



Animais nos desenhos animados do cenário infanto-juvenil nos últimos 40 anos, com ênfase nos invertebrados

Fernanda Avelino-Capistrano* & Luís Augusto Peres da Silva
Curso de Ciências Biológicas, Faculdades São José, Rio de Janeiro, RJ, Brasil
*fernandaacsilva@yahoo.com.br

Resumo

A fantasia dos desenhos animados sempre chamou a atenção tanto de adultos, quanto de crianças. Nos últimos anos, os desenhos vêm se transformando, trazendo informações formativas gerais, inclusive sobre a fauna, flora e meio ambiente, ainda que de forma lúdica. Assim, o objetivo deste estudo foi identificar os invertebrados representados nos desenhos infanto-juvenis nos últimos quarenta anos. Dessa forma, desenhos animados (séries, curtas e longa metragens) lançados entre 1975 e 2015, que continham personagens animais, foram pré-selecionados no "Internet Movie Data base" (IMDb), e apenas personagens que representassem animais invertebrados dessas animações foram analisados e taxonomicamente identificados. Um total de 905 obras foi analisado e 4.383 personagens foram encontrados, onde 3.874 eram animais vertebrados contra 318 animais invertebrados, esses distribuídos por 10 filos. Arthropoda foi o filo mais representativo, com um total de 76,4% dos personagens, seguido por Mollusca com 11,3% e Annelida (Oligochaeta) com 5,6%. Insecta foi a classe mais representativa (79%), seguida por Crustacea (9,5%) e Chelicerata (8,2%). Entre os moluscos, apenas três classes foram encontradas, sendo a mais representativa Gastropoda (50%), seguida por Cephalopoda (47%) e Bivalvia (3%). Os resultados encontrados provavelmente refletem a natural representatividade dos grupos e sua relação de proximidade e utilização pelos humanos.

Palavras-chave: animação; diversidade; zoologia cultural.

Abstract

Animals in children's cartoon in the last 40 years, with emphasis on invertebrates.

The fantasy in the cartoon always caught the attention of both adults and children. In recent years, the cartoons have been changing, bringing information about the fauna, flora and the environment, in a playful way. Thus, the aim of this study was to identify invertebrates present in children and adolescent cartoons, in the last forty years. This way, cartoons (series, short films and feature films) released between 1975-2015, which contained animal characters were pre-selected on the Internet Movie Data base (IMDb), and only invertebrate animals of these films were analyzed and taxonomically sorted. A total of 905 films were analyzed and 4,383 characters found, where 3,874 were vertebrate and 318 invertebrate, spread over 10 phyla. Arthropoda was the most representative phylum, with a total of 76.4% of the characters, followed by 11.3% Mollusca with 11.3% and Annelida (Oligochaeta) with 5.6%. Insecta was the most representative class (79%), followed by Crustacea (9.5%) and Chelicerata (8.2%). Among molluscs, only three classes were found, the most representative being Gastropoda (50%) followed by Cephalopoda (47%) and Bivalvia (3%). The result found probably reflect the natural representation of groups and their close relationship and use by humans.

Keywords: animation; cultural zoology; diversity.



Introdução

Desenhos animados estão presentes no dia-a-dia de crianças no mundo inteiro, servindo muitas vezes como uma forma de entreter e ao mesmo tempo educar. Esse tipo de entretenimento existe desde o início do século passado, porém, antes da popularização da televisão que teve início nos anos 1950, só se assistia em sessões de cinema. Assim nem todos tinham acesso a tal entretenimento.

Nos últimos 60 anos, com o aumento do número de aparelhos de TV em residências e com a popularização dos canais fechados de televisão, o acesso a esse tipo de entretenimento tem aumentado de forma exponencial. De acordo como o senso realizado pelo IBGE (2004), no ano 2000, a televisão estava presente em 87% dos domicílios brasileiros; em 1960 apenas 5% da população possuíam tais aparelhos em suas residências. Segundo a Associação Brasileira de Televisão por Assinatura (ABTA, 2016), cerca de 19 milhões de brasileiros possuem TV por assinatura, e atualmente, existem quatorze canais voltados ao público infantil. Segundo PORTAL REGIONAL (2009), os canais infantis exibem cerca de 40 títulos de desenhos animados diariamente, que envolvem histórias com situações cotidianas vividas pelas crianças, paralelos entre a vida deles e o ambiente natural ou mesmo temáticas de educação ambiental. Entre os personagens apresentados nessas histórias, muitos são representados por animais, sejam eles humanizados ou mesmo em sua forma e habitat natural.

