MUSEUS E DESENHOS ANIMADOS: RELAÇÕES NO CAMPO AUDIOVISUAL

Cheila PACETTI¹
Karla Estelita GODOY²

Resumo: O presente estudo aborda a temática de representação dos museus nas produções audiovisuais, como os desenhos animados, direcionados ao público infantil. O objetivo é identificar quais elementos visuais e suas referências são constituídas nas produções das imagens animadas. A metodologia utilizada é uma pesquisa exploratória e qualitativa, que se propõe a coletar as animações exibidas na plataforma do youtube, a sistematização e a realização de um banco de dados que identifiquem os desenhos animados com a temática de museus e apontar as figuras visuais atribuídas que traz a referência da imagem do museu. A pesquisa encontra-se em andamento, mas aponta a relação visual dos desenhos com o museu no decorrer da análise, evidenciando questões pertinentes aos estudos culturais a partir de suas narrativas e imagens.

Palavras-chave: museus, desenhos animados, público infantil.

Introdução

As produções audiovisuais aumentam de forma acelerada nas mídias sociais e com elas diferentes imagens e reproduções da vida cotidiana. Entre várias discussões sobre museus e a relação com diferentes campos do saber, pouco se fala sobre os desenhos animados, que tem potencialidade discursiva e imagética direcionada a públicos variados, mas que neste estudo alcança o público infantil.

Compreender as estruturas que constituem uma produção com a temática de museus é desafiadora, pois é necessária uma análise atenta dos elementos que denotam a ideia de ser museu e sua construção narrativa, que, entretanto, pode interferir no processo educativo.

Assim, no campo audiovisual, o foco está na representação do que é ser museu, que contribui fortemente com a ideia e a percepção do outro. Entende-se as particularidades dos museus e suas propostas para com o público. Surge, então, a necessidade de tratar sobre elementos que relacionam a imagem do museu nos desenhos animados. Importante destacar que a categoria desenho animado não é produção apenas para criança, pois tem a finalidade de comunicar através da representação, da escrita e

¹ Graduanda em Estudos de Mídia. Universidade Federal Fluminense. cheilapacetti@id.uff.br

² Professora Associada do Departamento de Turismo da Universidade Federal Fluminense. karlagodoy@id.uff.br

da fala, sobre o mundo que vivemos. Onde é possível interagir, produzir e recriar formas de comunicação em seu ambiente pessoal. Um dos problemas abordados é sobre o desenho animado como uma produção associada ao infantil, caracterizada como algo de menor relevância.

O panorama desenhado até aqui posiciona os desenhos animados, portanto, em uma zona cinzenta que, ao mesmo tempo, lhes nega o status de meio capaz de agenciar experiências estéticas complexas e sublinha sua desimportância em um movimento que claramente remete a uma discussão acerca do papel do produto midiático em sua associação ao comportamento infantil ou infanto-juvenil (FALCÃO; HOLZBACH, 2018, p. 181).

Portanto, são necessários estudos aprofundados que trabalhem a relação entre a produção e o público. Aquele que é criança se tornará adulto e levará consigo todo o aprendizado construído em sua caminhada. Produções como estas, encontradas nos canais da plataforma youtube, de diferentes produtores, são novas possibilidades de alcançar públicos, que em maior escala poderá influenciar diferentes aspectos, entre eles o sociocultural. Assim, a definição dos desenhos para a formação infantil,

Os desenhos animados, em específico, exploram o diálogo constante entre o verbal, o visual e o cenestésico. Fazem referência ao universo infantil, mas também ao adulto, problematizando temas/cenas que envolvem valores, atitudes e conhecimentos, com potencial que pode favorecer a formação infantil. (SOARES, 2017, p. 8).

Nas configurações de produção de imagens surgem possibilidades nesta construção, aquelas produzidas no computador, as animações têm diferentes formas, cores, que não podem ser comparadas com exatidão a realidade. Assim, “[...]permitem criar universos virtuais que podem apresentar-se como tal, mas também falsificar uma qualquer imagem aparentemente real. Toda a imagem é a partir de agora manipulável e pode alterar a distinção entre real e virtual (JOLY, 2007, p. 27)”.

