Universidade do Minho
Instituto de Estudos da Criança

Sandra Araújo Martins Morais

Os desenhos animados e as crianças. Um estudo multicaso sobre as preferências de desenhos animados por crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico.

Setembro de 2008

Os desenhos animados e as crianças. Um estudo multicaso sobre as preferências de desenhos animados por crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico.
Sandra Araújo Martins Morais
UMinho|2008

Universidade do Minho
Instituto de Estudos da Criança

Sandra Araújo Martins Morais

Os desenhos animados e as crianças. Um estudo multicaso sobre as preferências de desenhos animados por crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico.

Tese de Mestrado em Estudos da Criança
Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação

Trabalho efectuado sob a orientação do
Professor Doutor Amadeu Vinhal Gonçalves Alvarenga

Setembro de 2008

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA TESE APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;

Universidade do Minho, ___/___/_____

Assinatura: _____

Aos meus pais por me terem ensinado a caminhar,

Ao Dalmo por me ter ensinado a sonhar,

Ao meu tio João Xavier por me ter ensinado a acreditar.

Agradecimentos

Investigar é escolher caminhos. De todos os percursos que fomos trilhando, tomámos inúmeras opções. Desistimos de muitos trajectos, encontrámos muitos outros que nunca se haviam desenhado na nossa mente. Apesar de o processo de escolha ser intrinsecamente solitário, encontrámos sempre pessoas que nos foram de grande valia, quer a nível intelectual, quer emocional.

Gostaríamos de deixar perpetuado nestas folhas o nosso agradecimento ao Professor Doutor Amadeu Alvarenga pela sua orientação, dedicação e estímulos.

Um grande obrigado, também, ao Professor Doutor António José Meneses Osório, por nos ter incentivado a perspectivar sempre mais e melhor.

Aos professores Armindo, Filomena, Natália e Alice o nosso profundo agradecimento por nos terem recebido de forma tão acolhedora e pelas suas prontas cooperações neste trabalho.

Aos Coordenadores das escolas Básicas do 1º Ciclo por terem cedido espaços e turmas de forma a podermos levar avante o projecto.

Ao Presidente do Conselho Executivo do Agrupamento de Escolas de Arcozelo, Ponte de Lima, Professor Manuel Amorim, por ter autorizado tão prontamente a investigação em quatro das escolas que dirige.

Aos alunos do terceiro ano das Escolas Básicas do 1º Ciclo de Freiria e Vilar e do quarto ano das Escolas Básicas do 1º Ciclo de Santa Comba e Cepões, pela forma calorosa como nos receberam e pela sua entrega total neste projecto.

Aos amigos Cátia, João, Sónia, Helena, Tânia, Adélio, Teresa, Duarte, Liana, Lídia e Vítor Hugo pela sua preocupação, carinho e amizade.

À família Fátima, António, Dalmo, João e Jacira pela compreensão, disponibilidade, ajuda e profundo carinho.

Um agradecimento muito especial ao João Xavier por nos ter incentivado a acreditar nos nossos sonhos.

Os desenhos animados e as crianças. Um estudo multicaso sobre as preferências de desenhos animados por crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico.

Resumo

Em diversos estudos efectuados, nomeadamente no de Bredorode Santos (1991), Sara Pereira (2002) e Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada (1993), as crianças indicam os desenhos animados como a programação específica na qual costumam despender mais tempo de visionamento, quer durante a semana, quer ao fim-de-semana.

Todavia, a partir da revisão da literatura, verificamos que as investigações sobre os desenhos animados não vão muito além do que tentar perceber quais são os favoritos das crianças, em que medida estas imitam comportamentos das personagens, de que forma a violência está presente e pode influenciar o comportamento das crianças.

Este estudo tomou forma a partir desta lacuna relativamente a investigações mais aprofundadas sobre desenhos animados. Importa-nos conhecer os desenhos animados favoritos das crianças, mas é-nos igualmente relevante investigar quais os elementos audiovisuais que mais influenciam as preferências das crianças relativamente aos desenhos animados.

Assim sendo, a presente dissertação incide sobre os desenhos animados e as suas componentes (focalização, argumento, enredo, diálogo, imagem, acção, espaço, tempo, música/som, campo/enquadramento, sequência/plano, personagens).

O projecto partiu de um estudo de natureza qualitativa, investigando, através do estudo multicaso, as razões das preferências relativamente aos desenhos animados por parte de crianças do 3º e 4º anos de escolaridade de quatro turmas pertencentes ao Agrupamento de Escolas de Arcozelo, Ponte de Lima.

A recolha de dados foi realizada, numa primeira fase, através de inquéritos efectuados às crianças das referidas turmas, no sentido de apurar qual o seu desenho animado favorito e, numa segunda fase, através de registos sob a forma gráfica e escrita e documentos videográficos e fotodigitais.

Através da exploração dos dois desenhos animados mais vezes citados como favoritos, *Kim Possible* e *Timon e Pumba*, ambos da Disney, pudemos verificar as principais incidências destes nas crianças participantes.

PALAVRAS – CHAVE:

• Narrativa Audiovisual; Televisão; Crianças e Desenhos animados.

The Cartoons and children. A multicase study on cartoon preferences of children from Primary schools.

Abstract

In several researches, mainly in one of Bredorode Santos (1991), Sara Pereira (2002) and Ana Maria Magalhães and Isabel Alçada (1993), children show cartoons as the specific programmes in wich they spend more time, not only during the week, but also on weekends.

However, from the revision of the literature we could check that the researches about cartoons don't go further from trying to understand wich are the children's favorite cartoons, in which sense they imitate the character's behaviour, in wich way the violence is present in children's behaviour and can influence it.

This study came from this gap relative to more deep researches about cartoons. It is our interest to know the children's favorite cartoons, but it is equally relevant to investigate wich are the audiovisual elements that influence the children's preferences relating to cartoons.

In this sense, this dissertation accents its purpose in the cartoons and their components (focus; plot; argument; dialogue; image; action; space; time; music/ sound; field; sequence/ plan; characters).

The project began from an investigation of qualitative nature, researching through the multicase study, the preferences and their reasons relating to cartoons, of children from the 3rd and 4th grades of four classes from the Agrupamento de Escolas de Arcozelo, Ponte de Lima.

The data collection was made, in a first stage, through questionnaires made to children from these classes, in order to find their favourite cartoons and, in a second phase, through graphic and written registrations and videographic and photo digital documents.

Exploring the two most quoted cartoons, *Kim Possible* and *Timon and Pumba*, both from Disney, we could observe the main effects from those on the participating children.

KEYWORDS: Audiovisual Narrative; Telivision; Children and Cartoons.

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS ii

RESUMO iii

ABSTRACT iv

ÍNDICE v

LISTA DE FIGURAS viii

LISTA DE QUADROS xi

LISTA DE GRÁFICOS xiii

INTRODUÇÃO 15

Capítulo 1 – **A Narrativa Audiovisual**

1.1 Introdução 21
1.2 Conceito de Audiovisual 21
1.3 Linguagem Audiovisual 22
1.4 Componentes do Audiovisual 23
1.5 Narrativa Audiovisual 25
1.5.1 Morfologia narrativa 26
1.5.2 Modelos de analítica narrativa 27
1.6 Elementos da Narrativa Audiovisual 29
1.6.1 Focalização 29
1.6.2 Argumento 29
1.6.3 Ideia 30
1.6.4 Trama/ enredo 30
1.6.5 História narrativa 30
1.6.6 Diálogo 31
1.6.7 Imagem sequencial 33
1.6.8 Acção 34
1.6.9 Espaço 34
1.6.10 Tempo 35
1.6.11 Música e formas narrativas básicas 36
1.6.12 Campo/ enquadramento 38
1.6.13 Sequência/ plano 38
1.6.14 Personagens 41
1.7 Conclusão 43

Capítulo 2 **O desenho animado e a criança**

2.1 Introdução 44
2.2 O desenho animado e a criança 45
2.3 Experiências sociais e comportamentais das crianças face à televisão 49
2.4 Oferta televisiva para crianças 52
2.5 Conclusão 54

Capítulo 3 ***Timon e Pumba* e *Kim Possible***

3.1 Introdução 56

3.2 Analítica narrativa 56
3.3 *Timon e Pumba* e *Kim Possible* 57
3.4 Análise de *Timon e Pumba* 59
3.4.1 Personagens 71
3.4.2 Temática 73
3.4.3 Espaço/cor 74
3.4.4 Tempo 74
3.4.5 Movimentos/ planos 74
3.4.6 Diálogos 75
3.4.7 Música/Som 75
3.5 *Análise de Kim Possible* 76
3.5.1 Personagens 94
3.5.2 Temática 96
3.5.3 Espaço/cor 96
3.5.4 Tempo 97
3.5.5 Movimentos/ planos 97
3.5.6 Diálogos/focalização 98
3.5.7 Música/Som 98
3.6 Conclusão 99
Capítulo 4 **Metodologia**
4.1 Introdução 100
4.2 Objectivos 100
4.3 Metodologia 101
4.4 Amostra 102
4.5 Instrumentos 103
4.5.1 Inquéritos 103
4.5.2 Observação participante 104
4.5.3 Testes de representação gráfica 105
Capítulo 5 **Apresentação, análise e discussão dos resultados**
5.1 Introdução 106
5.2 Resultados dos inquéritos 106
5.2.1 Resultados dos inquéritos do 3º ano 106
5.2.2 Resultados dos inquéritos do 4º ano 116
5.3 Testes de representação gráfica 126
5.4 Descrição dos testes de representação gráfica 127
5.4.1 Descrição das sessões do 3º ano 127
5.4.2 Descrição das sessões do 4º ano 128
5.5 Análise e observação dos resultados 128
5.5.1 *Timon e Pumba* 128
5.5.1.1 Sessão 1 (expressão plástica) 128
5.5.1.2 Sessão 2 (plano, personagens, imagem e acções preferidas 132
5.5.1.3 Sessão 2 (composição escrita) 135
5.5.2 Kim Possible 138
5.5.2.1 Sessão 1 (expressão plástica) 138
5.5.2.2 Sessão 2 (plano, personagens, imagem e acções preferidas 142
5.5.2.3 Sessão 2 (composição escrita) 145
5.5.3 Análise global de *Timon e Pumba* e *Kim Possible* 147
5.6 Conclusão 148

CONCLUSÃO 150
BIBLIOGRAFIA 155
ANEXOS 162
Anexo I – Inquéritos 163
Anexo II – Oferta televisiva 167
Anexo III – Exercício de colagem *Timon e Pumba* e *Kim Possible* 180
Anexo IV – Imagens para os exercícios de colagem 184
Anexo V – Composição escrita 188
Anexo VI – Análise de conteúdo de *Timon e Pumba* 190
Anexo VII – Análise de conteúdo de *Kim Possible* 192

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Genérico
Figura 2 – Apresentação do episódio
Figura 3 – Timon e Pumba a dormir
Figura 4 – Timon e Pumba na arena
Figura 5 – Timon cai dentro de um bombo
Figura 6 – Pessoas a rir
Figura 7 – Timon e Pumba atropelados
Figura 8 – Pessoas a rir
Figura 9 – Pumba com trombone na cabeça
Figura 10 – Timon e Pumba nas andolas
Figura 11 – Pessoas a rir
Figura 12 – Plano médio de Timon
Figura 13 – Pessoas a rir
Figura 14 – Plano geral de Timon em cima de um monociclo
Figura 15 – Plano médio do Terrível triste
Figura 16 – Timon e Pumba estafados
Figura 17 – Plano geral do Timon e do dono do circo
Figura 18 – Plano geral de Timon
Figura 19 – Plano geral de Timon
Figura 20 – Plano médio de Terrível e Pumba
Figura 21 – Timon e Pumba a serem projectados por um canhão
Figura 22 – Timon
Figura 23 – Pumba
Figura 24 – Palhaço Terrível
Figura 25 – Caravana dos protagonistas
Figura 26 – Circo
Figura 27 – Casa do Terrível
Figura 28 – Plano americano de Kim e Ron no ginásio
Figura 29 – Plano americano de Kim e Ron no laboratório
Figura 30 – Plano médio do cientista
Figura 31 – Kim e Ron
Figura 32 – Plano médio de Shego

