

O MODELO FEMININO NOS DESENHOS ANIMADOS

Adrielle Erika da Silva¹
Ysmilla Katalana Oliveira Figueiredo²
Hélio Junior Rocha de Lima³

RESUMO

Os desenhos animados alcançaram um espaço significativo na vida das crianças. As personagens femininas por eles retratadas ao longo do tempo demonstram determinados padrões de comportamento que podem servir de modelo para as crianças participando do seu processo de aprendizagem. Assim, este trabalho tem como objetivo compreender quais os padrões de comportamento feminino veiculados através dos desenhos animados na atualidade como eles funcionam no papel de modelos sociais, tendo como objeto de estudo principal a personagem Merida da animação Valente (2012). Para isso se refletirá sobre a representatividade da mulher na mídia em especial o quadro de protagonista feminino da Disney e o processo de modelação, tendo as personagens como modelo social. A pesquisa que será bibliográfica tendo como principais leituras Junior e Prado (2018), Savietto (2015), Silverinha (1997), Azzi, Bandura e Polydoro (2008). Partindo dessas leituras entende-se que os personagens dos desenhos assumem o papel de modelos sociais e no que se diz respeito a um modelo social feminino na atualidade a personagem Merida demonstra novos padrões no papel da mulher na sociedade.

Palavras-chave: Representatividade Feminina, Desenhos Animados, Modelos Sociais.

INTRODUÇÃO

Diversas pesquisas indicam que ao longo dos anos as crianças passam a maior parte do seu tempo de frente à televisão, e que os desenhos animados ainda são os seus programas preferidos. Disso, nasce a inquietação do presente estudo, que norteia sobre uma forte influência da mídia sobre as pessoas, principalmente nos valores das crianças, pois estão em pleno desenvolvimento. Sendo assim, esse tipo de mídia pode vir a servir de modelo e apresentar um padrão a ser seguido para o público infantil.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, adrielleerika@gmail.com;

² Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, ysmilla_katalana@hotmail.com;

³ Professor orientador: Doutor, Faculdade de Educação - UERN, heliojunior@uern.br.

Como afirma Savietto (2015), a mídia assume na atualidade uma grande influência e importante função de modelo social na vida das pessoas, ou seja, é através dela que criam identidades e realidades que podem moldar o conhecimento em sociedade sobre qualquer grupo social, dentre eles as mulheres. Ao longo da história, o feminismo luta a favor de avanços e direitos da mulher dentro da sociedade, e uma das lutas atuais é atingir um espaço de relevância no âmbito público, como os veículos de comunicação. Com isso, surge uma grande preocupação desse grupo social, que é perceber como a figura da mulher está sendo representada, pois percebe-se a necessidade que demonstrar a realidade da imagem feminina, buscando trazer uma nova visão do conceito de mulher, suas características e espaços a serem ocupados.

Os desenhos animados estão sempre presentes no cotidiano das crianças, podendo perceber o afeto pela qual se fazem presente pelos personagens vividos. É muito comum perceber crianças imitando trejeitos dos seus heróis dos desenhos, os personagens fazem parte não só do imaginário das crianças. As princesas da Disney são grandes exemplos de representações femininas no universo infantil. Desde 1950 a Disney apresenta estereótipos de mulheres em seus desenhos. Ao longo do tempo, com as transformações históricas sociais, a imagem feminina ganhou novas características, como, por exemplo, no filme de Berry Cook, Mulan (1998). Essas princesas começaram a romper com esse estereótipo de beleza e passividade, agora apresentam imagens de mulheres fortes e qualificadas.

Valente (2012), filme de Mark Andrews, conta a história de Merida, uma personagem que recusa a se casar lutando nos jogos pela sua própria mão. A personagem traz uma imagem de uma mulher diferente das outras princesas, possui um cabelo cacheado, não possui roupa coladas e tem uma postura totalmente livre. Merida é um exemplo de modelo social que abandona padrões de corpo e comportamentos femininos tradicionais, construindo um novo arquétipo feminino.