Muito se discute sobre a utilização ou mesmo a influência dos desenhos animados como forma de ensinar e educar, ainda que de forma lúdica (SILVA JÚNIOR & TREVISOL, 2009; MESQUITA & SOARES, 2009; MENDONÇA *et al.*, 2010). Muitos autores mostram que esses desenhos podem e são utilizados por educadores como recurso didático para transmitir informações sobre moral e comportamento, utilizando os animais como forma de transmitir noções de comportamento humano (SILVA JUNIOR & TREVISOL, 2009; LISBOA, 2012; DE PAULA & NASCIMENTO JUNIOR, 2014). Entretanto, pouco se fala sobre os animais em si, onde habitam e como vivem. Dessa forma, informações incorretas sobre a fauna representada nos desenhos podem levar a uma construção errônea do habitat desses animais, bem como dados sobre sua ecologia e biologia.

Recentemente alguns autores vêm analisando a utilização e influência dos animais na criação de personagens (DA-SILVA *et al.*, 2014a,b,c,d; CASTANHEIRA *et al.*, 2015). Dentro dessa linha de abordagem, o presente estudo realiza um levantamento quantitativo e qualitativo dos animais invertebrados utilizados como personagens de desenhos animados nos últimos 40 anos.

Material e métodos

O presente estudo utilizou como fonte principal de consulta o “Internet Movie Database” (IMDb) e diversos outros sites com abordagem cinematográfica. Inicialmente, uma busca foi realizada nessa base de dados com o objetivo de fazer o levantamento de títulos de desenhos animados (séries, curtas e longa metragens) onde os personagens – protagonistas ou coadjuvantes – fossem animais. Em um segundo momento, as animações pré-selecionados foram analisadas e os personagens foram classificados quanto a: (1) forma - animal natural, humanizado, robótico, mitológico ou de brinquedo; (2) origem - animal da fauna brasileira, de outros lugares ou não definido (quando pode ocorrer nos dois lugares); (3) contextualização – se o animal é retratado dentro ou fora de seu habitat; (4) domesticação: animal doméstico, peridomiciliar (animais não domesticados, mas que vivem em ambientes antropizados) ou silvestre; (5) categoria taxonômica: separados em classe e, posteriormente, em níveis mais específicos.

O critério para considerar o animal como humanizado levou em conta o fato dele usar roupas, andar como bípede e/ou ter costumes humanos, mas o fato dele falar durante a trama não foi motivo de considerá-lo como tal, pois trata-se de obra de ficção onde os personagens precisam ter uma linguagem



que seja entendida pelo público. Além disso, alguns filmes poderiam ser mudos, logo a fala não seria também considerada. Para considerar como robótico, levou-se em conta a sua forma mecânica; para fins de consideração como brinquedo, seguiu-se a observação do animal ter o formato de objeto, como exemplo na obra "Toy Story" (Disney, 1995).

A busca realizou-se apenas para desenhos animados e produzidos a partir do ano de 1975. Também só foram contabilizados animais com papel principal ou coadjuvante que venham a interagir com personagem principal de cada obra. Animais pertencentes a contexto extraterrestre, mutantes ou pertencentes a desenhos anteriores a 1975 não foram inclusos na busca. Todo material foi processado e organizado em planilhas do programa Microsoft Excel®. Para fins de consulta sobre a história do desenho animado, foi utilizada a página <https://desenhosanimado5.wordpress.com/a-historia-do-desenho-animado>.

Resultados e discussão

Um total de 905 obras contendo animais como personagens principais e/ou coadjuvantes foi encontrado, onde 322 eram longas-metragens, 517 eram desenhos em série e apenas 66 eram curtas-metragens. Um total de 4.383 personagens foi encontrado e classificado segundo as categorias criadas para o presente trabalho.

Quanto à forma, a maioria se tratou de animais antropomorfizados (54%), seguido de animais em formas naturais (34%) (Figura 1). Também foi observado que a maioria dos animais retratados era da fauna silvestre (51%), seguido de animais domésticos (36%) e peridomiciliares (13%). Quanto à origem da fauna, a maioria se tratou de animais de fora do Brasil (72%).