Figura 33 – Plano médio de Kim a chorar
Figura 34 – Shego a lutar com Drakken
Figura 35 – Plano americano dos irmãos de Kim a lutar
Figura 36 – Plano geral de Drakken
Figura 37 – Plano americano de Kim e Ron
Figura 38 – Plano geral da mãe e dos irmãos de Kim
Figura 39 – Kim e Ron
Figura 40 – Plano americano de Shego e Drakken
Figura 41 – Bilhete de amor
Figura 42 – Shego e Drakken no parque
Figura 43 – Ron a fugir
Figura 44 – Shego e Drakken a tirar fotografias
Figura 45 – Kim, Monique e Ron
Figura 46 – Plano americano de Kim e Ron a beijarem-se
Figura 47 – Plano geral de Ron
Figura 48 – Plano geral do cientista
Figura 49 – Shego
Figura 50 – Plano americano de Kim
Figura 51 – Plano geral de Kim e Ron
Figura 52 – Cientista
Figura 53 – Plano americano de Shego e Drakken
Figura 54 – Plano geral de Drakken, Ron e o cientista
Figura 55 – Primeiro plano de Shego e Kim furiosas
Figura 56 – Shego furiosa com Drakken
Figura 57 – Plano geral de Drakken a fugir de Shego
Figura 58 – Kim
Figura 59 – Ron
Figura 60 – Drakken
Figura 61 – Shego
Figura 62 – Laboratório
Figura 63 – Casa de Kim
Figura 64 – Escola
Figura 65 – Castelo de Drakken
Figura 66 – EB1 da Freiria

Figura 67 – EB1 de Vilar
Figura 68 – Palhaço Terrível a maltratar os protagonistas
Figura 69 – Palhaço Terrível e Pumba na casa do primeiro
Figura 70 – Casa do Terrível
Figura 71 – As três personagens e o circo
Figura 72 – EB1 de Cepões
Figura 73 – EB1 de Santa Comba
Figura 74 – Boneca Kim Possible
Figura 75 – Boneca Kim Possible
Figura 76 – Beijo de Kim e Ron
Figura 77 – Amor de Kim e Ron

LISTA DE QUADROS

Quadro I – Espectador normal / analista fílmico

Quadro II – Análise de Timon e Pumba

Quadro III – Análise de Kim Possible

Quadro IV – Síntese dos elementos mais representados ou mencionados mais frequentemente como favoritos *de Timon e Pumba*

Quadro V **–** Síntese dos elementos mais representados ou mencionados mais frequentemente como favoritos *de Kim Possible*

Quadro VI – Síntese comparativa entre os resultados obtidos no 3º e 4º anos

Quadro VII – Disney Channel – Segunda-feira

Quadro VIII – Disney Channel – Terça-feira

Quadro IX – Disney Channel – Quarta-feira

Quadro X – Disney Channel – Quinta-feira

Quadro XI – Disney Channel – Sexta-feira

Quadro XII – Disney Channel – Sábado

Quadro XIII – Disney Channel – Domingo

Quadro XIV – Panda – Segunda a quinta-feira

Quadro XV – Panda – Sexta-feira

Quadro XVI – Panda – Sábado e Domingo

Quadro XVII – Nickelodean – Sábado e Domingo

Quadro XVIII – Nickelodean – Segunda a sexta-feira

Quadro XIX – Cartoon Network – Segunda-feira

Quadro XX – Cartoon Network – Terça-feira

Quadro XXI – Cartoon Network – Quarta e quinta-feira

Quadro XXII – Cartoon Network – Sexta-feira

Quadro XXIII – Cartoon Network – Sábado

Quadro XXIV – Cartoon Network – Domingo

Quadro XXV – RTP2 – Segunda e quarta-feira

Quadro XXVI – RTP2 – Terça e quinta-feira

Quadro XXVII – RTP2 – Sexta-feira

Quadro XXVIII – SIC – Sábado

Quadro XXIX – SIC – Domingo

Quadro XXX – TVI – Sábado e Domingo
Quadro XXXI- Análise de conteúdo – *Timon e Pumba*
Quadro XXXII – Análise de conteúdo – *Kim Possible*

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Distribuição por idade – 3º ano
Gráfico 2 – Distribuição por sexo
Gráfico 3 – Dias da semana em que vê mais desenhos animados
Gráfico 4 – Tempo de visionamento de desenhos animados, durante a semana
Gráfico 5 – Tempo de visionamento de desenhos animados, ao fim-de-semana
Gráfico 6 – Permissão dos pais para verem desenhos animados
Gráfico 7 – 1ª preferência relativamente aos desenhos animados
Gráfico 8 – 2ª preferência relativamente aos desenhos animados
Gráfico 9 – 3ª preferência relativamente aos desenhos animados
Gráfico 10 – Razões de preferência
Gráfico 11 – Heróis preferidos
Gráfico 12 – Costume de conversar com alguém sobre desenhos animados
Gráfico 13 – Pessoa(s) com quem conversa
Gráfico 14 – Costume de brincar enquanto vêem desenhos animados
Gráfico 15 – Costume de imitar heróis favoritos
Gráfico 16 – Costume de adquirir objectos
Gráfico 17 – Objectos adquiridos relacionados com desenhos animados
Gráfico 18 – Outras coisas que adquirem
Gráfico 19 – Fabrico próprio de brinquedos
Gráfico 20 – Distribuição por idade – 3º ano
Gráfico 21 – Distribuição por sexo
Gráfico 22 – Dias da semana em que vê mais desenhos animados
Gráfico 23 – Tempo de visionamento de desenhos animados, durante a semana
Gráfico 24 – Tempo de visionamento de desenhos animados, ao fim-de-semana
Gráfico 25 – Permissão dos pais para verem desenhos animados
Gráfico 26 – 1ª preferência relativamente aos desenhos animados
Gráfico 27 – 2ª preferência relativamente aos desenhos animados
Gráfico 28 – 3ª preferência relativamente aos desenhos animados
Gráfico 29 – Razões de preferência
Gráfico 30 – Heróis preferidos
Gráfico 31 – Pessoa(s) com quem conversa
Gráfico 32 – Pessoa (s) com quem conversam sobre desenhos animados

Gráfico 33 – Costume de brincar enquanto vêem desenhos animados
Gráfico 34 – Brincadeiras que fazem
Gráfico 35 – Costume de imitar heróis favoritos
Gráfico 36 – Costume de adquirir objectos
Gráfico 37 – Objectos adquiridos relacionados com desenhos animados
Gráfico 38 – Outras coisas que adquirem
Gráfico 39 – Fabrico próprio de brinquedos
Gráfico 40 – Distribuição de resultados da representação de *Timon e Pumba*
Gráfico 41 – Distribuição de personagens/cenários representados de *Timon e Pumba*
Gráfico 42 – Tipos de planos preferidos
Gráfico 43 – Personagens preferidas
Gráfico 44 – Tipos de desenhos preferidos
Gráfico 45 – Acções preferidas
Gráfico 46 – Distribuição de resultados da representação de *Kim Possible*
Gráfico 47 – Distribuição de personagens/cenários representados de *Kim Possible*
Gráfico 48 – Tipos de planos preferidos
Gráfico 49 – Personagens preferidas
Gráfico 50 – Tipos de desenhos preferidos
Gráfico 51 – Acções preferidas

INTRODUÇÃO

"Que a importância esteja no teu olhar e não na coisa olhada".
André Gide

Emergência do problema

Os desenhos animados exercem um fascínio inquestionável sobre as crianças.

Há um número considerável de estudos de teor científico que dizem respeito aos hábitos de visionamento dos desenhos animados por parte das crianças.

Um estudo de 1958 levado a cabo pelos ingleses Himmlweit, Oppenheim e Vance a professores e crianças de treze e catorze anos sobre o que viam ou não na televisão concluiu que as crianças dedicam maior tempo à televisão do que a qualquer outra actividade de lazer.

Um outro estudo, desta feita das portuguesas Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada (1993), refere que, em tempo de escola, a maioria das crianças (42,2%) vê televisão uma ou duas horas por dia; 12% vê menos de meia hora; só 8,1% vê mais de quatro horas. Nas férias ou nos fins-de-semana 39,9% vê televisão mais de quatro horas.

Pelas investigações realizadas, pode concluir-se que as crianças que vão para a escola possuem já um sólido conhecimento televisivo, que deve ser entendido não como um mero passatempo, mas antes como um fenómeno de dimensão social. Como afirma Lazar (s/d: 16): "Já não se trata de evocar a prática televisiva como uma ocupação dos tempos livres, mas de a reconhecer como fenómeno social, arrastando mutações fundamentais na vida dos indivíduos".

A televisão faz parte integrante do quotidiano das pessoas e, concretamente, das crianças. A partir de vários estudos efectuados, verificamos que a programação mais visionada pelas crianças incide, maioritariamente, sobre os desenhos animados.

O presente estudo aspira não só determinar quais os desenhos animados preferidos das crianças, mas, principalmente, compreender os motivos de tais eleições.

Para tal análise carecemos, antes de mais, de uma definição de desenhos animados.

Segundo a *Enciclopédia Luso-Brasileira* (s/d:Vol.6:872), "Os desenhos animados constituem uma categoria especial dos *F. de animação*, os quais podem utilizar não apenas desenhos mas toda a espécie de materiais", definindo desenhos

animados (s/d:Vol.8:1110) como "filmes mudos ou sonoros, constituídos por desenhos sucessivos, coloridos ou não, os quais, filmados, imagem por imagem, ou traçados directamente na película, dão, quando projectados, a sensação de se moverem".

Miranda (1970:37) define desenhos animados como "formas visuais que adquirem vida através do movimento", o que nos parece ser uma definição um tanto vaga e imprecisa, uma vez que os filmes de animação constituem um tipo de filme, dentro do qual se inserem os desenhos animados. A definição de Miranda parece-nos mais acertada para descrever filmes de animação e não desenhos animados.

Os desenhos animados fazem parte do universo estrutural das crianças, povoando o seu imaginário e influenciando-as na sua forma de captar e perceber o mundo.

Há muito que nos indagamos sobre o fascínio que os desenhos animados exercem sobre as crianças e nos questionamos sobre a gramática audiovisual secreta que está por detrás da preferência das crianças por determinado desenho animado.

A presente dissertação surge, deste modo, como forma de tentar dar resposta à nossa curiosidade relativamente à relação entre os desenhos animados e a criança.

O desenho animado

É com o advento do cinema que o desenho animado começa a tomar forma.

Georges Méliès começa a utilizar técnicas cinematográficas que ainda são usadas actualmente, fazendo aquilo que se designa por "trucagens", isto é, filma-se uma cena real, como por exemplo uma mulher e esta é substituída por um monstro. Através desta técnica, o espectador vê a mulher a transformar-se em monstro.

Tendo como base as trucagens de Méliès, Jasmes Stuart Blackton foi o pioneiro da técnica de filmar fotograma por fotograma que viria a ser utilizada na criação de desenhos animados. Em 1906, Blackmon exibiu o primeiro filme animado feito exclusivamente de trucagens, denominado por *A Casa Mal-Assombrada*, onde cadeiras e mesas se moviam sozinhas. Nessa altura, Blackton apresentou *Fases Humorísticas De Caras Engraçadas*, filmando uma sequência encadeada de desenhos, dando cada um origem a um fotograma. O francês Emilie Cohl, aperfeiçoou as técnicas de Blackton. O seu primeiro desenho animado *Fantasmagoria* foi exibido em 1908 e durava um minuto e cinquenta e sete segundos. Cohl adopta um processo extremamente simples que

consiste em desenhar traços brancos sobre um fundo negro. Émile Cohl realizou à volta de 300 filmes, dos quais subsistem 65.

Em 1911, dá-se a adaptação cinematográfica de uma personagem de Banda Desenhada: *Pequeno Nemo*, sendo constituído por cerca de 4000 desenhos.

Em 1912, o cineasta russo Ladislas Starewicz realiza o primeiro filme com animação de bonecos, *Cameraman's Revenge*.