Devido a representação feminina ainda possuir alguns estereótipos que necessitam ser desmistificados, e a importância que a imagem feminina construída tem de influenciar o que as pessoas entendem por mulher, e como as mulheres constroem sua identidade, vê-se a necessidade de se refletir sobre a imagem da mulher no espaço da mídia, mais particularmente no universo infantil, através dos desenhos animados. Desse modo, este trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa, que tem como objetivo compreender acerca dos padrões de comportamento feminino associado aos desenhos animados na contemporaneidade; e saber como eles funcionam no papel de modelos sociais, de acordo com o estudo da principal personagem Merida da animação Valente (2012), de forma a perceber a representatividade da

mulher nos veículos de comunicação, de tal modo a refletir sobre o quadro de personagens protagonistas femininas da Disney.

Portanto, a partir de estudos e discussões apresentadas, percebe-se que a representação feminina na mídia é uma consequência de um avanço histórico dentro da sociedade. Com a representação das primeiras princesas percebe-se padrões criados para a mulher, a partir de uma visão distorcida da realidade. Ao longo dos anos, com as mudanças históricas e sociais, ocorre uma necessidade de mudar a imagem da mulher nos desenhos animados e consequentemente na sociedade.

METODOLOGIA

A pesquisa apresentada possui uma abordagem qualitativa que “não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.” (SILVEIRA; GERHARDT, 2009. p. 31). Pois tem a finalidade de entender a representatividade feminina através de modelos sociais contidos nas animações. Quanto aos procedimentos fizemos uma pesquisa bibliográfica reunindo textos que explorassem a relação da representatividade feminina na mídia e como são apreendidos valores e conceitos de modelos sociais e modelos femininos contidos nos desenhos. No que se refere aos seus objetivos, fez-se um estudo exploratório que proporciona uma “visão geral, de tipo aproximativo, a cerca de determinado fato” (GIL 1999. p. 43)

DESENVOLVIMENTO

A pesquisa iniciou-se com o estudo dos textos de Savietto (2015), que traz em sua dissertação uma discussão sobre a representatividade das mulheres na mídia global. Na mesma linha de estudos analisou-se o texto de Silverinha (1997) que discorre sobre a ligação entre o discurso feminista e a mídia. Em seguida, fez-se um estudo a partir Azzi, Bandura e Polydoro (2008) sobre aprendizagem a partir de modelos sociais, processo conhecido como modelação que compreende os personagens das animações como modelos. Por fim, vê-se com Junior e Prado (2018) as representação/modelo femininos nos desenhos da Disney, e um enfoque na personagem Merida de Valente (2012) a partir da reflexão tirada do texto de Mendes e Siqueira (2018)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Mídia e a Representatividade Feminina

As mídias hoje ocupam um espaço bastante significativo na vida das pessoas, e ao se discutir sobre seu papel na sociedade percebe-se que ela assume a importante função de modelo social, como afirma Savietto (2015, p 46) “a mídia é importante, deste ponto de vista, porque é através dela que se criam representações, identidades e realidades que moldam o conhecimento em sociedade.”, ou seja, a mídia tem o poder de criar modelos significativos para a formação social dos sujeitos que ela alcança. Dentro desta perspectiva pode-se acompanhar representações de diversos grupos sócias entre eles as mulheres. A representação feminina na mídia tem sido alvo de muitos estudos, pois entende-se que “Mais do que simples lugares de representação, os media constituem-se como práticas significantes e sistemas simbólicos públicos pelos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeitos, criando novas possibilidades do que somos e do que podemos vir a ser” (SILVERINHA, 1997. p 2). Assim, a partir de suas representações pode-se formar comportamentos, hábitos, gostos e valores, pode-se formar cultura. Apesar de afirmar-se como representação da realidade, deve-se perguntar de qual realidade? E como ela é retratada?