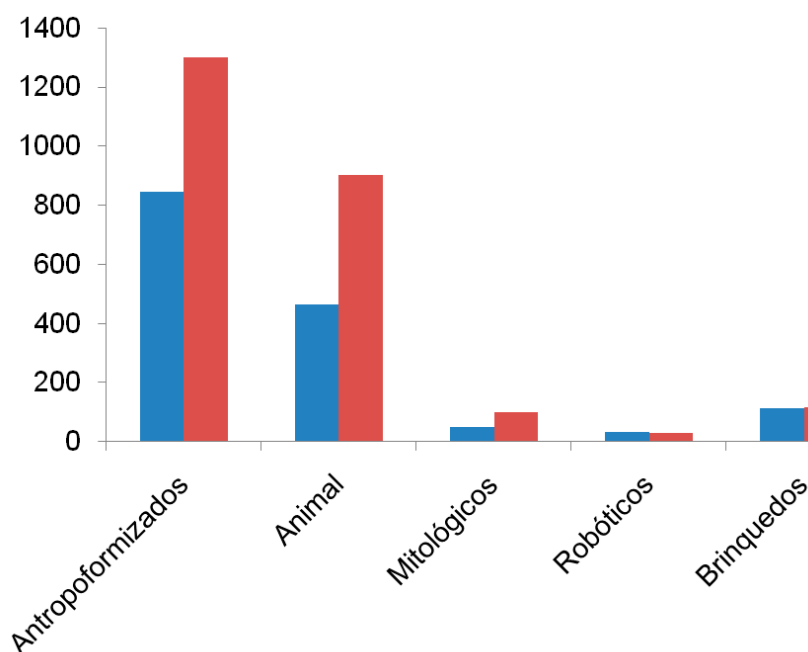


Figura 1. Classificação da forma dos animais encontrados nos desenhos animados entre os anos 1975 a 2015, divididos entre protagonistas (●) e personagens coadjuvantes (●).

Pensando em relação à fauna brasileira, já era esperado que a maioria dos animais presentes nas obras animadas fosse de outros países, já que as produções são, na maioria, do exterior. Porém, deve-se



ressaltar que foram encontrados muitos representantes da fauna africana mesmo em obras produzidas na América, como, por exemplo, “O Rei Leão” (Disney, 1994) e “Tarzan” (Disney, 1999). Da mesma forma, a relação entre animais silvestres e domésticos foi bem interessante. Apesar da fauna doméstica ser mais presente no cotidiano das pessoas – como cães, gatos, aves – ainda assim os animais silvestres foram muito mais representativos. Já os peridomiciliares, em sua maioria representada por animais não muito queridos pelos humanos, claramente ficaram por último na quantidade de aparições e geralmente foram usados como vilões ou coadjuvantes.

Quanto à classificação taxonômica, a grande maioria dos animais encontrados foi de vertebrados (92%). Vertebrados são, em sua maioria, os animais mais conhecidos entre as crianças devido ao maior contato e identificação com esses animais e também pela maior divulgação por parte da mídia e em espaços não formais de educação, como museus e zoológicos. Poucos são os espaços onde os invertebrados são apresentados para o público leigo. Sendo assim, era de se esperar que os vertebrados tivessem uma maior representatividade nos desenhos investigados.

Os invertebrados representaram 8% do total, onde dez filos foram encontrados. Os artrópodes foram os mais representativos entre os invertebrados, com um total de 76,4% personagens. Dentre eles, Insecta foi o grupo mais representativo (79%), com Hymenoptera com a maior quantidade de personagens (28,9%), seguido de Coleoptera (16,1%) e Diptera (14,6%) (Figura 2). Muitos desenhos tiveram como protagonistas abelhas e formigas, como por exemplo, em “Bee Movie” (DreamWorks, 2007) (Figura 3A), “FomiguinhaZ” (DreamWorks, 1997) e “Vida de Inseto” (Disney, 1998) (Figura 3B). Coleópteros e dípteros, por sua vez, aparecem em grande maioria como personagens secundários, como são Francis e Dim (“Vida de Inseto”) e a mosca Vile (“Fantomcat”, Cosgrove Hall Films, 1995).