O norte-americano Earl Hurd inventa, em 1915, a "técnica do cell" (celulóide). Trata-se do uso de folhas transparentes, nas quais se desenha os cenários de fundo e as personagens e objectos em folhas separadas, sobrepondo-as. Desta forma, despende-se muito menos tempo na criação de desenhos animados, visto que se torna desnecessário desenhar o cenário em cada fotograma, poupando-se, desta forma, imenso trabalho.

O italiano Quirino Cristiani cria o primeiro desenho animado de longa metragem, com a duração de 70 minutos. Intitula-se *El Apóstol* e constitui uma crítica ao governo do presidente Hipólito Irigoyen.

Em 1919, Pat Sullivan e Otto Mesmer realizam o filme *O Gato Félix*. A personagem que dá nome ao desenho animado prolonga-se por cerca de 175 filmes, dando origem à primeira série de desenhos animados.

Walt Disney realiza, em 1928, o primeiro filme de animação sonoro, *O Barco a Vapor Willie*, tendo como protagonista o famoso Rato Mickey.

Dos estúdios Disney vem, também, em 1932, o primeiro filme de animação a cores, intitulado *Árvores e Flores*.

Em 1937, Walt Disney produz o filme *O Velho Moinho*, utilizando a "técnica do multiplano", que consiste num "sistema de filmagem em diferentes níveis (…)", dando "profundidade de campo à bidimensionalidade da animação). (Câmara, 2005)

No mesmo ano, os estúdios Disney produzem a longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões*, com mais de uma hora de duração. Esta não foi a primeira longa-metragem da história da animação, mas foi, com certeza, a primeira a alcançar um estrondoso êxito internacional.

Na década de 40 alguns criadores decidem realizar desenhos animados com personagens bem mais irreverentes do que os sempre correctos e bem-comportados personagens dos estúdios Disney, como a famosa dupla *Tom & Jerry*, de William Hanna e Joe Barbera.

Em 1960, Ken Knowlton, realiza nos laboratórios Bell, as primeiras animações por computador.

Em 1982, Disney criou o filme de animação *Tron*, no qual se utilizava, em algumas cenas, a técnica de animação por computador. A animação 3D foi usada, em 1986, no filme *Rato Superdetective*.

Em 1995, os estúdios Pixar e Disney estreiam o filme *Toy Story*, a primeira longa-metragem realizada inteiramente em computador e a 3D.

Todos estes progressos foram acompanhados pelo olhar atento do público, que tanto ovaciona como vaia os desenhos animados que vão surgindo.

Ao contrário da maioria dos desenhos animados de décadas anteriores, actualmente vemos heróis crianças com superpoderes, como é o caso das *PowerPuff Girls*, pequenos génios como Jimmy Neutron *e* meninos e meninas astutos que enfrentam vários obstáculos com obstinação como é o caso de Kim Possible. São heróis-crianças em carne e osso como as próprias crianças, muito próximas do seu dia-a-dia, que vão à escola, são castigadas, desobedecem aos pais e mesmo assim são capazes de grandes feitos como salvar o mundo.

No entanto, os desenhos animados não se circunscrevem apenas a esta tipologia. Existem, actualmente, algumas vertentes de conteúdo no âmbito dos desenhos animados.

Alguns centram-se no *non sense*, outros na violência, outros possuem uma componente marcadamente educativa e outros ainda direccionam-se a um público mais velho.

Os desenhos animados *non sense*, no sentido mais literal, constituem algo sem sentido. Neste desenho em que tudo é possível, o ponto forte é o humor. O conteúdo não é primordial, mas antes as imagens e as trapalhadas das personagens. Este tipo de desenho animado centra-se no ridículo, no bizarro e no ilógico.

Actualmente a violência está presente em muitos desenhos animados, com temáticas centradas na luta e agressividade, nomeada e principalmente nos *anime* japoneses, como *Os Cavaleiros do Zodíaco.* Os personagens japoneses adquiriram grande aceitação pelas crianças e jovens, pois reúnem as características da beleza perfeita. A beleza das personagens é acentuada pelos efeitos de tridimensionalidade obtidos pelo jogo de cores fortes, quando pormenorizam a fisionomia da personagem, nomeadamente os seus grandes olhos que espelham força e emoção.

Existem, ainda, desenhos animados que possuem enredos mais complexos, susceptíveis de serem percepcionados por adolescentes ou adultos, como é o caso de *Os*

Simpsons, onde se mostra o quotidiano de uma família americana abordando temas polémicos e configurando-se como uma crítica à sociedade.

Quase todos os desenhos animados possuem uma característica comum: constituem uma animação pensada e realizada para o seu público-alvo - as crianças.

Pereira (1998:12) afirma: "Do mesmo modo que Dorr (1986) consideramos as crianças uma audiência especial. Crianças detentoras de competências e capacidades assinaláveis no plano cognitivo, da sociabilidade, e da comunicação, designadamente sujeitos que exercem um papel activo na construção e interpretação das mensagens que recebem …".

A maioria dos desenhos animados possui uma mensagem ética ou didáctica, que pode ser percebida implícita ou explicitamente.

As personagens dividem-se, normalmente, em protagonista (que pode ser herói ou anti-herói), coadjuvante(s) e vilão ou vilões. A maioria dos heróis ou são crianças ou animais e os vilões normalmente são adultos, crianças ou animais. O aspecto físico e as vozes permitem, à priori, distinguir os heróis dos vilões.

A história, normalmente, gira em torno de dois pólos opostos: o bem e o mal, acabando, no final, o bem por triunfar.

A problemática

Vários estudos efectuados concluem que, dentro da vasta oferta televisiva, as crianças elegem os desenhos animados como os seus programas favoritos.

Desde muito cedo que nos indagamos sobre o fascínio que os desenhos animados exercem sobre as crianças. A presente dissertação surge, deste modo, como forma de tentar dar resposta à nossa curiosidade relativamente à relação entre os desenhos animados e a criança, pretendendo não só apurar quais os desenhos animados favoritos das crianças, mas também os motivos de tais eleições.

Para estudarmos a relação entre os desenhos animados e a criança, procedemos a uma revisão da literatura.

Assim sendo, verificamos que todos os anos são publicados inúmeros estudos de teor científico ou simplesmente de opinião sobre os desenhos animados, podendo citar a título de exemplo estudos de Himmlweit, Oppenheim, Joan Ferrés, Francisco Iglesias, Luís Martín, Manuel Pinto e Maria Emília Bredorode Santos, entre outros.

No entanto, a partir de uma breve revisão da literatura, apuramos que as investigações sobre os desenhos animados são um pouco incipientes e não vão muito

além do que tentar perceber quais são os favoritos das crianças, em que medida estas imitam comportamentos das personagens, de que forma a violência está presente neste tipo de filme de animação e pode influenciar o comportamento das crianças.

Para tentar colmatar, em certa medida, esta lacuna relativamente a um aprofundamento do estudo de desenhos animados, pretendemos dar resposta à questão: **que elementos da narrativa audiovisual exercem maior influência nas escolhas de desenhos animados pelas crianças?**

A par desta questão, outras orientaram o nosso estudo, como:

- Que tipo de desenho animado é eleito pelas crianças?
- Que elementos da narrativa audiovisual captam maior atenção dos alunos?

Plano de dissertação

Este estudo tomou forma com o título "Os desenhos animados e as crianças. Um estudo multicaso sobre as preferências de desenhos animados por crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico".

No primeiro capítulo procede-se a uma descrição da narrativa audiovisual, nomeadamente das disciplinas teóricas que a fundamenta e das componentes que a caracterizam.

O segundo capítulo centra-se na relação entre o desenho animado e a criança, à luz de pressupostos sociológicos e comportamentais. Neste capítulo, procedemos, também, a um levantamento da oferta televisiva para as crianças no contexto da televisão portuguesa e dos canais por cabo.

O terceiro capítulo debruça-se sobre os desenhos animados indicados pelas crianças como os preferidos – *Timon e Pumba* e *Kim Possible*, procedendo-se à análise dos elementos da narrativa audiovisual constitutivos dos desenhos animados.

No capítulo IV, apresentam-se e discutem-se os resultados dos dados relativamente aos aspectos audiovisuais da preferência das crianças do 3º e 4º anos de escolaridade.

Por último, procede-se à conclusão do estudo, enumerando as suas limitações e sugerindo novos caminhos de possíveis investigações.

O projecto é constituído, também, por uma bibliografia e pelos anexos que agregam os documentos e dados relativos ao estudo.

CAPÍTULO I

Narrativa audiovisual

"O que é preciso empreender é a semiologia da realidade.
A realidade é um cinema in natura*".*
P.P. Pasolini

1.1 Introdução

Neste capítulo, procedemos a uma revisão da literatura acerca da narrativa audiovisual, nomeadamente no que diz respeito às disciplinas que a estuda e aos seus principais elementos constitutivos.

Procede-se, ainda, a uma abordagem geral das instâncias narrativas e dos tipos de focalização.

1.2 Conceito de Audiovisual

Abordar o audiovisual implica, antes de mais, a sua definição, reportando-nos, deste modo, para a sua génese e essência.

O *Dicionário da Língua Portuguesa* (2001:420) define audiovisual como:

- Aquilo que "é relativo ao ouvido e à vista";
- "Sistema de comunicação que utiliza em simultâneo o som e a imagem".

Esta definição é, todavia, um tanto ou quanto reducionista, uma vez que remete quase exclusivamente para o significado etimológico do termo.

Dieuzeide (1965:10) refere que a expressão audiovisual "veio-nos da pedagogia americana: os progressos da reprodução sonora e da radiodifusão e, depois, o aparecimento do cinema sonoro, permitiram por volta de 1930, que se acrescentasse o termo «áudio» à designação dos processos já antigos de ensino «visual», apoiado na imagem; e, assim, a expressão «audiovisual» divulgou-se entre os especialistas da educação e da formação, para daí, passar aos meios universitários americanos".

Ainda nesta linha, podemos dizer que da aglutinação de "visual" com "áudio" surge a designação de meios áudio-scripto-visuais, sendo a comunicação audiovisual "a

que utiliza linguagens audiovisuais e meios técnicos para a construção, registro, envio, recepção e reprodução de mensagens". (Ruiz, 1992:32)

Para Rauly (1992:30) o termo audiovisual designa a "produção realizada a partir de um suporte visual (diapositivo, filme, vídeo) inteiramente sonorizado cuja sucessão de imagens se opera automaticamente".

Todas estas definições remetem para um conceito de audiovisual linear e simplista. Parece-nos mais correcto falar de audiovisual tendo em conta duas perspectivas:

- Num sentido mais abrangente pode significar a mera junção de dois termos sem estabelecer qualquer conexão entre eles. O "áudio" e o "visual" são entendidos, desta forma, como elementos independentes (fotografia, cartaz, cinema mudo, etc.);

- Num sentido mais específico, estabelece-se uma íntima relação entre os dois termos para gerar uma nova unidade independente e expressiva, como o cinema sonoro ou a televisão. Neste caso, pode estabelecer-se a primazia de um dos elementos ou a integração naquilo a Herreros (1995: 54) designa como "o audiovisual pleno".

O audiovisual, na sua acepção plena, inviabiliza a possibilidade de se examinar cada um dos seus elementos de forma independente ou numa perspectiva de mera sobreposição ou soma dos seus vários elementos constituintes (se o fizermos, o sentido original e pleno é corrompido).

O audiovisual é, assim, uma construção significativa de sistemas e códigos, da qual resulta uma nova e diferente realidade. A modificação de apenas um dos seus componentes altera todo o seu significado de conjunto. Acontece o mesmo que sucede na teoria literária, em que a introdução de uma nova obra literária no cânone modifica-o e reestrutura-o totalmente.

1.3 Linguagem audiovisual

Parente (2000), tal como Gilles Deleuze, rejeita a ideia com raiz semiológica, de que as imagens fílmicas provêm de regras e códigos linguísticos.

Parente (2000:22) refere que, na sua opinião, Pasolini foi o primeiro teórico a tentar construir uma semiótica do cinema, independentemente da linguística, o que é corroborado pelos seus escritos cinematográficos, concêntricos em *A experiência herética*. No entanto, continua, cabe a Gilles Deleuze, com *Cinema1: A imagem-movimento* e *Cinema2: A imagem-tempo* o mérito de ter consolidado, verdadeiramente,

uma semiótica do cinema, consolidando um saber descritivo da realidade, tal como ambicionava Pasolini.