Essas novas construções aumentam o campo de possibilidades nas formas de representação dessas imagens, em movimento, aqui abordadas.

Sobre o aspecto da produção de sentido gerada pela relação estabelecida entre os códigos visuais e suas interpretações, com base na semiótica, a autora aponta que,

Ainda que as coisas nem sempre tenham sido formuladas deste modo, podemos dizer, agora, que abordar ou estudar certos fenômenos sob o seu aspecto semiótico é considerar o seu modo de produção de sentido, por outras palavras, a maneira como eles suscitam significados, ou seja, interpretações. Efetivamente, um signo é um signo apenas quando exprime idéias e suscita no espírito daquele ou daqueles que o recebem uma atitude interpretativa. (JOLY, 2007, p. 30)”.

Contudo, a partir do momento que vivemos em sociedade e aprendemos os símbolos e o que eles significam, é possível fazermos interpretações com base na relação com o mundo. Mas, nem sempre há facilidade em codificar as informações embutidas na imagem, se tratando do universo do desenho animado, pode ser o primeiro contato com o universo dos museus, e neste sentido é importante que se estabeleçam conexões entre falas e objetos.

Museus e sua relação nos desenhos animados

As instituições públicas, como os museus tem grande importância para a sociedade e a cultura, assim os museus “[...]são muitos, quantitativa e qualitativamente. Há inúmeras tipologias, distintas topografias, incontáveis objetivos e necessidades para a existência dessas instituições (GODOY, 2010, p. 3).

Os museus passam por diversas transformações produzindo, assim, novos significados. No livro “Museália” (CHAGAS, 1996), o autor trabalha com o desenho animado, no Museu do Charlie Brown, onde o personagem tem uma vivência diferente dos demais alunos, no seu relatório de visita ao museu, Charlie relaciona o museu ao supermercado. Isso também, é uma forma de evidenciar que o indivíduo faz suas conexões de acordo com suas referências e contextos vividos. Conforme menciona o autor.

Ao dirigir o nosso foco de atenção para o desenho animado [...] o olhar museológico, o fato museal, o processo da musealização, a imagem museu, a construção do discurso, a ação educativa e a contemporaneidade dos museus. Reconhecendo a ficção como campo fértil para a reflexão, buscamos abrir algumas linhas de debate a partir de um mergulho no cosmo ficcional (CHAGAS, 1996, p.56).

É claro que os museus são idealizados de muitas maneiras, neste contexto foi ao supermercado, como lugar de guardar coisas antigas ou “velhas”, de história, de contos de fadas e entre outros.

Estas imagens, que variam no tempo e no espaço, permitem que se compreenda o caráter multifacetário e mimético da instituição museológica. Elas são construídas efetivamente a partir da experiência dos indivíduos e dos grupos sociais com as três funções básicas dos museus: preservação, investigação e comunicação de bens culturais (CHAGAS, 1996, p. 59).

Contudo, no momento atual, temos novas formas de relação, percepção e interação com os museus. Muitos estão produzindo conteúdos e atividades de forma on-

line, por meio das mídias sociais, proporcionando e construindo novas experiências. Um desafio para o museu e para o público. “Apesar da resistência de muitos profissionais, a educação e o lazer são, por definição, finalidades das instituições museológicas. A ação educativa de caráter museológico se desenvolve precisamente no âmbito do fato museal CHAGAS, 1996, p. 61- 62)”.

Os museus podem ser mais que apenas o lugar para expor, vemos o quanto as instituições museológicas estão constantemente acompanhando as estratégias midiáticas por meio das novas mídias, assim a autora aborda sobre o que os museus podem ser,

O museu se transformaria, assim, do "lugar do passado" em "lugar do presente", onde ambos, passado e presente, estariam sob constante discussão e avaliação. E não apenas passado e presente em forma de criação artística, mas também social e política, verdadeiras molas da cultura (SUANO, 1986, p. 93).

Em tal situação, quanto aos processos acelerados de produção e divulgação de conteúdo, é nítido a reinvenção do lugar dos museus perante a sociedade. E, portanto, se torna uma temática relevante para os produtores de desenho animado.

