

**A LINGUAGEM AUDIOVISUAL
NOS DESENHOS ANIMADOS INFANTIS:
O CASO DO PEIXONAUTA**

Welerson R. Morais (CEFET-MG)
welerson.rm@gmail.com

Maria Inês Gariglio (CEFET-MG)
gariglio@des.cefetmg.br

Carolina Guimarães Aguiar (CEFET-MG)
lorac_49@yahoo.com.br

1. Introdução

Por estarmos inseridos numa sociedade que avança cada vez mais em termos de tecnologia e meios de comunicação, sua influência em nosso conhecimento acaba sendo imperceptível. Ao assistir a um jornal, a um filme, a desenhos animados e, até mesmo, jogos de entretenimento, adquirimos, com maior rapidez, uma gama de conhecimentos. Nessa convergência de linguagens e tecnologias, verifica-se a presença marcante das imagens visuais, sejam elas estáticas ou dinâmicas.

Por serem utilizadas para comunicação e informações, as imagens visuais são um tipo de linguagem que vem ganhando espaço cada vez maior nos meios de comunicação. Com isso, é possível perceber a utilização de grande quantidade de material comunicacional e educativo voltado para o público infantil na forma de imagens estáticas, em materiais instrucionais impressos, como livros e revistas, e em mídias eletrônicas e digitais como cinema, TV e internet.

Há anos, os desenhos animados vem encantando o público infantil como forma de entretenimento. Com o avanço das tecnologias e da linguagem audiovisual, vários foram os produtores que passaram a produzir desenhos animados com função educativa. Muitos dos direcionados a crianças, utilizam-se de um tipo de linguagem textual e imagética de fácil compreensão.

E, para melhor percepção dessa influência das imagens audiovisuais sobre o ser humano, sobretudo crianças de 3 a 7 anos, foi proposta uma pesquisa, que pretende testar a teoria da Gestalt e as abordagens teóricas de Aumont (1993) sobre as imagens, estudar e, quem sabe, propor uma metodologia que possibilite desvendar a recepção das crianças dessa faixa etária sobre as imagens em movimento e as informações textuais presentes nos desenhos animados. Para isso, foi escolhida a série infantil

do desenho animado Peixonauta, que se utiliza de linguagens imagéticas e textuais de fácil compreensão.

A primeira etapa da pesquisa, que buscou testar a teoria da Gestalt e as abordagens teóricas de Aumont (1993) foi concluída e será apresentada nesse artigo. A etapa seguinte, que constará da proposta de uma metodologia de pesquisa com crianças em fase de alfabetização, que busque entender a sua relação com os desenhos animados educativos e o que elas apreendem das informações fornecidas pelo desenho animado, baseada na pesquisa fenomenológica, ainda está sendo desenvolvida.

2. *Materiais e métodos*

O objetivo desta pesquisa é analisar a importância e a influência da linguagem audiovisual na educação e propor uma metodologia de pesquisa com crianças no início da alfabetização para entender o que elas apreendem das informações fornecidas pelo desenho animado.

Para o desenvolvimento da pesquisa foi estudado, sucintamente, a teoria da Gestalt, de Gomes Filho (2004) e as abordagens teóricas de Aumont (1993) sobre as imagens visuais. Além das de autores que discutem a relação entre imagens e educação como Martins e Gouveia (2003) e Pfromm Neto (2001).

Segundo Gomes Filho (2004) , a “Gestalt significa uma integração de partes em oposição à soma do todo; estrutura, figura forma; boa forma. (...) Não vemos partes isoladas, mas relações. Isto é, uma parte na dependência de outra parte” (p. 18-19). Para a Gestalt, quando vemos uma imagem, observamos, primeiramente, o todo para depois desmembrá-lo nas partes, ou unidades, que formam esse todo. A questão da unidade abordada pela Teoria da Gestalt será aplicada na análise das imagens observadas no desenho animado do Peixonauta para verificar como se dá a relação entre as partes e o todo, tanto na construção do personagem quanto nos cenários. Além disso, serão analisadas outras características das imagens abordadas pela Gestalt como a boa continuação, o fechamento e o contraste.