Parente (2000:23) explica que para Pasolini o cinema é uma "língua escrita da realidade" e a semiótica, a "ciência descritiva da realidade", isto é, a ciência que estuda os signos e imagens do cinema como língua. Para Parente, a semiótica do cinema não pode ser confundida (como fez Metz) com linguística, uma vez que o cinema funda-se em signos divergentes dos usados nas línguas escritas e faladas.

Deste modo, podemos dizer que apesar de ser recorrente o termo "linguagem audiovisual, a verdade é que, como afirma Jiménez (1993:17), "não se demonstrou a existência de uma verdadeira «linguagem audiovisual»".

Para se poder falar de uma verdadeira linguagem audiovisual, com propriedade, é necessário existir, como Jiménez (1993) refere, uma finitude de signos, possibilidade de integrá-los num repertório e um conjunto de regras precisas e determinadas que regessem a sua articulação. Ora, nenhuma destas condições se realiza, na sua plenitude, o que inviabiliza a possibilidade de se falar de linguagem audiovisual.

Assim, como afirma Parente (2000): "A dupla articulação cinematográfica é determinada independentemente de qualquer sistema ou unidade linguística, pois trata-se da dupla articulação imagética, no sentido em que o plano tem dois pólos: ele é determinado como unidade (=monema) pela montagem, conforme exprime a integração de um todo que se diferencia continuamente entre os objectos (=cinemas) ou unidades que o compõem. São dois processos ou eixos que determinam a constituição da imagem-movimento (o plano), tal como definida por Deleuze".

Para além disso, as imagens que estão na base da construção da narrativa audiovisual – visuais e acústicas, não são verdadeiros signos. Elas reflectem a realidade como um espelho e possuem a mesma essência que a imagem retiniana. A sua capacidade discursiva advém da manipulação tecnológica (Jiménez, 1993:17).

1.4 Componentes do audiovisual

Babin (1993:13) coloca a emoção como a componente central do audiovisual, afirmando que "A emoção é a porta de entrada para penetrar no mundo do audiovisual. Quer se esteja a ver televisão ou a criar um anúncio publicitário, deve-se, primeiro, deixar-se prender, *vibrar com"*.

A par do sentir, o prazer é para Babin (1993:17) um factor crucial presente no audiovisual: "A linguagem da música, da arte, do audiovisual, é semelhante à das flores.

As duas grandes vias de acesso são a sensibilidade e o prazer". Só aliando estas duas componentes é que poderemos compreender a mensagem audiovisual.

Babin refere que as distinções humanistas se assemelham às características que a ciência neurológica moderna atribui, respectivamente, ao cérebro direito e ao cérebro esquerdo, afirmando: "O primeiro sente, o segundo lê, analisa, raciocina. O termo *sentir* ou *ressentir,* utilizado neste estudo, engloba indissoluvelmente vários níveis: sensação, emoção e intuição.

Em audiovisual, sentir nasce antes de mais e sempre no sensorial (…) Assim, McLuhan dizia da TV, que ela era um meio táctil: a multitude dos pequenos pontos enviados para o ecrã pelo raio catódico cria um efeito de escultura e induz ao toque." (Babin,1993:23)

O prazer e a emoção andam, assim, de mãos dadas no que concerne ao audiovisual, tendo o objectivo de *causar algo em*, *provocar algo em, fazer vibrar*. Assim, para Babin (1993:26) "(…) *ler uma imagem* é passar do global ao detalhe, da praia ao grão de areia. No ecrã de televisão, eu não vejo os *pixels*, não salto de um ponto para o outro, de uma linha para outra: recebo, globalmente, um impacte".

O impacte é causado, antes de mais, pela via do ouvido. Babin (1993:27) enfatiza a predominância do ouvido e refere que quando o faz está a sublinhar dois aspectos:

- "não a predominância quantitativa de um órgão sobre outro mas uma mudança nos modos habituais de percepção. De dirigido e dominante, que era sob o efeito de uma visualização alfabética preponderante, a visão torna-se mais global e receptora. (…);
- O olho adquire um modo de percepção que o aparenta ao ouvido e é neste sentido que o ouvido domina. Sentem-se as coisas a partir do modo de percepção do ouvido: sensibilidade às vibrações e ao meio ambiente.

Os olhos, tomando uma visão de grande angular, aliam-se espontaneamente à audição estereofónica das duas orelhas. Os olhos, ao interiorizarem melhor o que vêem, aliam-se espontaneamente com a interioridade sinuosa do canal auditivo. Quanto à preponderância do ouvido, esta deve ser entendida, antes de mais, como um modo particular de se estar presente".

A preponderância do ouvido não descura a importância da visão, apenas se sublinha na sua capacidade de captar vibrações.

A propósito desta simbiose da visão e audição, Moderno (1985:79) sublinha que "só há uma boa aprendizagem se houver uma boa percepção e esta só tem lugar se estimularmos devidamente os órgãos dos sentidos que estão na base da percepção ou seja a audição e a visão".

A tese de Babin pode ser estudada no âmbito do sistema particular que constituem os desenhos animados.

A fórmula de sucesso de um desenho animado consiste na capacidade de fazer vibrar as crianças, deixando a emoção fruir e criando deleite e prazer.

A imagem e o som devem construir um todo coerente e susceptível de causar um impacte positivo.

A criança quando vê um desenho animado, antes de compreender, sente. Quanto maior o prazer, a intensidade, a vibração, a emoção, mais gosta do desenho animado que visiona.

1.5 Narrativa Audiovisual

Jiménez (1993) concebe uma obra que constitui um manual universitário extremamente denso, metódico e rigoroso sobre a narrativa audiovisual. Assim, Jiménez (1993:13-14) define narrativa audiovisual como:

- "A faculdade ou capacidade de que dispõem as imagens visuais e acústicas para contar histórias, ou seja, para articular-se com outras imagens e elementos portadores de significação até ao ponto de configurar discursos construtivos de textos, cujo significado são as histórias.

(…)

- Narrativa audiovisual é um termo genérico, que abarca as espécies "narrativa fílmica, radiofónica, televisiva, videográfica, infográfica", etc. Cada acepção particular remete para um sistema semiótico que impõe considerações específicas para a análise e construção de textos narrativos.

(…)

- A narrativa equivale também à forma do conteúdo, ou seja, à história contada. (…).

- Às vezes o termo narrativa aplicado ao universo audiovisual pelo procedimento retórico da sinédoque equivale somente à forma de expressão, ou seja, ao discurso ou modo, género, técnica, arte ou estilo de contar a história. (…)

- Narrativa audiovisual é também, por fim, um termo empregue hoje analogicamente para fazer referência a um dos três elementos da célebre "tríade de universais" (lírica, narrativa e dramática) que tem as suas origens na antiguidade (…)".

No âmbito do desenho animado, a narrativa audiovisual pode conter várias acepções. É a conjugação de imagens visuais e sonoras através das quais as histórias são contadas; o modo de contar a história através de diversos elementos; a história em si; uma narrativa fílmica e televisiva. A narrativa audiovisual circunscrita ao desenho animado pode abarcar, ainda, os três géneros literários: lírica, narrativa e dramática, muito embora o segundo género seja o mais usual.

1.5.1 Morfologia narrativa

A morfologia narrativa consiste, basicamente, no estudo da estrutura narrativa.

Os primeiros estudos acerca da morfologia narrativa remontam ao século IV A.C., mais concretamente à célebre *Poética*, de Aristóteles, tendo sido recentemente retomados com o formalista russo Vladimir Propp (1928/1983), que ao analisar cem contos de fadas russos em *Morfologia do Conto Popular*, construiu a base da actual morfologia narrativa. Propp descreveu os contos tomando como ponto de partida as suas partes constitutivas, estudando as relações que estas estabelecem entre si e com o seu todo.

Propp em *Morfologia do Conto Popular* reduziu todas as narrativas deste tipo a trinta e um elementos fixos ou "funções da narrativa".

O autor define função como sendo a unidade mínima da linguagem da narrativa e referente às acções que a constituem.

Na estrutura da narrativa audiovisual distingue-se o conteúdo e a expressão, sendo que cada um deles possui forma e conteúdo.

A forma do conteúdo é a história, constituída pelos acontecimentos, pela acção, pelas personagens, pelo espaço e pelo tempo.

A substância do conteúdo tem a ver com a forma como os diversos elementos da forma do conteúdo são pensados e tratados de acordo com o sistema ou códigos particulares de cada autor.

A forma da expressão é o sistema semiótico particular a que pertence o relato – (televisão, cinema, rádio, etc.).

A substância da expressão consiste na natureza material dos significantes que dão forma ao discurso narrativo, como a voz, a música, a imagem gráfica, fotográfica, etc.

Este estudo de Propp pode, também, ser analisado à luz dos desenhos animados. Todo o desenho animado é susceptível de ser estudado a partir das suas partes constitutivas e da forma como estas se inter-relacionam.

O desenho animado possui, também, determinados elementos constantes ou "funções da narrativa".

Todos os desenhos animados possuem acontecimentos, acção, tempo, espaço, personagens, sons, música e imagem. Estes são ingredientes fixos que são utilizados pelo sistema particular de cada autor e realizador, dotando o seu desenho animado de particularidades que os distingue dos outros.

Assim, como um rosto é formado por elementos fixos (olhos, nariz, orelhas, boca) e o que faz dele belo ou não é a forma/ tamanho de cada elemento e a maneira como todos os elementos se conjugam, também o desenho animado possui componentes constantes, tornando-se belo ou não pela forma/intensidade de cada elemento e pela maneira como todos eles se relacionam num todo.

1.5.2. Modelos de análise narrativa

Segundo Jiménez (1993:30) um modelo de análise narrativa é "uma representação simplificada, física ou abstracta, de alguns ou de todos os aspectos activos de uma realidade".

Jiménez (1993:30) identifica quatro funções determinantes do modelo narrativo:

- "descreve o fenómeno narrativo (modelo descritivo);
- faz predicador o sistema e o processo (modelo predicante);
- configura um conjunto de normas e princípios (modelo normativo);
- apoia-se em teorias e hipóteses e, enquanto tal, permite avaliar a eficácia do resultado (modelo avaliativo)".

Vanoye e Goliot-Lété (1994:10-11) citam Bellour, que afirma que o texto fílmico é "impossível de se encontrar", pois *não é citável.* Os autores referidos anteriormente partilham da mesma opinião.

A análise literária consegue analisar e verbalizar tudo o que se refere ao texto literário, já que este possui um número finito de símbolos, que são susceptíveis de serem transpostos para um repertório literário, havendo um conjunto de regras bem

definidas que regem a sua articulação. No caso da análise fílmica, nenhum destes casos se sucede.

Vanoye e Goliot-Lété (1994:10) referem, com propriedade, que "a análise fílmica só consegue transpor, transcodificar o que pertence ao visual (descrição dos objectos filmados, cores, movimentos, luz, etc.) do fílmico (montagem das imagens), do visual (relações entre imagens e sons). O facto de haver tantos signos e de natureza tão diversa, inviabiliza a possibilidade de se objectivar qualquer reprodução/análise verbal.

Vanoye e Goliot-Lété (1994:12) afirmam que "analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, analisá-lo tecnicamente".

Analisar um filme é, assim, dissecar, desconstruir todos os seus elementos constituintes, numa primeira etapa.

Numa segunda fase, deve estabelecer-se conexões entre os elementos analisados do filme, reconstruindo o seu significante.

Quadro I – Espectador normal/ analista fílmico

ESPECTADOR NORMAL	ANALISTA
Passivo, ou melhor, menos activo do que o analista, ou mais exactamente ainda, activo de maneira instintiva, irracional.	Activo, conscientemente activo, altivo de maneira racional, estruturada.
Percebe, vê e ouve o filme, sem desígnio particular.	Olha, ouve, observa, examina tecnicamente o filme, espreita, procura indícios.
Está submetido ao filme, deixa-se guiar por ele.	Submete o filme a seus instrumentos de análise, a suas hipóteses.
Processo de identificação.	Processo de distanciamento.
Para ele, o filme pertence ao universo do lazer.	Para ele, o filme pertence ao campo da reflexão, da produção intelectual.
⟶ Prazer	⟶ Trabalho

(Fonte: Aumont, 1993)

1.6. Elementos da Narrativa Audiovisual

Para a construção de uma narrativa audiovisual são necessários alguns ingredientes, isto é, elementos e processos que permitem a criação de uma narrativa audiovisual, nomeadamente a focalização, o argumento cinematográfico, ideia, tema, enredo, história narrativa, diálogo, imagem, tempo, espaço, música, enquadramento, sequência e personagens.

