In: AYAJI, J. F. Ade (editor). **História Geral da África: África do século XIX à década de 1880**. Trad. MEC – Centro de Estudos Afro-Brasileiros da Universidade Federal de São Carlos. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2011. (Coleção história geral da África; vol. 6).

BARTHES, R. **La aventura semiológica**. Trad. Ramón Alcalde. Barcelona: Paidós, 1993.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Rio de Janeiro, Editora Vozes, 2002.

MOTA, R. **Saiba como nasceu o Mundo Bitá, animação feita em Pernambuco**. Disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2016/01/02/saiba-como-nasceu-o-mundo-bitá-animacao-feita-em-pernambuco-214964.php>>. Data de acesso: 11 jul. 2018.

PENN, G. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (Orgs.) **Pesquisa qualitativa com texto imagem e som: um manual prático**. Trad. Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

PEREIRA JUNIOR, Luiz Costa. Paradoxos da indústria da TV. In: PEREIRA JUNIOR, Luiz Costa (org.). **A vida com a tv: o poder da televisão no cotidiano**. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

PORTAL DO MUNDO BITA. **Portal Do Mundo Bitá**. Disponível em: <<http://www.mundobita.com.br/>>. Acesso em; 10 jul. 2018.

ROSE, D. Análise de imagens em movimento. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (Orgs.). **Pesquisa qualitativa com texto imagem e som: um manual prático**. Trad. Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

SALGADO, Raquel Gonçalves. **Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados**. 240 f. Tese (Doutorado). Departamento de Psicologia – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, - PUC-RIO, 2005.