Ao longo da história o feminismo realizou grandes avanços na luta pelo direito e posição da mulher dentro da sociedade. Uma de suas lutas, segundo Savietto (2015, p 44) tem sido “quebrar essa dicotomia e encontrar o seu espaço de relevância no âmbito não do doméstico, mas daquilo que é público e comum e onde se decidem as matérias sobre a vida em conjunto” (SAVIETTO, 2015. p 44). Em busca de encontrar seu espaço no âmbito público, percebe-se que a mídia também se classifica como um espaço público, onde “podemos ver os atores e os assuntos coletivos” (SAVIETTO, 2015. p 44). Partindo da compreensão da mídia como espaço público que se discute assuntos de interesse da coletividade surge a preocupação sobre a imagem de mulher retratada, pois relembando sua função de modelo e representação social percebe-se a necessidade de expor uma imagem feminina que demostre a realidade, “Nesta linha de investigação, o discurso feminista tem-se articulado com a questão dos meios para construir uma definição da ‘realidade’ das relações do gênero que prevaleça sobre outras definições alternativas” (SILVERINHA, 1997. p 3). Alcançar o espaço midiático contribui com a formação da imagem da mulher e conseqüentemente sua identidade. E a construção dessa identidade faz parte da luta feminista. Silverinha ressalta que:

O movimento das mulheres, como outros movimentos indentityários, na luta pelo reconhecimento público dos seus direitos e necessidades, não deixou de prestar atenção ao facto de as mensagens em grande parte determinarem o que consideramos

saber, que saber privilegiamos, que valores abraçamos, que poderes se estabelecem”.
(SILVERINHA, 1997 p. 6).

Esse movimento por uma mudança na imagem feminina na mídia busca trazer uma nova visão sobre o conceito de mulher e quais suas características, assim como, os espaços ela pode ocupar. Busca difundir o ideário defendido pelo movimento feminista para a massa populacional alcançada pelos meios de comunicação.

Os desenhos Animados e a Modelação

Hoje o público infantil também é alcançado pela mídia, em grande parte pelos desenhos animados que são bem constantes no seu cotidiano. Pode-se perceber que vários personagens retratados nos desenhos caem nas graças das crianças se tornando seus heróis, os quais eles admiram. É comum ver uma criança fingindo ser determinado personagem, se vestindo, falando e agindo como ele, ou seja imitando-o. Percebe-se que os personagens fazem parte das fantasias e imaginário do público infantil, no entanto algo que deve ser questionado é se eles só fazem parte do imaginário ou se têm uma influência mas efetiva na vida das crianças?

A Modelação é o processo onde ocorre a aprendizagem através de modelos sociais, inclusive os representados pelas animações. Segundo Bandura (citado por COSTA, 2008, p. 124) entende-se por “modelação o processo de aquisição de comportamentos a partir de modelos, seja este programado ou incidental. Também se nomeia como modelação a técnica de modificação de comportamento com o uso de modelos”. Percebe-se a partir disso que os personagens dos desenhos animados têm uma função muito maior que distrair ou entreter as crianças, eles participam do processo de aprendizagem delas, mesmo que de maneira incidental. O livro Teoria Cognitiva Social Conceitos Básicos traz no capítulo 6 como ocorre o processo de modelação.

A modelação ocorre a partir da imitação dos modelos sociais, segundo Azzi, Bandura e Polydoro (2008)

“A exposição a um modelo social pode ter três efeitos:

- a) Modelar padrões de resposta que não se encontravam no repertório do observador, ou seja, através da observação de um modelo se pode aprender novas respostas;
- b) Inibir ou desinibir respostas que foram previamente aprendidas e que estavam ‘adormecidas’;
- c) Instigar o desempenho de respostas similares as respostas de um modelo, que no caso, funcionam como pistas. ” (AZZI, BANDURA E POLYDORO, 2008.p 129)

Diante disso vê-se que os personagens dos desenhos animados na posição de modelos sociais podem influenciar na construção de novos comportamentos, despertar comportamentos adormecidos e comportamentos semelhantes ao do modelo, no caso, os personagens. Além disso, “investigaram a efetividade de modelos simbólicos mediados por filme para eliciar imitação. Concluíram que tais modelos são efetivos, sendo que os modelos humanos são mais do que os animais.” (AZZI, BANDURA E POLYDORO, 2008.p 128) Pode-se entender assim a função dos desenhos na formação da criança, lembrando que os modelos não se reduzem aos representados pela mídia, incluem a sociedade como um todo, pois “grande parte do repertório de comportamentos é adquirida por meio da observação repetida e continuada do comportamento alheio”(AZZI, BANDURA E POLYDORO, 2008.p 135), ou seja boa parte do que aprendemos referente a maneira de agir, vestir, falar e até mesmo pensar vem dos modelos presentes no cotidiano.