1.6.1 Focalização

O relato pode ser de integral objectividade visual, sem que a câmara se identifique com nenhuma personagem.

Para haver uma focalização homodiegética, em que se assume a perspectiva de uma personagem, o autor audiovisual pode usar três técnicas (Jiménez, 1993:89):

- Enquadramento conotativo: a personagem pode situar-se de forma a que se sublinhe a nossa associação com ela, desempenhando, desta forma, a imagem uma função conotativa.
- Corte: através do corte, realizado na montagem, podemos obter o ponto de vista de uma personagem. Uma personagem olha para algo e em seguida mostra-se um objecto, o espectador assume que a personagem também o viu e está perto dele.
- Câmara subjectiva: a lente da câmara é posicionada no lugar da personagem.

1.6.2 Argumento cinematográfico

O guião cinematográfico deve muito à figura de Thomas Harper Ince, que juntamente com Griffith, podem ser considerados como os primeiros criadores cinematográficos.

Jiménez (1993:152) define argumento como "o efeito retórico e pragmático do discurso audiovisual".

Todo o argumento parte de um motivo ou conflito, a partir do qual a história se desenvolve.

Como refere Jiménez (1993:144) a arte narrativa "não depende tanto da história e do argumento (do quê) como do discurso (do como)". Tal afirmação é corroborável com o número relevante de produções literárias, que possuindo um argumento linear e até mesmo vulgar, possuem grande valor cinematográfico que reside, essencialmente, no discurso da história.

1.6.3 Ideia

A utilidade do guião reside em dois aspectos fulcrais: a ideia ou sinopse, por um lado, e o guião técnico ou *storyboard*, por outro.

Da ideia ao guião técnico, há várias posturas que podem ser adoptadas e que vão desde a improvisão total até à planificação permenorizada.

Jiménez (1993:149) refere Hegel que afirmava que a arte tem como propósito manifestar, de forma sensível, a ideia, que constitui o fundamento de tudo.

A ideia é a base de fundo da história, uma vez que a história narrativa constitui uma abstracção.

1.6.4 Trama ou enredo

A trama ou enredo diz respeito a um conjunto de acontecimentos interligados, que antecedem ao desfecho da obra narrativa, sendo, deste modo, um conceito mais abrangente do que argumento.

1.6.5 História narrativa

A história narrativa é composta pelos acontecimentos dispostos temporal e espacialmente nas suas relações com os actores.

Aumont et al (1983) utilizam a tríade de Genette – narrativa, narração e história-diegese- para aplicá-la à narrativa audiovisual. Estes autores definem a história como sendo "o significado, o contéudo narrativo".

O termo diegese é bastante idêntico ao significado de história, todavia não é sinónimo desta. A diegese possui um significado mais amplo, referindo a história e todo o universo fictício que lhe está relacionado.

Assim sendo, pode dizer-se que a história e a diegese têm a ver com a componente da narrativa que não é especificamente fílmica, sendo, essencialmente, o conteúdo.

A narrativa é definida por Aumont et al (1983) como sendo "o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada". É a narrativa que vivifica a história, que faz com que esta exista.

Vanoye e Goliot-Lété (1994:41) referem-se à história como sendo "uma espécie de magma amorfo. Contá-la com palavras, oralmente ou por escrito é já colocá-la em narrativa. Uma sinopse é uma narrativa, um roteiro também, assim como um simples resumo".

Vanoye e Goliot-Lété (1994:41-42) defendem que só quando existe uma articulação entre contéudo e expressão, há uma existência efectiva do filme, justificando: "um *travelling* por si só nada quer dizer. Adquire um sentido se acompanha determinado personagem, adquire outro se varre determinada paisagem".

A narração poder-se-á definir como o acto narrativo produtos, contendo, por extensão, os acontecimentos que são as unidades que constituem a história.

Os acontecimentos são, normalmente, sujeitos a dois tipos de lógica: uma conectiva e outra hierárquica. (Jiménez, 1993:157-158).

A lógica conectiva permite-nos perspectivar:

- Dois ou mais acontecimentos num mesmo espaço e simultaneamente;
- Dois ou mais acontecimentos num mesmo espaço, todavia em diferentes momentos;
- Dois ou mais acontecimentos ao mesmo tempo, mas em diferentes espaços;
- Dois ou mais acontecimentos em diferentes espaços e em diferentes momentos.

1.6.6 Diálogo

Jiménez (1997:215) define diálogo como sendo "um intercâmbio alternante, directo, imediato, pessoal e dialéctico, de ideias, opiniões ou sentimentos entre dois ou mais personagens por meio da linguagem".

O diálogo é alternante, visto que a cada personagem que fala há outra(s) que escuta(m). A cada personagem que falou há uma ou várias réplicas dos personagens que ouviram.

O diálogo é também directo (uma vez que a comunicação estabelecida entre a personagem que fala e o(s) seu(s) interlocutor(es) é directa, é imediata (não há intermediários) e é pessoal (o diálogo é estabelecido por uma pessoa para outra ou outras).

O diálogo comporta uma limitação óbvia que tem a ver com o facto de o emissor conseguir exprimir, com exactidão, tudo o que pensa e sente.

Além disso, todo e qualquer diálogo está sujeito a ambiguidades ou mal-entendidos.

O diálogo possui, também, um aspecto vicário, visto que é incapaz de expressar algo exclusivamente através da imagem.

O diálogo é *mimesis*, acção, uma vez que tem uma dimensão ilocutória (quando a personagem fala, faz algo que não diz); pela natureza da acção cinematográfica (o cinema é a grafia em movimento e o diálogo um meio privilegiado para fazê-lo).

Segundo Jiménez (1997:235-236) para analisarmos os diálogos devemos ter em conta algumas

1. variáveis:

"Sua natureza: é determinada pelo objecto que constitui os intercâmbios:

- Informativo (feitos);
- Fáctico (factos);
- Conceptual (ideias);
- Emotivo (emoções e sentimentos).

Seu grau de pertinência: focalização, mais ou menos compartida, do objecto por parte de cada um dos personagens):

- Essencial;
- Divagatório;
- Alusivo;
- Acidental;
- Impertinente.

Sua expressão de conteúdo (escalas bipolares):

- profundo/ superficial;
- pacífico/agressivo;
- rápido/ lento;
- claro/escuro;
- apaixonado/ frio (…)".

2. Sua condição de "indicadores" da construção da personagem:

» Os três "estados do ego" (Análise transaccional)

- Ego paterno;
- Ego infantil;
- Ego adulto;
- Análise das relações cruzadas.

Jogo interactivo das suas imagens (autoimagens e heteroimagens) ("Janela de Johari"):

- Personagens abertos;
- Personagens cegos;
- Personagens ocultos;
- Personagens desconhecidos.

Jogo do ser/parecer ("quadrado semiótico"):

- Personagens verdadeiros (são os que parecem e parecem o que são);
- Personagens falsos (nem são o que parecem, nem parecem o que são);
- Personagens ocultos (não parecem o que são);
- Personagens enganosos (não são o que parecem).

A tripla competência de cada personagem:

- Sua eloquência ("saber falar");
- Sua técnica ("saber fazer");
- Sua mundaneidade ("saber viver)".

1.6.7 Imagem sequencial

Os teóricos não encontram um consenso relativamente à natureza da imagem sequencial.

Alguns teóricos, seguidores de Propp, vêem no discurso da imagem uma sequência ou sucessão pura. Outros, mais na linha de Greimas, consideram que no discurso da imagem há uma lógica paradigmática. Outros ainda, precursores do pensamento de Claude Bremond, vêem no discurso da imagem um reflexo dessa lógica geral, que está na origem das acções humanas.

Como Jiménez (1993:192) salienta, nenhum destes teóricos afirma que o relato seja uma mera soma das sequências de imagens.

Christian Metz refere quatro tipo de imagens:

- Imagens não diegéticas (metáforas);
- Imagens subjectivas (ausentes da acção: sonhos, recordações, etc.);

- Imagens diegéticas interpoladas (numa dada sequência coloca-se uma outra, como acontece, por exemplo, em sequências de uma perseguição, na qual se insere a imagem de um perseguido);
- Imagens explicativas (possível combinação das escalas dos planos em função descritiva ou abstractiva).

1.6.8 Acção

A acção é o conjunto de acontecimentos que se sucedem num determinado espaço e tempo. Aristóteles, na sua *Poética*, já afirmava que "sem acção não poderia haver tragédia". Esta tragédia de que Aristóteles fala terá a ver com dificuldades, problemas ou obstáculos.

O sentido de tragédia de Aristóteles tem a ver com o conflito que Comparato (1983) considera que toda a história deve conter. Comparato (1983:53) define *story-line* como sendo "o termo que designa o enredo, a trama de uma estória". A "story-line" é, deste modo, a síntese da história, devendo abranger:

- Apresentação do conflito;
- Desenvolvimento do conflito;
- Solução do conflito.

A acção da narrativa é constituída por três acções: intriga, acção principal e acção secundária.

- Intriga: Acção considerada como um conjunto de acontecimentos que se sucedem, segundo um princípio de causalidade, com vista a um desenlace. A intriga é uma acção fechada.
- Acção principal: conjunto de sequências narrativas que detêm maior importância.
- Acção secundária: A sua relevância tem a ver com a sua relação com a acção principal, de que depende, por vezes, relata acontecimentos de menor importância.

1.6.9 Espaço

A percepção da imagem narrativa não é susceptível de ser percepcionada sem uma referência espacial, uma vez que o espaço situa a imagem narrativa.

Os espaços na narrativa audiovisual podem ser:

- interiores e exteriores;

- abertos e fechados;
- vazios e cheios;
- referentes da história (por exemplo, espaços religiosos);
- principais e secundários;
- relacionados com o universo das personagens: espaços íntimos (de amor, por exemplo), pessoais (de relações pessoais), sociais (de relações de trabalho, por exemplo), públicos (de vida cultural e pública) e psicológico (íntimo das personagens).
- relacionados com a acção: espaços de trabalho, domésticos, oficiais, etc.;
- éticos, políticos e ideológicos.
- relacionados com o tempo: diurnos, nocturnos, periódicos, etc.

1.6.10 Tempo

Ribeiro (2004:34) afirma que o movimento no cinema apresenta duas facetas: "o movimento contínuo, do tempo real, referente ao plano – série de fotogramas consecutivos registados numa determinada unidade de tempo com rigorosa continuidade, processo de quase percepção do realidade; o movimento descontínuo, produtor de um tempo artificial, sintético, relacionando tempos não contíguos na realidade, produtor de uma linha narrativa, produzida pela mensagem"**.**

O tempo narrativo pode ser:

- Cronológico: determinado pela sucessão cronológica dos acontecimentos narrados.
- Histórico: refere-se à época ou momento histórico em que a acção se desenvolve.
- Tempo psicológico: vivido ou sentido pela personagem, que flui de acordo com o seu estado de espírito.
- Tempo do discurso: resulta do tratamento ou elaboração do tempo da história pelo narrador.

A narrativa pode ser contada:

- por ordem linear, sequencial;
- com alteração da ordem temporal (anacronia) valendo-se da analepse (recuo a acontecimentos passados) ou da prolepse (antecipação de acontecimentos futuros);
- ao ritmo dos acontecimentos, como, por exemplo, na cena dialogada; a um ritmo diferente, recorrendo ao resumo ou sumário, à elipse (omissão de acontecimentos) e à pausa (interrupção da história para se proceder a descrições ou divagações).

1.6.11 Música e formas narrativas básicas

A música pode manifestar-se numa narrativa audiovisual de duas formas:

- Música diegética – Acontece quando a música participa da acção narrativa (p.ex. um concerto de música a que os personagens assistem);
- Música extradiegética – Acontece quando a música não participa da acção narrativa, mas fora desta.