Segundo Martins e Gouveia (2003), uma questão importante sobre os estudos das imagens é a relação entre os códigos verbal e visual. Para esses autores, o código verbal não se desenvolve sem imagens. Assim, o texto imagético e/ou oral supera o texto escrito como meio de comunicação. Isso acontece porque técnicas diferenciadas de apresentar textos

imagéticas foram desenvolvidas, que se difundem no tempo e no espaço com muita facilidade. No desenho animado em questão, esses dois códigos se complementam o tempo todo. Por ser uma série animada, que aborda temas ecológicos, é possível perceber essa relação entre as imagens animadas e os diálogos entre os personagens, como será apontado adiante na discussão.

Foi feita, paralelamente ao levantamento bibliográfico, uma pesquisa exploratória que é, normalmente, o passo inicial “no processo de pesquisa pela experiência e um auxílio que traz formulação de hipóteses significativas para posteriores pesquisas”. (CERVO; BERVIAN, 2004, p. 63). Foi seu objetivo, buscar mais informações sobre o assunto de estudo para que o pesquisador se familiarizasse mais com o fenômeno, obtendo uma nova percepção ou descobrindo novas ideias.

Essa pesquisa foi feita basicamente na internet, em que foram identificados alguns sites sobre a série de animação em discussão. Dentre eles destacam-se o da TV Pinguim, produtora paulistana do desenho; da Discovery Kids, canal que veicula o Peixonauta e da Redibra, empresa de licenciamento de marketing, além do próprio portal do desenho animado.

Através destes "locais", foi possível perceber o quanto a série de animação cresceu nestes dois anos de existência (2010 e 2011) Através de reportagens divulgadas na *Folha de São Paulo* e nos próprios sítios acima mencionados, foi mostrado o desenvolvimento do desenho, 100% nacional, que passou a ser transmitido em outros países e em outras línguas.

Assim como os outros desenhos animados da Discovery Kids, o Peixonauta utiliza o estilo clássico de narrativa, oriunda da literatura do século XVIII e que influenciou muito a narrativa do cinema do século XX (MACHADO, 1993). Trata-se da seguinte estrutura:

- apresentação do problema;
- busca pela solução do problema;
- solução do problema.

O desenho animado conta com longas-metragens de 11 minutos de duração, suficientes para a apresentação do problema, que é sempre relacionado a questões de sustentabilidade; para a busca de sua solução, em que o Peixonauta conta com a ajuda de seus amigos do Parque das

Árvores Felizes e da bola POP e, posteriormente, para a apresentação da solução do problema propriamente dita.

3. Discussão

O Peixonauta é exibido no canal de TV pago Discovery Kids Brasil e apresenta temas ligados à preservação do meio ambiente. Tem-se, portanto, as imagens visuais que utilizam como suporte principal a mídia eletrônica, no caso, a TV. Considerou-se esta como suporte principal, pois os episódios da série animada estão também disponíveis na Internet, pelo canal Youtube.



FIG 1: Os personagens principais: Peixonauta, Marina e Zico e a bola POP.

Na primeira etapa da pesquisa exploratória, foi possível conhecer melhor a história do Peixonauta e a dos outros personagens que fazem parte dessa série animada: A série, para TV, tem 52 episódios de 11 minutos e conta a história de um peixinho, Peixonauta, que trabalha para a OSTRÁ (Organização Secreta para Total Recuperação Ambiental), que desvenda mistérios relacionados à proteção do meio ambiente. Ele conta com a ajuda de uma roupa especial, Bublex, parecida com a de um astronauta. Ela contém água em seu capacete, possibilitando a saída de Peixonauta em terra firme. Ele tem a ajuda de sete amigos: Marina, Zico, Pedro e Juca, Dr. Jardim, Rosa e Chumbo Feliz. Importante observar, também, a participação da bola POP, que mostra as dicas do próximo misté-

rio a ser solucionado e que precisa de uma senha para ser aberta. Esta senha é uma sequência rítmica que deve ser imitada pelos personagens e pelas crianças telespectadoras também.