Nos desenhos animados encontramos episódios que de alguma forma abordam a temática de museus. Sempre com tom educativo, mas muitas das vezes com o tema de segurança como o ponto central, personagens que tentam saquear obras de arte ou até mesmo objetos que correm risco de quebrar.

A imagem dos museus nas produções audiovisuais

Para a identificação das produções audiovisuais foi necessário realizar uma pesquisa exploratória e investigativa na plataforma no youtube, com a temática relacionada aos museus. Como recorte optou-se por desenhos que de alguma forma fossem mais conhecidos e que mostrasse o museu como a temática central do episódio.

As produções audiovisuais são consideradas produtos da comunicação de massa, e que precisam de tratamentos ou análises. Como o objeto é no canal do youtube, podemos perceber interações por parte do público.

Antes, precisamos conceituar a imagem neste contexto entre o que é mostrado, o que o público vê e o que é gerado. A autora conceitua a imagem como,

O ponto comum entre as diferentes significações da palavra imagem (imagens visuais/ imagens mentais / imagens virtuais) parece claramente ser, antes de mais, o da analogia.

Material ou imaterial, visual ou não, natural ou fabricada, uma imagem é antes de mais algo que se assemelha a qualquer outra coisa (JOLY, 1986, p. 42).

De fato, o que vai dar sentido a imagem é aquela na qual podemos comparar, ter uma semelhança e assim gerar um sentido, que é particular. Como parte deste estudo a semelhança é fundamental para identificar e categorizar elementos próprios dos museus e sua finalidade a priori.

Contudo, foram analisados, inicialmente, 14 desenhos animados em canais diferentes, que não possui uma especificidade do público, mas que está em torno de até os 10 anos de idade.

Os elementos identificados estão divididos em 11 categorias relacionadas de forma semelhante ao universo dos museus. A seguir, consta a listagem dessa definição.

Tabela 1- Desenhos encontrados com a temática de museus

DESENHO ANIMADO	NOME DO EPISÓDIO
Pocoyo e Nina	Um dia no museu
Peppa Pig	O museu
Chaves em Desenho Animado	Visita ao Museu
Ruca	Ruca canta no museu
Beo e Penó	O museu
Popeye	Museu
George, o curioso	Visita o museu
Eena Meena Deeka	Museu
Ben e Holly	Daisy e Poppy Vão Ao Museu Grande
Mr Bean	O ladrão de arte
Doki	O Roubo No Museu
Groovy o Marciano	Groovy acorda uma múmia do museu por jogar futebol
Cartoon-box 65	Limpeza do museu
Booba	Museu

Fonte: Dados coletados e organizados pela pesquisadora, 2021.

Embora os nomes dos episódios demonstrem que cada desenho aborda o museu de uma forma diferente, é importante entender como é o processo de abordagem, se as imagens relacionam a realidade de um museu e sua construção narrativa.

Abaixo seguem os elementos utilizados como referência e estão em muitos episódios.

1. Arquitetura

2. Esculturas
3. Quadro
4. Indumentária (vestuário)
5. Pinturas
6. Fotografias
7. Sala de exposições
8. Unifilas
9. Demarcação
10. Legendas
11. Segurança

Dentre as pesquisas realizadas, especificamente, o que é mais enfatizado no início, até como uma forma de contextualização, é a arquitetura de entrada do museu, suas cores em tons cinza ou branco. Na parte interior os elementos pontuais que chamam muita atenção são as disposições dos quadros, pinturas, esculturas e as legendas, exatamente como ficam presencialmente nos museus.

Destaca-se que dois elementos essenciais e que podem ser relacionados ao campo da segurança das obras de arte e do espaço, são os unifilas e a presença do segurança. Quase em todos os episódios aparecem com mais intensidade e de certa forma produzem sentido, emitem uma comunicação. Por que será tão importante ter segurança e unifila para delimitar o espaço das obras, para definir a passagem ou o segurança para tomar conta do espaço? Exatamente como é a disposição do espaço de um museu. Em alguns, fica mais claro por se tratar de um subtema como roubo ou o ladrão.