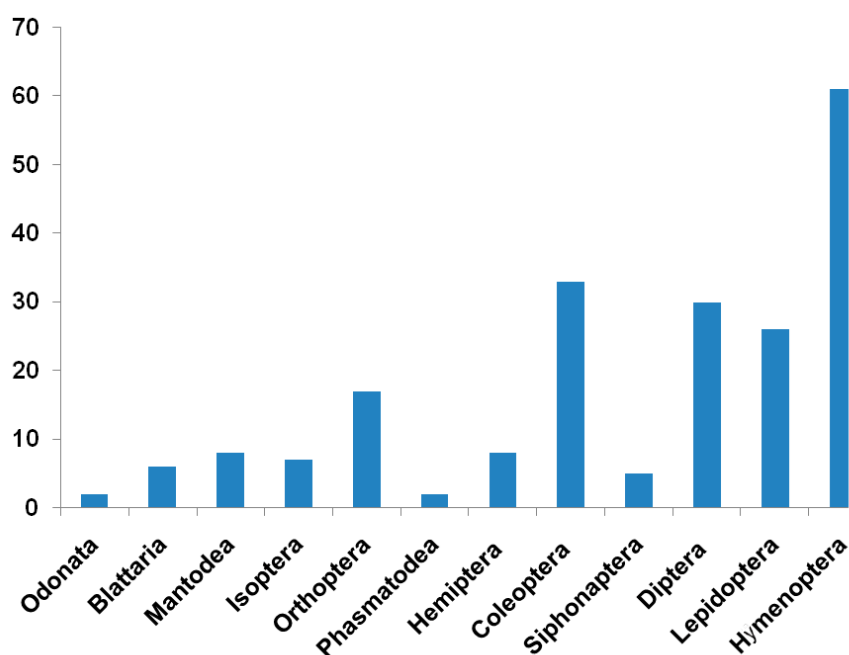


Figura 2. Ordens de insetos encontrados nos desenhos animados entre os anos 1975 a 2015.

O uso de insetos em tramas de filmes e desenhos animados é muito comum e, muitas das vezes, trata-se de adaptações de histórias ou releituras de livros clássicos infantis, como por exemplo, a fábula de Esopo intitulada “A cigarra e da formiga”. Adaptações dessa história vêm sendo feitas para o cinema ao longo dos anos, como seriados, o curta da Disney “The Ant and Grasshopper” (1934) e a releitura



feita pela Disney-Pixar, o filme “Vida de Inseto”.

Chelicerata vem em segundo lugar dentre os invertebrados, correspondendo a 11% do total. As aranhas (Arachnida: Araneae) são as mais representativas no grupo, sendo em sua maioria personagens secundários, como a Rosie, do filme “Vida de inseto” (Figura 3B). Apenas na série húngara “Vizipok Csodapok” (Pannonia Film Studio; 1974-1988) uma aranha é retratada como personagem principal. Os Acari são representados por 2% dos invertebrados, sendo a maioria protagonistas da série animada brasileira “Carrapatos e Catapultas” (Estúdio Zoom Elefante/TV Cultura, 2010-2013). Escorpiões aparecem apenas no desenho “Fantomcat” (Cosgrove Hall Films, 1995-1996), como personagem secundário.

DA-SILVA *et al.* (2014c), ao realizarem um levantamento dos personagens inspirados em animais da classe Arachnida, do universo Marvel e DC Comics, constataram que 81,13% dos personagens foram inspirados em membros da ordem Araneae. Os mesmos autores também verificaram que mais de 60% dos personagens eram vilões, ressaltando a má fama desses artrópodes.

De fato, os Chelicerata não são o grupo mais amado pelas pessoas, sendo em muitos dos casos, conhecidos apenas por causar acidentes com seres humanos. DA-SILVA (2015), ao realizar uma análise da história em quadrinhos “Aracnofobia”, ressaltou que animais peçonhentos, como as aranhas, causam repulsa em muitas pessoas, que acabam tendo uma imagem negativa desses animais, fazendo com que essas pessoas não se atentem para a importância ecológica que o grupo possui. O autor, entretanto, afirmou que, apesar de retratados de forma negativa no gibi, a obra ainda pode ser utilizada na sala de aula em atividades abordando os artrópodes como transmissores de doenças e/ou causadores de traumas psicológicos.

Os membros do subfilo Crustacea são representados por 9% do total dos artrópodes nas obras analisadas. Membros da ordem Decapoda, representados por caranguejos e lagostas, foram os mais representativos. Os crustáceos são um grupo muito familiar entre os seres humanos (HICKMAN *et al.*, 2009), sendo representados em muitas culturas como seres mitológicos, bem como alimento e remédio. Personagens como o Sebastião (“A Pequena Sereia – Disney, 1989) (Figura 3C) e o Siriqueijo (“Bob Esponja” – Nickelodeon, 1999-presente) são os mais conhecidos e populares atualmente. DA-SILVA *et al.* (2014d), ao realizarem um levantamento dos personagens inspirados em crustáceos do universo Marvel e DC Comics, encontraram em sua maioria, personagens inspirados em caranguejos.