Os Novos Modelos Femininos nos Desenhos Animados

Dentre as representações femininas no universo infantil estão as famosas princesas da Disney, pela sua grande difusão entre as crianças de vários países. Desde 1950 a Disney vem apresentando vários arquétipos de mulheres nas suas animações, segundo Junior e Prado (2018)

“Existem, entretanto, diferenças acentuadas entre as primeiras figuras femininas produzidas e as atuais personagens. Entre os fatores responsáveis estão as mudanças ocorridas no século XX, propiciadas pela expansão do capitalismo, das revoluções científicas e tecnológicas, do papel desempenhado pela cultura no campo social e finalmente, o surgimento do movimento feminista e suas diferentes fases, ou “ondas”. (JUNIOR E PRADO, 2018. p 133)

Percebe-se que as mulheres nas primeiras animações tinham quase o mesmo tipo de corpo e comportamento, o filme era centrado no amor romântico, as mulheres eram passivas e precisavam ser salvas pelos príncipes para encontrar felicidade, dentre as personagens neste tipo ser conhecidas como “clássicas’ (Branca de Neve, Cinderela e Aurora, de 1937 a 1959) ” (Junior e Prado, 2018. p 133). Por exemplo, Cinderela é uma jovem branca, magra, com ótimas prendas domésticas e bem recatada. Ela sofre abusos de sua madrasta e meias irmãs que a fazem de empregada, o seu destino é mudado por uma fada que proporciona a ela o encontro com um príncipe, e este a salva de sua família má. Por fim, ela se torna feliz através do casamento.

Ao longo do tempo e com a luta feminista a representação feminina foi ganhando novas características no quadro de protagonistas femininas da Disney, Junior e Prado (2018. p 133)

destacam outra fase denominada de “‘rebeldes’ (Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas e Mulan, de 1989 a 1998)”, essas princesas começam a romper com a ideia de passividade, Apresentando força e liderança, também se encontra a representação de um biotipo indígena e asiático. Pode-se ter como exemplo Mulan (1998), uma jovem chinesa que se disfarça de homem para lutar com o exército de seu país e acaba por salvando a china. E Pocahontas (1995) é a filha de um chefe indígena norte americano que salva sua tribo da invasão. Essas duas personagens trazem a imagem de mulheres fortes e qualificadas para ocupar espaços considerados masculinos e são fruto de “reivindicações por uma representação menos estereotipada do feminino” (Junior e Predo, 2018. p 137).

Atualmente as representações femininas no quadro de princesas da Disney tem abandonado cada vez mais os estereótipos antes adotados, um dos mais famosos exemplos está no filme Frozen: Uma Aventura Congelante (2014) onde se deixa de lado o amor romântico e se dar lugar ao amor fraternal entre as duas irmãs Elsa e Anna, num enredo onde as duas salvam o reino. No entanto, Elsa e Anna ainda trazem ao público “corpos, trajes e trejeitos típicos das personagens femininas” (Mendes e Siqueira, 2018. p 14).

Valente e o Modelo Social Feminino

Outro exemplo de representatividade feminina na atualidade é a animação Valente (2012) que conta a história de Merida, uma jovem escocesa filha do rei Fergus e da rainha Elinor, que se nega a casar lutando nos jogos pela sua própria mão. Causando assim conturbações no reino e um desentendimento com sua mãe (que se esforça para que a filha seja uma princesa tradicional). Merida recorre a uma bruxa para mudar a mãe, que acaba sendo transformada em um urso, a trama segue em uma busca de mãe e filha para desfazer o feitiço, enquanto aprendem a melhorar o seu relacionamento, por fim as duas acham a solução.