Como pôde ser observado, a série tem como objetivo mostrar para as crianças como é importante a preservação do meio ambiente.

Nessa série há uma "hierarquia" de personagens:

-personagens principais: Agente Peixonauta, Marina e Zico (com a ajuda da bola POP);

-personagens secundários: Dr. Jardim, Juca e Pedro, Agente Rosa e Chumbo Feliz;

-personagens factuais: os animais que vivem no parque e os humanos que o visitam.



FIG 2: Peixonauta

Peixonauta:

Peixe pequeno que trabalha para a OSTRÁ (Organização Secreta para Total Recuperação Ambiental). Com sua incrível roupa especial Bublex, o herói pode sair da água para explorar o mundo em terra firme e desvendar casos – relacionados ao meio ambiente- com a ajuda de seus amigos, Marina e Zico, e da bola POP



FIG 3: Marina

Marina:

Menina de 8 anos e melhor amiga de Peixonauta; é especialista em animais e muito inteligente e curiosa sobre o mundo ao seu redor. Adora solucionar os misteriosos casos junto com Peixonauta e Zico. É a conexão com os telespectadores.



FIG 4: Zico

Zico:

É um macaco que está entrando na adolescência; é o mais engraçado da turma por ter as hipóteses mais mirabolantes para desvendar as pistas. É parceiro nas missões com Peixonauta e Marina.



FIG 5: Dr. Jardim

Dr. Jardim:

É o veterinário do parque; é avô de Marina, Juca e Pedro; ama a natureza e faz tudo para protegê-la. É a ele que Marina pede conselhos para ajudar nas missões.



FIG 6: Juca e Pedro

Juca e Pedro:

Irmãos gêmeos; muitas vezes estão por trás dos mistérios a serem desvendados - mas não são mal intencionados, querem apenas se divertir. Juca, o mais velho por dois minutos, é o mais extrovertido e mais falante, enquanto Pedro é o “cérebro” da dupla.



FIG 7: Agente Rosa

Agente Rosa:

E também uma agente da OSTRÁ e é de importante ajuda para Peixonauta em suas missões. Adora redecorar o Lago do Sossego; tem um ótimo gosto para cores.

No decorrer dessa pesquisa, tem sido possível identificar as ideias e conceitos moldados pelas leis da *Gestalt*, segundo Gomes Filho (2004), e das Imagens Visuais, de Aumont (2001). De acordo com a análise, ainda em desenvolvimento, o desenho animado “*Peixonauta*”, foi criado para crianças entre 3 e 7 anos e, por este motivo, possui uma linguagem visual e científica bastante simples de ser compreendida. No entanto, por mais que a linguagem seja simples, para melhor compreensão das crianças, é importante destacar que a quantidade de traços e detalhes, a seleção de cores, juntamente com a linguagem verbal utilizada são a conclusão de um planejamento prévio detalhado.

Porém, mesmo sendo pequena e simplificada, a quantidade de informações absorvidas pelas crianças telespectadoras acaba sendo de grande relevância para o seu aprendizado, já que o desenho aborda temas ambientais, mostrando a importância da preservação do meio ambiente; o impacto que as ações dos seres humanos causam neste meio e, também, mostra a diversificada fauna e flora brasileira.

Para os gestaltistas, vemos as imagens através da percepção visual da forma. Não enxergamos os objetos que estão em nosso campo visual como partes isoladas, mas sim como uma relação entre elas: “uma parte depende da outra” (GOMES FILHO, 2004, p. 19). A nossa percepção é resultado de uma sensação global, na qual as partes são inseparáveis do todo e são outra coisa que não elas mesmas, fora desse todo. Para a *Gestalt*, nosso cérebro tende a organizar as formas que percebemos dos objetos do mundo exterior, em todos unificados, formando uma unidade. É possível relacionar essa teoria da *Gestalt* com o desenho animado *Peixonauta*. Como as crianças possuem um desenvolvimento cognitivo inicial, os personagens são desenhados com formas simples que ajudam na organização desse todo, que será mais facilmente entendido pelas crianças.