Por fim, o grupo menos representado dentro de Arthropoda foi o dos Myriapoda, o sendo que apenas um personagem, o Sr. Centopeia, do longa animado “James e o Pêssego Gigante” (Disney, 1996), foi encontrado. Os miriápodes não são o grupo mais amado pelos seres humanos, entretanto esse filme reúne vários animais não muito admirados e que se tornam “amigos de uma criança”, entre eles, uma centopeia. Apesar da má fama do grupo, as centopeias estão presentes em muitas culturas como animais sagrados, alimento, mitologia, entretenimento, etc. (COSTA-NETO, 2006).

Mollusca foi encontrado como o segundo grupo mais representativo nos desenhos animados. Um total de 36 personagens foi encontrado, dos quais 6,3% são protagonistas e 13% coadjuvantes. Dentre esses, três classes foram encontradas; Gastropoda e Cephalopoda foram as mais representativas, enquanto que Bivalvia teve apenas um representante. Os moluscos também são um grupo muito familiar entre os seres humanos, tendo representações culturais na alimentação, decoração, entretenimento e religião (PEREIRA, 2014). O mais famoso coadjuvante atual é o personagem Lula Molusco (Figura 3D), da série “Bob Esponja” (Figura 2H). O personagem Gary (“Bob Esponja”) e os personagens do longa animado “Turbo” (Dreamworks, 2013) são os mais famosos representantes dos gastrópodes. O único representante dos bivalves foi uma concha presente na versão japonesa do clássico “A Pequena Sereia” (Toei Animation, 1975).

Annelida, apesar de não ser uma classe tão numerosa na natureza, ocupou o terceiro lugar nesta pesquisa, com 18 exemplares encontrados (15% protagonistas e 2,5% coadjuvantes). A obra “Barry e a



Banda das Minhocas” (Disco Ormene, 2008) (Figura 3E) foi o desenho mais famoso envolvendo essa fauna.