O discurso musical possui as mesmas características de ordem, duração e frequência que o discurso verbal e o discurso icónico possuem:

- Ordem: o discurso musical possui uma ordem sequencial, pontuando e demarcando as divisões do discurso;
- Duração: a música faz parte do tempo e flui com o tempo.
- Frequência: a repetição é um elemento estrutural do discurso musical, permitindo distinguir diferentes notas.

No cinema, há, essencialmente, três materiais da expressão sonora: as palavras, os ruídos e as músicas.

Vanoye e Goliot-Lété (1994:49) referem Chion (1985), afirmando que há três tipos de relação entre o som e a imagem:

- "Som *in*: a fonte do som (palavra, ruído ou música) é visível no ecrã; som *sincrónico*.
- Som *fora de campo*: a fonte do som não é visível na imagem, mas pode ser situada imaginariamente no espaço-tempo da ficção mostrada; som diegético (diegese: designa o universo da ficção, o "mundo" mostrado e sugerido pelo filme);
- Som *off*: emana de uma fonte invisível situada num outro espaço-tempo que não o representado no ecrã; som extradiegético ou heterodiegético.

O registo do som pode ser feito de algumas formas: o som pode ser tomado, directamente, no momento da filmagem, pode ser sincronizado posteriormente em estúdio ou pode ser registado em estúdio combinando as duas formas, fazendo ou não corresponder o som à imagem, atrasando uns em relação aos outros, etc.

O subsistema expressivo sonoro possui quatro componentes:

- Expressão oral: Ferdinand Saussure (1916) concebe a palavra como um signo que une um conceito e uma imagem acústica.

A palavra amplia o significado das imagens, dando-lhes universalidade, conceptualização e explicações lógicas.

• Música: integra uma diversidade de timbres próprios dos instrumentos e da voz. A música introduz uma subjectividade emotiva, evoca o não discursivo, relacionando-se com as imagens para formar um novo significado.

Herreros (1995: 380) afirma: "A música associa e conota a realidade visual a determinados sentimentos ou estados de alma segundo a expressividade da mesma".

D'Alessandro (1962: 241) diferencia as seguintes funções exercidas pela música em televisão:

- Identificar, imediatamente, um programa;
- Dar ênfase a um personagem;
- Levar à recordação de eventos;
- Criar ou definir "ambientes";
- Proporcionar elipses juntamente com outros meios expressivos;
- Relacionar-se com a expressão oral;
- Realizar um contraponto.

• Sons: integra os sons não icónicos, normalmente denominados por ruídos (não possibilitam identificar qual a fonte que os emite) e os sons icónicos (produzem uma imagem acústica que remete para uma determinada realidade).

Normalmente, os sons relacionam-se com as imagens fornecendo-lhes uma mais-valia. Chion (1999 [1998]: 278) afirma que "se trata do valor sensorial, informativo, semântico, narrativo, estrutural ou expressivo do som que ouvimos numa cena e que nos conduz a projectá-lo na imagem, até ao ponto de criar a impressão de que vemos nela o que, na realidade, «audiovemos»".

• Silêncio: sensação de ausência de som. O efeito-silêncio é, por vezes, imbuído de significação.

Os sons produzem-se num espaço e num tempo. A noção de espaço pode sugerir-se por captação de som, por amplificação electrónica ou por tradução verbal do informador.

Rodriguez (1998: 222-3) afirma que o audio assume três linhas expressivas quando actua na narrativa audiovisual:

- Transmite com grande precisão sensações espaciais.
- Conduz à interpretação do conjunto audiovisual.
- Organiza narrativamente o fluxo do discurso audiovisual.

1.6.12 Campo/ Enquadramento

Càmara (2005:28) define de forma bastante clara os elementos do filme de animação, motivo pelo qual decidimos transcrever, algumas vezes, literalmente as suas definições.

"Campo: é o espaço que define o ângulo de visão da objectiva da câmara e que, por isso, contém todos os elementos que integram o enquadramento.

Enquadramento: são todos os elementos captados pelo ângulo de visão da objectiva da câmara e que, por isso, são o conteúdo do campo.

Ambos os conceitos estão relacionados com o espaço em que decorre o filme.

1.6.13 Sequência/ plano

Càmara (2005:38) define a sequência como aquela que "engloba um grupo de planos correlativos que têm em comum a duração contínua de uma acção, desde o momento em que se inicia até ao seu termo, onde dará lugar a um novo salto no tempo ou no espaço e, por sua vez, a uma nova sequência".

"O plano define-se como uma unidade básica cinematográfica. Este não apresenta cortes no sentido físico. A sequência de vários planos correlativos, uns a seguir aos outros, e a própria natureza de cada um deles são fundamentais para o aspecto visual, para o estilo narrativo e mesmo para o conceito do filme". (Càmara, 2005:38)

Podemos falar em seis tipos de planos:

- **Pmg/ plano muito geral -** É o plano que tem o maior ângulo de corte. Nele se integra uma paisagem ou qualquer outro espaço vasto. (Càmara 2005:38)
- **Pg/ plano geral -** O seu ângulo de corte é mais próximo do que o PMG, embora também seja amplo. Nele vemos as personagens na sua totalidade, o que nos permite observar os respectivos pormenores do vestuário, das feições e da expressividade. (Càmara 2005:39).

- **PA/ plano Americano -** Este plano mostra um ângulo de corte ligeiramente acima ou abaixo dos joelhos da personagem.
- **Pm/ plano médio** - Este plano possui o ângulo de corte à altura da cintura. Desta forma, a informação que dá do cenário, embora importante, vai diminuindo, por comparação aos planos anteriormente descritos. Pelo contrário, amplia a expressividade dos rostos das personagens. (Càmara 2005:39)
- **PP/ primeiro plano -** "O ângulo do corte está à altura do pescoço e o rosto da personagem ocupa praticamente todo o campo de visão num formato 4:3". (Càmara 2005:40)
- **Pp/ plano pormenor (*close-up*) -** Este plano foca um pormenor de um objecto ou personagem. É deveras útil para realçar pormenores ou mostrar uma acção breve de uma personagem, servindo também para dramatizar uma acção (Càmara 2005:40)

Relativamente ao enquadramento, temos os planos:

- **Linha do horizonte -** Càmara (2005:42) refere que neste plano "A câmara encontra-se posicionada à altura do horizonte ou dos olhos da personagem. Com este plano, conseguimos grande objectividade na narração, uma vez que o que vemos no ecrã corresponde àquilo que veríamos na situação natural perante o elemento filmado. Trata-se do ângulo que mais se aproxima da realidade captada pela vista, o que transmite tranquilidade e naturalidade ao espectador."
- **Enquadramento picado -** Segundo Càmara (2005:43) "Neste caso, a câmara está colocada acima do horizonte ou dos olhos da personagem e com a objectiva inclinada para o elemento. Se trabalharmos com planos muito gerais, este ângulo da câmara revela-se muito útil para descrições paisagísticas ou para a contemplação de algum elemento visto do alto de um edifício, etc.

Em planos mais próximos, sobretudo das personagens, este ângulo cria uma sensação de inferioridade da personagem filmada".

- **Enquadramento contrapicado** - "Neste caso, o ângulo da câmara, encontra-se abaixo da linha do horizonte ou dos olhos. Este ângulo dá uma sensação de importância e superioridade ao elemento filmado. Os planos picados e contrapicados acentuam a perspectiva diminuindo ou realçando respectivamente as personagens". (Càmara 2005:43)
- **Enquadramento oblíquo -** "Para este enquadramento, a câmara deve estar inclinada em diagonal, para a esquerda ou direita, indistintamente, de modo a que a imagem apareça torcida na tela.

Este ângulo da câmara cria uma sensação de desequilíbrio ou de queda no espectador. É um recurso muito eficaz para mostrar desequilíbrio emocional numa personagem ou acentuar a sensação de caos numa situação." (Càmara 2005:43)

Relativamente aos movimentos da câmara temos:

- ***Tracking In/ Tracking Out -*** "A câmara desloca-se para dentro ou para fora do cenário.

Os movimentos de *tracking*, em qualquer das direcções, conferem grande dinamismo à acção, dão uma grande profundidade de campo à cena e potenciam as perspectivas". (Càmara 2005:44).

- **Panorâmica -** Càmara (2005:45) refere que, tradicionalmente, se designava por panorâmica a deslocação do fundo por baixo da câmara, capturando a extensão de um ambiente/paisagem ou seguindo a acção de uma personagem. No cinema de imagem real, esta panorâmica correspondia a um *travelling*, visto que a câmara se movimenta paralelamente à personagem filmada. No cinema de imagem real, este movimento seria de continuidade ou descrição de um componente cénico que a câmara realizaria, rodando sobre o seu eixo. Actualmente, apesar de se conseguir os dois movimentos sem dificuldade, continua a denominar-se «panorâmica» ao que, na verdade, seria um *travelling* horizontal, vertical ou inclinado.

- ***Zoom -***"Na realidade, o que se move num *zoom* é o mecanismo interno da câmara, concretamente a sua objectiva.

Manipulando a objectiva da câmara e variando a sua distância focal, conseguimos aproximar ou afastar a imagem focada. O efeito é parecido com o *tracking*, mas a diferença fundamental é que o *tracking* penetra no espaço e o espectador acompanha subjectivamente a câmara na sua deslocação. No *zoom*, aproximamos a cena com o movimento, mas, ao contrário do *tracking*, as perspectivas atenuam-se e perde-se profundidade de campo". (Càmara 2005:46)

- **Varrido (*Zip Pan*)** - Esta é uma panorâmica curta e em qualquer direcção, efectuada a grande velocidade de maneira a provocar, durante a sua deslocação, um efeito de *fillage*. (Càmara 2005:46)

- ***Shake -*** Trata-se de um abanão da câmara que se utiliza quando acontece um movimento brusco de uma personagem ou do cenário (usado para sugerir, por exemplo, um terramoto). (Càmara 2005:46)

1 .6.14 Personagens

Greimas (1983) denomina as personagens da narrativa como "actantes", divididos em diferentes classes de acordo com suas funções na diegese. Assim, temos:

- Protagonista: normalmente, a ideia de herói está ligado ao conceito do "Bem" e da ética, se bem que tal não sucede sempre dessa forma. Quando um protagonista é utilizado como um contra-exemplo moral, designa-se de "anti-herói";
- Antagonista ou vilão: normalmente é uma personificação do "Mal";
- Par Romântico: é o objecto de afecto do protagonista;
- *Comic relief*: este é um conceito relativamente recente, englobando as personagens de função predominantemente humorística, como amigos e coadjuvantes do protagonista.

Para Càmara (2003: 60) "O verdadeiro actor de um filme de animação é o próprio animador, sendo certo que este trabalho é feito por meio de uma personagem a quem dá vida com a sua técnica e o seu lápis".

As personagens são seres ficcionados, inspirados na realidade ou no mundo imaginário.

As personagens de uma mesma história devem partilhar o mesmo grafismo, de forma a que a história pareça coerente e verosímil. Para consegui-lo, o método mais utilizado consiste em criar estruturas geométricas simples, que sejam comuns às várias personagens.

Para o bom funcionamento da história, contribui, em grande parte, um estudo pormenorizado de cada personagem. Para isso, deve-se conceber tudo aquilo que vivifica a personagem: roupa, tipo de vocabulário, densidade psicológica.

Segundo Càmara (2003:66) "A pose é uma característica fundamental que temos de procurar em qualquer personagem que se crie. À distância reconhecemos certas pessoas pela sua maneira de andar, pelo modo de se moverem, pelos gestos."

As personagens devem ser identificáveis através da pose. É a pose que denuncia estados de alma, as vontades, atitudes das personagens.

Todas as personagens possuem uma determinada personalidade, um carácter específico. O aspecto físico surge, neste contexto, como que um espelho da personalidade das personagens. Há formas estereotipadas para criar diferentes personagens, de acordo com o seu carácter.

O protagonista é a figura central do desenho animado. É, geralmente, o herói da acção, movendo as suas acções por padrões éticos rígidos.