Por isso, os personagens são construídos com formas (geométricas?) básicas como círculos e formas ovais, retângulos, triângulos e quadrados.



FIG 8: Personagens desenhados com formas básicas e de fácil leitura, ideal para crianças.

Complementando esse raciocínio, Aumont (2000) destaca o que ele chama de “borda visual”: designa a diferença entre superfícies de *luminâncias* diferentes e que depende do ponto de vista do espectador. O nosso sistema visual possui instrumentos capazes de perceber a *borda visual e sua orientação*, “uma fenda, uma linha, um ângulo, um segmento; esses preceptos são como as unidades elementares da nossa percepção dos objetos no espaço” (AUMONT, 2000, p. 27). Na animação do Peixonauta, essa “borda visual” são os contornos dos personagens e dos cenários. Nesse caso, os contornos somam-se às diferenças de *luminâncias* para melhor representação. No mundo concreto não existem contornos, mas o homem tratou de criá-los para melhor identificar a borda visual.



FIG 9: A borda visual é representada tanto pelos contornos dos personagens quanto pela diferença de luminância entre os elementos que os constituem. É possível ver as diferenças de luminância também nos cenários e nos elementos de cena

Os contornos também contribuem para o que a *Gestalt* considera como sendo a *boa continuação*, que se caracteriza como um fator de organização em que toda unidade linear tende psicologicamente a se prolongar na mesma direção e com o mesmo movimento. Seja numa linha reta ou curva, elas seguem seu rumo natural (GOMES FILHO, 2004). As formas percebidas representadas por linhas e contornos do desenho se prolongam de modo que temos sempre a impressão de que as partes sucessivas se seguirão umas às outras. Outra característica abordada pela *Gestalt* e que contribui com a boa continuidade é o *Fechamento*: para a *Gestalt*, as forças de organização se dirigem espontaneamente para uma ordem especial que tende para a unidade em todos fechados. Todos os desenhos de personagens e de cenários têm seus contornos fechados o que facilita a leitura e compreensão das imagens. Importante para a formação de unidades, o fechamento e a boa continuação contribuem para a organização de duas ou mais figuras. Isto é importante para o desenho animado do Peixonauta, já que as cenas são repletas de formas, desde as personagens às dos cenários e as dos elementos de cena.



FIG 10: Personagens, cenários e elementos de cena tem seus contornos fechados, que dão a sensação de que as partes sucessivas seguirão umas das outras. Percebe-se o princípio da boa continuação e do fechamento na organização dos vários elementos da cena.

Outra questão colocada por Aumont (1993) é a que vemos as imagens por meio de um processo chamado de “busca visual”: consiste no encadeamento de diversas fixações sobre uma mesma imagem visual com o objetivo de explorar todos os seus detalhes. Esse processo está intimamente ligado à atenção e à informação, uma vez que a fixação seguinte dependerá, ao mesmo tempo, do objeto da busca, da natureza da fixação atual e da variação do campo visual. Em uma imagem olhada sem uma intenção particular, cada fixação dura alguns décimos de segundo, e se limitam às partes da imagem mais providas de informação, “o que se pode definir com bastante rigor como as partes que, memorizadas, permitem reconhecer a imagem no momento de uma segunda apresentação.” (AUMONT, 1993, p. 60).

No caso do desenho animado, as informações visuais estão nos cenários e nos personagens. Os personagens estão sempre em primeiro plano em relação aos cenários e possuem maior informação visual, pelo maior contraste entre as cores e as formas. Mas duas outras características contribuem para que a busca visual se concentre nos personagens: uma delas é que os personagens são animados e as imagens animadas atraem mais a atenção do que as imagens estáticas (MACHADO, 2006); a outra é que, além de animados, os personagens tem voz e se comunicam por meio de diálogos. Somadas essas duas características, tem-se o equilíbrio do que Martins e Gouveia (2003) chamam de *código verbal* (falas e diálogos dos personagens) e do *código visual* (imagens visuais).