Para a aplicação de análise da imagem, se justifica pelo fato da produção ser muito atrelada ao contexto geral. Importante, neste contexto, é a relação que se estabelece da animação, ou seja, os personagens crianças dentro do espaço museológico. Temos a presença de um mediador ou um educador para orientação e eu trabalhe a parte pedagógica sobre conhecer o museu, sua função e principalmente o despertar da imaginação. Em paralelo, o imaginar com os objetos expostos torna o episódio dinâmico e interativo, comunicando formas de estar nos museus, o quanto pode ser interessante e como aprendemos. Que objetos, quando permitido, podem ser tocados e interativos.

A princípio, temos alguns desdobramentos desta pesquisa como base a representação do museu no desenho animado. Como a própria cultura é representada, as formas de apresentar conteúdos ligados ao ambiente sociocultural e educativo.

Considerações finais

Muitos estudos em torno do desenho animado precisam ser desdobrados, não há quase estudos que relacionem as áreas com a temática de museus. O estudo está em andamento e já é possível identificar as imagens que estão relacionadas à instituição museológica que muito colabora para o aprendizado e processos de comunicação com o público infantil. Tratamos até aqui sobre a imagem transformada, elaborada, pensada e produzida para um meio audiovisual, onde há muitas relações entre personagens e objetos, sejam de forma lúdica, fantasiosa, que desbrave a imaginação de quem a vê.

O campo audiovisual cresce aceleradamente e com ela a criação de imagens, nas quais, fazem referências a outras do nosso cotidiano, e assim, oportuniza uma identificação. O desenho animado é uma fonte de pesquisa importante para compreender os processos de interação com o público e a produção de sentido que se estabelece.

Até então, como um dos apontamentos está a relação dos personagens no museu, uma construção dinâmica com muitas referências, as salas expositivas, obras de arte de artistas famosos como Vang Gogh e Da Vinci.

E a alusão ao sistema de segurança da instituição seja pela forma de se portar em um museu ou mesmo uma das narrativas encontradas de que “o museu não é espaço para jogar bola, pois quebra as coisas”, logo, não tocar no acervo ou se aproximar quando há uma demarcação, uma placa escrita “não toque”. A ação educativa, em suma, propõe novas perspectivas e relação com o mundo. Também é importante destacar que em alguns episódios apresenta a tipologia de museus, como os de ciência que tem a parte da exposição interativa, onde o acervo pode ser tocado (rodas, botões que acionam movimentos, experimentações, com explicações sobre física, concluindo a importância do educativo nesses espaços.

A pesquisa, portanto, não se esgota, e neste momento está em andamento, mas já aponta reflexões sobre as representações dos museus no desenho animado, as imagens

que são referências ao real e as possibilidades encontradas nesta nova forma de apresentação, concluindo que tais produções audiovisuais são importantes para a ampliação e comunicação dos museus nos desenhos animados.

Referências

CHAGAS, Mário de Souza. **No Museu com a turma do Charlie Brown**. Cadernos de Sociomuseologia, v. 2, n. 2, maio 2009. Disponível em <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/535>. Acesso em: 10 abr. 2021.

FALCÃO, Thiago; HOLZBACH, Ariane. É hora de aventura! Notas para uma discussão teórica acerca dos desenhos animados. Ariane Holzabch, Mayka Castellano (org.). **Televisões: reflexões para além da TV**. E-Papers, 1 ed. Rio de Janeiro, 2018.

GODOY, Karla Estelita. **Turisificação dos museus no Brasil**: para além da construção de um produto cultural. Anais do Museu Histórico Nacional, v. 42, p. 197-209, 2010.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**, Lisboa, ed. 70, 2007.

SOARES, Iasmim Bezerra. **Educação, Infância e Desenho Animado**. Orientadora Alessandra Cardozo de Freitas, 2017, 54 p. (Monografia – Bacharelado em Pedagogia) – Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017. 54p.

SUANO, Marlene. **O que é Museu?**. Editora Brasiliense, São Paulo, 1986.