Càmara (2003: 74) assinala como características estereotipadas do protagonista:

- "Estruturas craniana e maxilar proeminentes. Denotam uma importante capacidade intelectual.
- Costumam ser personagens de tipo atlético e nervoso.
- Corpo proporcionado (respeitando, em geral, os cânones de proporção clássicos).
- As suas linhas de flutuação são côncavas e denotam um estudo de grande energia, temperamento e personalidades fortes.
- Caracterizam-se por uma linha de acção muito dinâmica".

Dá-se o caso, de por vezes, o vilão da história ofuscar o próprio protagonista da história.

Como características estereotipadas do vilão, Càmara (2003: 75) refere:

- "Estrutura craniana ovalada e maxilar anguloso.
- Inequívoca expressão de maldade e algo enigmático.
- Proporção, em cabeças, igual ou superior à do heroí ou do protagonista.
- Linhas de flutuação côncavas ou convexas. Neste caso, é o resto da pose que nos definirá a sua estrutura corporal.
- Linha de acção dinâmica, embora possa ser encurvada. Geralmente, mostrará um ar desafiador".

. As personagens podem ser:

- Modeladas: capazes de alterar o seu comportamento evoluir ao longo da narrativa, uma vez que são dinâmicas e possuem densidade psicológica.
- Planas: comportam-se de forma previsível e estática, não conhecendo evoluções ao longo da narrativa.

Quanto à caracterização das personagens, esta pode ser directa ou indirecta.

No caso da caracterização directa, ela pode manifestar-se de duas formas distintas:

- Autocaracterização: a própria personagem refere as suas características.
- Heterocaracterização: a caracterização da personagem é feita pelo narrador ou por outra personagem.

A caracterização pode ser, ainda, indirecta. Neste caso ninguém caracteriza a personagem. Ela é caracterizada pela acção, cabendo ao leitor a função de caracterizá-la, através do que ela faz e/ou diz.

1.7 Conclusão

Não podemos falar, com propriedade, de uma efectiva existência de linguagem audiovisual.

A linguagem constitui um conjunto finito de signos, todavia o audiovisual possui um conjunto infinito de signos e de natureza diversa, o que, grosso modo, inviabiliza a designação de "linguagem audiovisual".

Podemos, no entanto, falar e, inclusivamente, estudar a narrativa audiovisual. É o conjunto de elementos (focalização, argumento, ideia, trama, história, diálogo, imagem, acção, espaço, tempo, música, campo/ enquadramento, sequência/ plano e personagens) que alicerça a construção de uma narrativa audiovisual coerente e atractiva.

Este capítulo constitui, deste modo, o ponto de partida para o nosso estudo, visto que a compreensão dos elementos da narrativa audiovisual é imprescindível para o estudo dos elementos específicos da narrativa audiovisual que estão na base da construção dos dois episódios preferidos das crianças do 3º e 4º anos.

CAPÍTULO II

Os desenhos animados e a criança

"Pôr em imagem é produzir uma linguagem que pela sua estrutura, forma e ritmos, estimule e alimente o potencial imaginário do público".

Babin, 1993

2.1 Introdução

Os desenhos animados exercem um fascínio surpreendente sobre as crianças. A sua linguagem (cor, tratamento da história, som, música) possui um carácter muito particular, falando e tocando as crianças de uma forma singular.

Neste capítulo, propomo-nos analisar a relação entre a criança e os desenhos animados.

A sedução que a imagem fixa ou animada exerceu e exerce sobre o Homem é inquestionável.

Percepcionar imagens, perpetuá-las através do desenho e captar o seu movimento é um desafio que foi colocado ao Homem desde os primórdios.

Na era da pré-história, o Homem tentava fixar o que via através de desenhos inscritos nos parietais das cavernas.

A mais antiga técnica de reprodução de imagens é a gravura, que surge como ilustração e ornamentação de livros de pendor religioso e didáctico.

Mais do que desenhar o que se observa, o ser humano ansiou guardar essas imagens. Esta ambição ganhou forma com a invenção da fotografia. Segundo Alvarenga (2003:43). "A imagem fotográfica é talvez o suporte visual mais revolucionário da história contemporânea". Assim, no século XVI, a câmara escura, permitiu obter a visão do espaço em três dimensões, fotografando-se a realidade.

Mais do que guardar imagens, o homem ambicionou vê-las em movimento.

O advento da Banda Desenhada permitiu imprimir um cunho de grande dinamismo à imagem, mas não satisfazia ainda, em pleno, a vontade do Homem de a ver em movimento. Tal aconteceu com o aparecimento do cinema.

Do cinema, em geral, brotou o cinema de animação, vocacionado para as crianças.

O universo dos desenhos animados é muito vasto e permite diversas leituras.

No nosso estudo, em particular, mais do que conhecer os desenhos animados que exercem um maior fascínio sobre as crianças, é crucial tentar perceber de que forma é que estes falam a esta audiência tão especial. Importa, essencialmente, perceber através de que linguagem a televisão toca as crianças e qual o seu impacte social e comportamental.

Nos dias que correm, a oferta de desenhos animados para crianças torna-se cada vez maior e a prová-lo estão os canais por cabo dedicados exclusivamente à animação desenhada, designadamente, o *Disney Channel*, o *Nickelodean*, o *Panda* e o *Cartoon Network*. À luz desta realidade, a análise da oferta televisiva no âmbito dos desenhos animados para crianças torna-se imprescindível.

O estado da arte no que toca à narrativa audiovisual permite-nos alicerçar as bases daquilo que pretendemos que seja uma breve fundação e fundamentação, no âmbito da analítica, da forma como dois episódios de desenhos animados – *Timon e Pumba* e *Kim Possible* – reflectem os principais postulados da narrativa audiovisual.

Importa, essencialmente, analisar o mais profundamente possível, os dois episódios referidos à luz dos pressupostos fundamentais da narrativa audiovisual, com incidência na análise narrativa.

2.2 Os desenhos animados e a criança

Os desenhos animados estão presentes na infância das crianças, não sendo possível dissociar o desenvolvimento da criança da forte presença da televisão.

O sucesso dos desenhos animados é constante desde o início do século XX até aos dias de hoje. Primeiramente no cinema, actualmente na televisão, o desenho animado ocupa um grande espaço no contexto audiovisual.

Ainda hoje os desenhos animados constituem um dos géneros que permite uma maior identificação com o público.

As crianças têm contacto com a televisão desde muito cedo, geralmente a partir dos dois anos de idade. Desse contacto, nasce o encantamento com as cores, os sons, as personagens, a fantasia, a imaginação, suscitando a vontade de as crianças verem televisão.

Carneiro, *in* Abrantes et al (1995) enumera como os principais atractivos da televisão:

a) "imediatismo da linguagem visual e a sua fácil perceptibilidade;
b) a riqueza da ilustração, grafismo, fantasia, sedução e facilidade comunicacional do espectáculo televisivo;
c) a simplicidade da tecnologia e a sua acessível apropriação desde a mais tenra idade;
d) a actualidade informativa da TV e a sua roupagem de modernidade".

A televisão é, assim sendo, um mundo de acessibilidade, facilidade, conhecimento e atracção.

Vários são os estudos no âmbito da relação entre crianças e a televisão, sobretudo no que se refere ao tempo despendido por estas no seu visionamento.

As primeiras investigações sobre crianças e televisão remontam à Inglaterra e aos Estados Unidos dos anos 50 com investigadores como Himmelweit e Schramm. Estes estudos procuravam determinar o papel da televisão na ocupação dos tempos livres das crianças e adolescentes e a forma como a televisão poderia auxiliar o ensino.

Em 1958, os ingleses Himmlweit, Oppenheim e Vance publicam um estudo efectuado a professores e crianças de treze e catorze anos sobre o que viam ou não na televisão. Este estudo conclui que as crianças dedicam maior tempo à televisão do que a outra actividade de lazer e que estas gostam de ver programas dedicados a adultos, sobretudo de entretenimento.

Os anos 60 constituíram um período marcado por tensões sociais e políticas, emergindo, desta forma, o problema do impacto da televisão nos comportamentos dos espectadores, inclusivamente nos mais jovens.

Muitos dos estudos em países como Espanha e Estados Unidos da América centraram-se e centram-se no número de receptores de televisão e tempo despendido no visionamento da televisão.

Pereira (1998) inclui no seu estudo dados numéricos relativos à televisão em Portugal. Segundo dados retirados do *Relatório Final da Comissão de Reflexão sobre o Futuro da Televisão em Portugal*, 1996, 98,5% dos lares de Portugal possuem um receptor televisivo e um segundo já existe em 60% dos lares (Dados da AGB, in *Briefing*, 15 de Outubro de 1997).

No que concerne ao tempo de consumo, estima-se que o tempo médio diário despendido com a televisão seja de aproximadamente 239 minutos (dados da AGB, in *Expresso Revista*, dossier 'Que televisão temos?', nº1282, 24 de Maio de 1997).

Este e outros estudos efectuados em Portugal e outros países revestem-se de uma importância relevante para a análise do poder da televisão sobre as pessoas, no entanto, como afirma Babin (1993), não basta dizer que em França há 40 milhões de aparelhos de televisão, há que referir que há mais de quarenta milhões de pessoas modificadas nas suas relações, no seu quotidiano, no conhecimento e forma de percepção do mundo.

Os dados referidos por Pereira (1998) demonstram a força que a televisão exerce sobre o quotidiano dos portugueses, nos quais se incluem, naturalmente, as crianças. Todavia há que ter em atenção, como refere Pereira (1998: 12), que as crianças são uma audiência especial, pois "Crianças detentoras de competências e capacidades assinaláveis no plano cognitivo, da sociabilidade, e da comunicação, designadamente sujeitos que exercem um papel activo na construção e interpretação das mensagens que recebem, mas que não podem prescindir das formas de mediação dos pais, em relação às complexidades do mundo que as rodeia, e especialmente no que diz respeito à televisão".

Vários estudos apontam o desenho animado como a programação de eleição das crianças.

Desde a década de 60 do século XX, que os desenhos animados constituem o programa televisivo favorito das crianças.

Os desenhos animados estão impregnados de símbolos que produzem um efeito diferente para cada criança, pois esta não pode ser considerada apenas na sua dimensão de receptora, mas também como uma interpretadora de conteúdos de acordo com a sua mundividência, que pode ou não ser compatível com o conteúdo que o desenho quer efectivamente transmitir.

No entanto, quando o herói do desenho veicula determinado comportamento, a criança considera que este deve ser seguido, pois é correcto, sem se questionar sobre ele.

Os investigadores que se debruçaram sobre o estudo dos desenhos animados possuem opiniões diferentes sobre os seus efeitos nas crianças.

Alguns críticos defendem que há uma escassez de fiscalização dos conteúdos de desenhos animados, bem como a distinção de horários de desenhos mais violentos. Afirmam que a televisão ocupa demasiado tempo das crianças, que deveria ser aproveitado para actividades mais educativas.

Muitos críticos centram-se nos efeitos negativos que os desenhos animados podem provocar nas crianças, nomeadamente na influência que a violência pode exercer sobre estas.

No entanto, cremos que, quando os acontecimentos são mostrados de maneira estereotipada, fazendo as crianças rir em vez de as aterrorizar, a violência não provoca agressividade, dado que esta tem consciência que é faz-de-conta.

Há investigadores que entendem os desenhos animados como uma ferramenta educativa, já que estes desenvolvem a linguagem e, também, a socialização, através da representação da realidade.

Apesar de os adultos possuírem diferentes pontos de vista sobre o desenho animado, a verdade é que para a criança é sempre sinónimo de diversão e desvinculação da realidade.

Esse êxito prende-se com o facto de os desenhos possuírem uma linguagem lúdica, convidando as crianças para o jogo.

Esta audiência especial que é as crianças possui uma forma especial de percepcionar o mundo e, em particular, a televisão.

Segundo Jean Piaget (1970), a criança até atingir a chamada fase das "operações formais" tende a não distinguir a realidade da ficção.

O mundo da animação é, essencialmente, o mundo da irrealidade.

Miranda (1970:24) refere as principais potencialidades do cinema de animação, especialmente no que toca à irrealidade, afirmando: "Frequentemente, o cinema explorou o absurdo, mas teve de cingir-se às suas leis próprias para poder dominar o mundo irreal. O cinema de animação, no entanto, mobilizou o absurdo ou o fantástico de uma forma absoluta. Enquanto o cinema fotográfico nos permite, por exemplo, ver um piano em suas linhas reais, silencioso ou sonoro, somente mostrando-o numa situação insólita através do recurso do truque cinematográfico, o cinema de animação permite-nos ir mais além: é o único capaz de mostrar um piano sacudindo as suas pulgas, rindo a plenos «acordes» ou mordendo o pianista imprudente à menor nota falsa".