Assim, têm-se duas linguagens contribuindo para a fixação da atenção do telespectador (PFRONM NETO, 2001).



FIG 11: Os personagens tem mais informação visual que os cenários, além de serem animados e terem voz, o que contribui para uma fixação maior do olhar durante a busca visual.

Um dos princípios do design ou da Gestalt, que trata da proximidade, utiliza a união espacial de elementos gráficos semelhantes, em peças gráficas impressas, eletrônicas ou digitais, como forma de atrair a atenção do espectador. E, da mesma forma, um trabalho de design também tem por objetivo ser de fácil leitura e de fácil lembrança. Se por um lado, as fixações se dão de maneira natural para a região com mais informação, as imagens produzidas pelo homem, com determinadas finalidades, podem direcionar as fixações.

Cada personagem é construído com formas básicas que, colocadas próximas umas das outras, formam uma figura que nos lembra e de um ser humano, um peixe, um macaco. O Peixonauta, por exemplo, tem um formato oval tanto no seu corpo quanto na sua roupa de astronauta, seus olhos são redondos, o que possibilita uma busca visual mais fácil e uma

unificação das suas unidades. Tem suas barbatanas em um formato mais parecido com triângulos, que não atrapalham a unidade do desenho e, ainda, ajudam a identificar quais partes dele estão dentro ou fora da roupa Bublex. Os cenários são construídos basicamente por árvores com formatos ovais ou arredondados que, pelo princípio da proximidade, contribuem para a representação de matas e florestas.



FIG 12: Na proximidade, elementos semelhantes tendem a ser vistos juntos, o que colabora para a formação da unidade. O Peixonauta é constituído de formas ovais assim como a cabeça e rosto da Marina, formando unidades equilibradas. Ao fundo, percebe-se a união de várias árvores, com copas também em formato oval que, juntas, formam uma unidade que nos lembra matas e florestas.

Aumont (1993) atribui às imagens a função de estabelecer uma relação do ser humano com o mundo. Para ele, há três pontos principais nessa relação:

- *Modo simbólico*, inicialmente era relacionado aos símbolos religiosos, mas, com o passar do tempo, passaram a veicular novos valores como a política, a democracia, a liberdade e o progresso;
- *Modo epistêmico*, em que as imagens trazem as informações visuais do mundo, função de *conhecimento*;
- *Modo estético*, a imagem tem a função de agradar o espectador e de oferecer-lhe sensações específicas.

Os desenhos da série animada em questão buscam representar o mundo utilizando-se, sobretudo, de formas básicas. Numa relação entre os produtores e os destinatários do desenho animado, pode-se observar a presença desses três modos com os quais o ser humano se relaciona com

o mundo. No *modo simbólico* vê-se que a construção dos cenários e personagens contribuem para a noção de que a série trata de assuntos ligados a temas ecológicos. Os elementos ligados à natureza como árvores, plantas, animais, rios e mar simbolizam a vida na terra, o que podemos ligar a outro modo da imagem, que é o modo *epistêmico*. Nesse modo, verifica-se que tanto os *códigos visuais* quanto os *códigos verbais* trazem as informações do mundo e, também, o conhecimento de temas ecológicos como a fauna e a flora brasileira, cuidados com o meio ambiente e respeito ao próximo. Como último modo, o *estético* está em todas as imagens, por oferecer ao espectador sensações específicas, seja de agrado em relação às imagens dos personagens, na maioria animais, ou de preocupação quando se trata de assuntos desagradáveis como desmatamento ou poluição.



FIG 13: Cenário e personagens remetem a temas ligados ao meio ambiente, o que se enquadra no *modo simbólico* por se tratar de questões ecológicas, em constante debate na atualidade.

Também suscitam o *modo epistêmico* por tratarem de temas ligados à ciência.