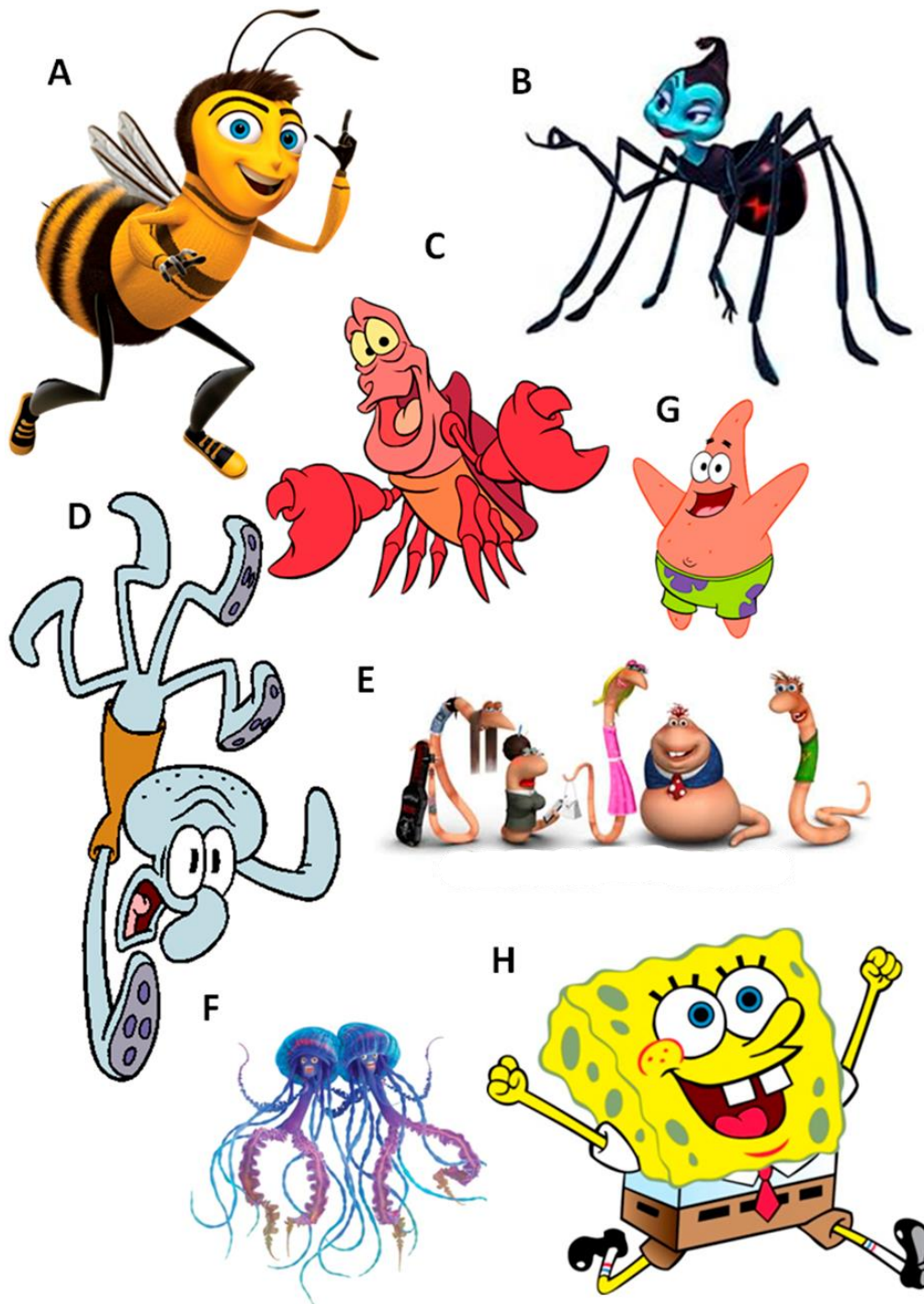


Figura 3. Alguns personagens invertebrados encontrados em desenhos animados entre os anos 1975 a 2015. A. Berry Benson, de “Bee Movie”; B. Rosie, de “Vida de Inseto”; C. Sebastião, de “A Pequena Sereia”; D. Lula Molusco, de “Bob Esponja”; E. Personagens de “Barry e a Banda das Minhocas”; F. Ernie e Bernie, de “O Espanta Tubarões”; G. Patrick, de “Bob Esponja”; H. Bob Esponja, de “Bob Esponja”. Fonte: Google Imagens.



Os Cnidaria foram representados por apenas seis indivíduos, todos coadjuvantes. Em geral, cnidários aparecem em muitos filmes apenas compondo cenários, isso é, sem de fato serem personagens da trama, como ocorre em “Procurando Nemo” (Disney, 2003). No filme “O Espanta Tubarões” (DreamWorks, 2004), dois personagens, Ernie e Bernie (Figura 3F), estão presentes na trama e detalhes da biologia dos cnidários são incorporados a eles, como a utilização dos tentáculos ricos em cnidócitos (células urticantes).

Por fim, os grupos menos numerosos foram Echinodermata, Porifera, Platyhelminthes, Ctenophora e Sipuncula, ocorrendo com três ou menos personagens. Equinodermata tiveram três representantes, sendo um protagonista e dois coadjuvantes. O mais famoso personagem desse grupo taxonômico é uma estrela-do-mar chamada Patrick (Figura 3G), do desenho “Bob Esponja”. Os Porifera e Platyhelminthes apresentaram cada grupo dois personagens, sendo um em cada papel. A grande estrela da obra animada de mesmo nome é o Bob Esponja (Figura 3H), cujo personagem protagonista ganhou recentemente um filme de cinema com personagens humanos mesclados à animação. Ctenophora e Sipuncula tiveram um representante cada, todos sendo coadjuvantes.

Conclusões

Os invertebrados constituem o maior grupamento de seres vivos encontrado no planeta, entretanto, devido à sua pouca popularidade, alguns grupos de são quase desconhecidos, não sendo encontrados representantes entre os personagens de desenhos infantis. O grupo mais representado é o dos artrópodes, o que pode ser explicado pela grande familiaridade dos humanos com animais desse filo. Este foi um primeiro esforço para compreender a presença dos animais nos desenhos animados. A continuação do estudo poderá indicar a popularidade desses personagens entre o público infanto-juvenil, bem como contribuir para o conhecimento e popularização desses animais.

Agradecimentos

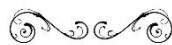
Às Faculdades São José, por oportunizarem espaço para o desenvolvimento deste projeto. LAPS agradece aos seus filhos, que o ajudaram no levantamento dos personagens.