Mendes e Siqueira destacam que:

Merida, a protagonista do primeiro filme, lançado em 2012, chama a atenção por seus cabelos rebeldes e desgrenhados, que combina com sua personalidade indomável. Ao contrário do que habitualmente se vê nas princesas da Disney, ela não possui atributos físicos e psicológicos alinhados com os estereótipos relacionados à ideia do que é ser uma princesa, símbolo de feminilidade que perdura mesmo numa época em que os regimes monárquicos perdem força e prestígio. No entanto, é justamente por não se encaixar no formato de uma princesa padrão que a personagem se destaca: a exceção que confirma a regra. (MENDES E SIQUEIRA, 2018. p 137)

A jovem traz uma imagem de mulher diferente das demais princesas, ela possui um cabelo cacheado e não gosta de roupas coladas, pois tem uma postura totalmente livre muito parecida com o seu pai. A princesa gosta de comer muito e nem pensa em se casar. Sua maior paixão é o seu arco e flecha, o qual usa para se aventurar pela floresta. Ela não consegue se adequar a postura que a sociedade da época esperava de uma princesa, pode-se perceber isso através dos incansáveis e fracassados esforços da mãe de ensina-la etiquetas, como “uma princesa não põe armas na mesa”. Além disso a animação foca na relação familiar entre mãe e filha deixando a figura masculina em segundo plano. Merida se configura como um modelo social que abandona padrões de corpo e comportamentos femininos tradicionais, construindo novos arquétipos femininos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das leituras e discussões levantadas sobre o tema percebeu-se que a representatividade feminina nas mídias advém de um avanço histórico na sociedade em relação a própria posição da mulher e de suas lutas. Por percebe-la como um lugar público viu-se também a necessidade de se pensar sobre a imagem da mulher por ela retratada. Além disso constatou-se que as mídias possuem uma importante função de representar modelos sociais, e que parte do que aprendemos no que se refere ao modo de agir, falar e vestir, por exemplo, é adquirido através da observação desses modelos que estão no cotidiano. Em relação a infância a programação midiática que destinada para as crianças são os desenhos animados e muitos dos seus personagens se constituem como modelo para elas.

Dentro dos desenhos animados tem-se a representação feminina, e por alcançar diversos países as protagonistas femininas da Disney se constituem como as mais conhecidas no universo infantil. Entre as primeiras princesas percebe-se determinados padrões de mulher considerado estereótipos, a partir de uma visão distorcida de feminilidade. Ao longo do tempo vê-se que as mudanças históricas e sociais exigiram da mídia, e dos desenhos animados, que mudassem a imagem de mulher por eles exibida. Dentro dessa nova perspectiva se lança o filme Valente, onde a personagem principal Merida traz um arquétipo feminino mais contemporâneo e menos estereotipado.

REFERÊNCIAS

BANDURA, Albert; AZZI, Roberta Gurgel; POLYDORO, Soely. **Teoria Cognitiva Social::** Conceitos Básicos. Porto Alegre: Artmed, 2008. 176 p. Disponível em: <https://www.academia.edu/35742595/Albert_Bandura_Teoria_social_cognitiva_Conceitos_basicos>. Acesso em: 20 jul. 2019.

COSTA, A.E.B. da. **Modelação.** In. BANDURA, A.; AZZI, R. G.; POLYDORO, S. Teoria Social Cognitiva: conceitos básicos. Porto Alegre: ArtMed, 2008.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (organizadoras). **Métodos de Pesquisa.** 1ª Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Editora Atlas, 1999.

JUNIOR, P.M.S.; PRADO, L.G.M. Desenhos Animados e Representação Feminina: uma trajetória em produções brasileiras. **Sessões do ImaginárioO.** Porto Alegre, v. 22, n. 38, p. 130-141, ago. 2018 DOI: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2.28955>. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/28955/17367>> Acessado em: 20. Jul. 2019.

MENDES, M. SIQUEIRA, D. Protagonismo feminino em desenhos animados: gênero e representações no entretenimento audiovisual. **Revista Mídia e Cotidiano.** v. 12, n. 2, p. 125-144, ago. 2018. Disponível em: <<http://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/download/10065/8498>> Acessado em: 20. jul. 2019

SAVIETTO, Daniele. **Mulheres e Mídia Global: Uma análise internacional da perspectiva das mulheres sobre suas representações midiáticas.** 2015. 192 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de 2º Ciclo em Comunicação e Jornalismo, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2015. Disponível em: <<https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/29028/1/dissertacao%20daniele%20savietto.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

SILVEIRINHA, Maria João. **O discurso feminista e os estudos dos media: em busca da ligação necessária.** 1997. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/silveirinha-maria-joao-discurso.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2019.