FIG 14: Os cenários e personagens, além de remeterem aos modos simbólico e epistêmico, suscitam também o *modo estético*, possível de ser visto em todas as cenas da série animada, provocando sempre sensações que agradam crianças e adultos.

Com essas análises sobre o desenho animado Peixonauta, que se enquadram em algumas leis da Gestalt e em algumas colocações firmadas por Aumont (1993), pretende-se seguir os estudos na busca por uma abordagem de metodologia de pesquisa que possa verificar o que as crianças apreendem desse desenho Animado.

4. Considerações finais

Na primeira etapa da pesquisa foi Possível testar alguns princípios da Gestalt sobre as imagens percebidas e entender um pouco mais como os personagens, cenários e objetos de cena foram construídos.

Por meio dessas análises pôde-se verificar que os elementos gráficos foram organizados de forma a possibilitar uma leitura mais rápida e fácil das imagens contidas no desenho animado Peixonauta. A proximidade de elementos gráficos semelhantes formando um todo, a utilização de formas geométricas básicas e a utilização de contornos possibilitando a boa continuidade dos desenhos dos personagens e cenário são aplicadas também em projetos de design gráfico, arquitetura e artes plásticas com o intuito de facilitar a leitura das imagens e sua interpretação. Foi Possível

verificar essas características no desenho Peixonauta, o leva a crer que seu sucesso tenha sido, em parte, por causa da organização de seus elementos gráficos.

Também, seguindo a Abordagem de Aumont (1993), verifica-se a destruição de elementos gráficos de forma a permitir uma busca visual mais rápida e, portanto, mais legível. Assim como as diferenças de luminâncias e as linhas que constroem as bordas visuais e possibilitam um melhor entendimento dos desenhos. Além de se enquadrarem nos TRÊS modos distintos apontados pelo autor como senso modos de representação gráfica que possibilitam demonstrar a relação do homem com o mundo.

Além disso, a série animada, mantém uma estrutura narrativa clássica, que permite uma melhor entendimento da história.

Esses resultados demonstram que é Possível continuar com essa pesquisa e propor uma metodologia de pesquisa com crianças em fase de alfabetização, que busque entender a sua relação com os desenhos animados educativos e o que elas apreendem das informações fornecidas pelo desenho animado, nesse caso o Peixonauta. Por isso foi escolhida a Fenomenologia para este estudo que buscará, por meio de pesquisa qualitativa, entender, “o quê” realmente as crianças aprendem com o Peixonauta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, Jacques. *A imagem*. 6. ed. Campinas: Papirus, 1993
- CERVO, Amado L. BERVIAN, Pedro A. *Metodologia científica*. 5. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2004.
- GOMES FILHO, João. *Gestalt do objeto*: Sistema de leitura visual da forma. 6. ed. São Paulo: Escrituras, 2004.
- MARTINS, Isabel. GOUVÊA, Guaracira. Práticas de leituras de imagens de livros de ciências. In: CONGRESSO INTERNACIONAL AS REDES DE CONHECIMENTO E A TECNOLOGIA: IMAGEM E CIDADANIA. II. *Anais...* Rio de Janeiro: UERJ/AMPED/GT Currículo, 2003.
- MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. *Revista USP*, São Paulo, n. 16, p. 6-17, 1993.

MORAIS, Welerson R. *Imagens tridimensionais virtuais no ensino de ciências: O modelo analógico do olho humano*. Belo Horizonte, 2009.

PEIXONAUTA. Disponível em:

<<http://www.peixonauta.com.br/sobre.html>>. Acesso em: 13-12-2010.

PFROMM NETO, Samuel. *Telas que ensinam – Mídia e aprendizagem: do cinema ao computador*. 2. ed. Campinas: Alínea, 2001.

REDIBRA. Disponível em: <http://www.redibra.com.br/site_ebis/>. Acesso em: 21-03-2011.

TVPINGUIM. Disponível em:

<<http://www.peixonauta.com.br/personagens.html>>. Acesso em 13-12-2010.