Referências

- ABTA - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE TV POR ASSINATURA. 2016. **Dados do setor**. [online]. Disponível em www.abta.org.br/dados_do_setor.asp. Acesso em 19 de setembro de 2016.
- CASTANHEIRA, P.S.; PRADO, A.W.; DA-SILVA, E.R. & BRAGA, R.B. 2015. Analyzing the 7th Art – Arthropods in movies and series. **Vignettes of Research** 3(1): 1-15.
- COSTA-NETO, E.M. 2006. Centopéias (Arthropoda, Chilopoda) na concepção dos moradores do povoado de Pedra Branca, Bahia, Brasil. **Boletín de la Sociedad Entomológica Aragonesa** 39: 441-445.
- DA-SILVA, E.R. 2015. Quem tem medo de aranhas? Análise da HQ Aracnofobia à luz da Zoologia. **Revista Urutúgua** 32: 10-24.
- DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N. & RIBEIRO SILVA, T.B.N. 2014a. A Zoologia de “Sete Soldados da Vitória”: análise dos animais presentes na obra e sua possível utilização para fins didáticos. **Enciclopédia Biosfera** 10(18): 3502-3525.
- DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N.; SANTOS, E.L.S.; CAMPOS, T.R.M.; MIRANDA, G.S.; ARAÚJO, T.C. & CARELLI, A. 2014b. Marvel and DC characters inspired by insects. **Research Expo International Multidisciplinary Research Journal** 4(3): 10-36.
- DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N.; CAMPOS, T.R.M.; CARELLI, A.; MIRANDA, G.S.; SANTOS, E.L.S.; RIBEIRO SILVA, T.B.N. & PASSOS, M.I.S. 2014c. Marvel and DC characters inspired by arachnids. **The Comics Grid - Journal of Comics Scholarship** 4(1): 1-14.
- DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N.; CAMPOS, T.R.M.; MIRANDA, G.S.; BAFFA, A.F. & SILVEIRA, T.C. 2014d. Marvel and DC characters inspired by crustaceans. **Acme International Journal of Multidisciplinary Research** 2(12): 1-12.



- DE PAULA, E.S. & NASCIMENTO JUNIOR, A.F. 2014. O desenho animado como ferramenta pedagógica: relato de uma experiência na disciplina de ensino de ciências. **Revista da Sociedade Brasileira de Ensino de Biologia** 7: 1662-1673.
- HICKMAN, C.P. JR.; ROBERTS, L.S. & LARSON, A. 2009. **Princípios integrados de zoologia**. Guanabara Koogan, 536 p.
- IBGE. 2004. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**. Disponível em www.ibge.gov.br. Acesso em 24 de outubro de 2015.
- LISBOA, I.A. 2012. O uso do desenho animado como recurso didático - Filme Rio. Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Naturais. Universidade de Brasília, 32 p. Disponível em http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4054/1/2012_laraAlvesLisboa.pdf. Acesso em 19 de setembro de 2016.
- MENDONÇA, A.V.P.M.; MENDES, J.D.U. & SOUZA, S.C.C. 2010. **Uma reflexão sobre a influência dos desenhos animados e a possibilidade de utilizá-los como recurso pedagógico**. Disponível em http://webserver.falnatal.com.br/revistanova/a3v2/artigo_8.pdf. Acesso em: 17 de agosto de 2015.
- MESQUITA, N.A.S.; SOARES, M.H.F.B. 2008. Visões de ciência em desenhos animados: uma alternativa para o debate sobre a construção do conhecimento científico em sala de aula. **Ciência e Educação** 14(3): 417- 429.
- PEREIRA, R. 2014. Do mar aos axés: o uso dos moluscos nas religiões afro-brasileiras como exemplo da diáspora negra. **Revista Outras Fronteira** 1 (2): 120-143.
- PORTAL REGIONAL. 2009. **Produtoras brasileiras de desenho animado conquistam espaço na programação das TVs**. [online]. Disponível em www.portalregional.net.br/noticias/. Acesso em 04 de junho de 2015.
- SILVA JÚNIOR, A.G. & M.T.C. TREVISOL, 2009. Desenhos animados como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da moralidade. **Anais do IX Congresso Nacional de Educação**, p. 5043-5054. Disponível em www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/3137_1761.pdf. Acesso em 19 de setembro de 2016.



Publicado em 31-12-2017