Assim sendo, os desenhos animados constituem a categoria fílmica com mais potencialidades para representar e exprimir o irreal e imaginário, que fazem parte do mundo psicológico das crianças.

Arnheim (1986:365) coloca como ênfase determinante na captação da atenção o movimento, explicando: "Um cão, um gato repousa imóvel e não presta atenção à luz nem às formas do ambiente estático que os circunda, mas quando alguma coisa se move, os seus olhos voltam-se para o local e seguem o curso do movimento.

Também o ser humano é atraído pelo movimento, basta mencionar a efectividade dos anúncios móveis quer se trate de sinais de néon cintilante, na publicidade televisiva ou na maior atracção que produzem os espectáculos animados comparando-os com a fotografia, pintura, literatura ou arquitectura."

O movimento é, no entanto, inexpressivo quando não acompanhado pelo som e pela música. Segundo Miranda (1970: 26) "A música, que é a última contribuição criativa nos filmes comuns, é uma das primeiras no caso do filme animado; a associação entre o ritmo visual dos desenhos e o ritmo musical é imprescindível", concluindo que "na verdade, o cinema de animação se insere num ponto onde todas as formas de expressão se fundem e confundem num todo integrado." (Miranda, 1970:28). Assim sendo, cada uma das componentes mencionadas (irrealidade, movimento, som e música) só produzem um efeito positivo, se integrados num todo coerente.

O desenho animado "fala", também, às crianças a sua linguagem, quer a efectivamente falada quer a implícita. Geralmente, as personagens pertencem ao seu imaginário (por exemplo, animais falantes) ou aos seus ideais (crianças-heroínas) e falam, efectivamente, como as próprias crianças. Assim, pode dizer-se que as crianças falam como os desenhos animados e os desenhos animados falam como as crianças.

A imagem e a cor também vão ao encontro do imaginário das crianças.

A respeito da força imaginativa da imagem, Babin (1993:88) afirma: "*Pôr em imagem* é produzir uma linguagem que pela sua estrutura, forma e ritmos, estimule e alimente o potencial imaginário do público, aquilo a que Gaston Bachelard chamava «as forças imaginantes». Ou, ainda, é provocar uma representação mental da realidade, que toque todos os sentidos e particularmente o da visão".

Personagens, imagem, movimento, som, fantasia, tudo são ingredientes que fazem com que as crianças se apaixonem pelo universo dos desenhos animados.

2.3 Experiências sociais e comportamentais das crianças face à televisão

A televisão faz parte integrante do quotidiano das pessoas, difundindo informação, modismos e crenças.

Pinto (2000:81) compara a televisão ao hipermecado, pois "dificilmente passamos sem ela, mas podemos ligar o receptor de muitos modos e com diferentes objectivos". A forma como se vê televisão e o que se vê varia de pessoa para pessoa, consoante a sua mundividência e objectivos. A televisão possui uma forte componente social, gerando comportamentos, valores e formas de percepcionar o mundo. Como afirma Pinto (2000:81) "A relação entre a TV e a sociedade não é unidireccional. Há perspectivas, interesses, papéis e responsabilidades de parte a parte. Se, na hora de olharmos mais atenta e criticamente para a televisão tomarmos em consideração apenas o que está do lado do ecrã e atrás dele, estaremos a ver apenas metade do problema. A outra metade está do lado de cá, ou seja, do nosso lado: nos comportamentos, atitudes, rotinas, condicionamentos, estilos de vida".

O condicionalismo inerente ao visionamento da televisão atinge também as crianças.

A inserção da criança na sociedade inicia-se na primeira infância, constituindo este um processo moroso. É durante esta fase que se dá o período de socialização mais forte.

Rocher (1989:126) define socialização como "o processo pelo qual ao longo da vida a pessoa humana aprende e interioriza os elementos socioculturais do seu meio, os integra na estrutura da sua personalidade sob a influência de experiências de agentes sociais significativos e se adapta assim ao ambiente social em que se deve viver".

Os meios de comunicação constituem um meio preponderante no processo de socialização das crianças, condicionando o seu crescimento, pois como refere Alves (1992:22) "eles têm o carácter particular de serem mediadores de outras realidades: eles são uma espécie de espelhos multifacetados em que o real e o imaginário se vêm reflectir e refractar em formas divertidíssimas assim tornadas disponíveis à percepção humana. É assim, como elementos do meio e como mediadores do real e do fantástico, que a criança encontra os meios de comunicação social no seu processo de socialização".

A criança não é socializada passivamente, antes compreende a sua participação activa, pois, segundo Piaget (cit. in Lazar, s/d: 65): "O meio que a rodeia impõe-lhe a sua realidade, mas ela constrói o seu terreno de acção e o seu campo de representação".

De acordo com Rocher (1989:146) "Parte da função socializadora exercida através das técnicas de comunicação de massa é explicitamente procurada: por exemplo,

o caso de emissões educativas e de informação na rádio e na televisão, dos impressos e dos filmes de carácter didáctico, etc. Mas na maior parte das vezes, é de forma indirecta que estas novas técnicas são socializadoras, sobretudo quando se dirigem ao leitor para o divertir, para o distrair".

Assim sendo, é no seio da família que a criança encontra o seu primeiro processo de socialização, nomeadamente no que diz respeito à televisão. É a família que rege o tempo de consumo da televisão por parte da criança e os programas que esta pode visionar.

Estudos efectuados demonstram que as crianças vêem sozinhos sobretudo programas destinados à sua faixa etária. Tal facto poderá ser explicado pelo horário em que esses programas são transmitidos (princípio da manhã e fim a tarde, pela semana e de manhã, no fim-de-semana). Esse horário coincide com a altura de maior azáfama ou, então, momentos de descanso dos adultos. Muitas crianças preferem ver desenhos animados sozinhas, uma vez que os adultos fazem imensas perguntas, importunando-as e desconcentrando-as no visionamento deste programa televisivo.

Apesar de as crianças também verem programas que não lhe são destinados, elas, em vários estudos realizados, indicam os desenhos animados como os seus preferidos. Os desenhos animados têm uma participação activa no processo de socialização e na mundividência das crianças.

Relativamente ao comportamento das crianças aquando o visionamento dos desenhos animados, é usual estas alternarem momentos de atenção com momentos de distracção. Esta é a forma que encontram de reagir à programação que não vai ao encontro das suas necessidades.

As crianças mais novas vêem desenhos animados porque eles são realizados de forma nítida, fazendo-se ressair as acções através de efeitos sonoros que auxiliam a sua compreensão e captam a sua atenção. Se as crianças não conseguem concentrar-se é porque os conteúdos dos desenhos não são totalmente compreensíveis. As crianças não conseguem compreender as sequências longas e muitas das motivações dos personagens lhes escapam.

Ao verem os desenhos animados, as crianças apaixonam-se pelos heróis e até pelos vilões, imitando os seus gestos, linguagem, vestuário e princípios. Esta mimese é incluída nas suas brincadeiras e nos desenhos que elaboram. Com esta admiração frenética, vários objectos de consumo relacionados com desenhos animados são

lançados no mercado e adquiridos pelas crianças. Como afirma Alves (1992:221): "é verdade que a criança se projecta/identifica em acções, personagens e temas das mensagens dos media, incertos e vários são os sentidos de tais projecções e identificações. Quando um dos nossos filhos surge com o chapéu de plumas de índio ou com um revolver de pistoleiro, observamos um comportamento de imitação de elementos provenientes dos media".

Essencialmente, a criança brinca com a televisão. Ao ver televisão, a criança não está a substituir a brincadeira por esta, mas está a brincar de outra forma.

No que concerne à percepção do que é ou não ético no que vê nos desenhos animados, pode afirmar-se que, para as crianças, o grau de moralidade depende de quem a realiza: uma conduta é considerada moral ou imoral conforme a personagem que a realiza, dependendo de ser uma personagem que se admira ou da qual se desconfia.

O desenho animado ao exemplificar as atitudes correctas ou incorrectas da sociedade forma significados, sugerindo as atitudes que os espectadores devem seguir e tal só é possível com um reconhecimento de aproximação deste à sua realidade.

A criança é influenciada pelos conteúdos que vê na televisão, tanto a nível das suas atitudes e comportamento como na consecução das suas actividades diárias.

Quando a criança dança ao ver um desenho animado, ela não é uma espectadora passiva e solitária. A criança está a processar, de alguma forma, a mensagem recebida, dando uma nova significação à narrativa.

Sendo as crianças um público que ainda está em formação de valores, as emissões de significados são bastante eficazes.

Schmaedecke, in Souza (2003:12) afirma: "Os desenhos animados, hoje, não se limitam ao micro-universo em que estão inseridos - o texto -, nem ao espaço delimitado pelas "polegadas" de um ecrã de TV; eles interagem de forma bastante dinâmica com o mundo real: determinam posturas, comandam acções, ditam regras".

2.4 Oferta televisiva para crianças

Como refere Buckingham (1999) as grelhas de programação são sugestivas daquilo que é audiência infantil, reflectindo hábitos quotidianos, preferências e interesses das crianças.

A oferta televisiva para crianças tem que ter em conta, na sua concepção, os interesses, motivações e preferências das crianças. No entanto, sendo a programação

infantil realizada por adultos, ela reflecte, forçosamente, as idiossincrasias e representações dos adultos.

No que diz respeito às grelhas de programação, em particular, pode dizer-se que, na generalidade, os desenhos animados mais conhecidos das crianças podem ser vistos nos canais por cabo, mas também na televisão portuguesa.

O canal de televisão portuguesa com maior oferta de programação infantil diária é a RTP2, no entanto, o mesmo não sucede ao fim-de-semana, tempo durante o qual não apresenta programação para crianças. A SIC, ao fim-de-semana, é o canal que apresenta maior oferta. Saliente-se o horário da programação infantil: de manhã cedo e ao fim da tarde, durante a semana e de manhã, ao fim-de-semana, indo, desta forma, ao encontro da disponibilidade das crianças **(Anexo II)**.

De acordo com Pereira (2007:40): "pode-se considerar que a programação das manhãs de fim-de-semana constitui uma "tradição" da televisão para crianças em Portugal.

A programação para crianças possui um ciclo mensal (a maioria dos desenhos animados passam todos os dias à mesma hora), diferenciando-se no fim-de-semana, altura em que passam outros programas infantis.

Das grelhas apresentadas, verificamos uma grande concentração infantil nas manhãs do fim-de-semana. Além disso, os programas infantis concentram-se num determinado período de tempo, em vez de estarem dispersos ao longo do dia.

Segundo Pereira (2007:57) "até 1999, a programação para as crianças não começava antes das 08:00 da manhã; a partir daquele ano, há uma tendência forte para as estações televisivas iniciarem mais cedo a programação infantil, tanto nos dias úteis como aos fins-de-semana, chegando a ter início antes das 07:00 da manhã". Actualmente, nos canais por cabo a programação infantil inicia-se ou às 24.00 ou às 05:00 da manhã, iniciando-se mais tarde nos canais generalistas, nomeadamente às 07:15 na RTP2, pela semana e no fim-de-semana, às 07:00 na TVI e às 07:15 na SIC, comprovando a tendência de a programação infantil iniciar mais cedo.

Pereira (2007:122) refere as seguintes características, enunciadas pelos seus entrevistados, da programação para a infância dos anos noventa do século XX, em Portugal,

- "aumento da oferta devido ao aparecimento dos canais privados (mas devido, também, aos canais por cabo);

- pouca (ou nenhuma) diversidade de géneros, de formatos e de estilos;
- preponderância da animação e desaparecimento gradual dos programas de género informativo;
- predomínio de programas importados, sobretudo de origem norte-americana e japonesa, por contraponto a programas de produção nacional e mesmo de produção europeia;
- tendência para o desaparecimento da programação emitida no período da tarde;
- acréscimo significativo de programas ligados à indústria de brinquedos e a um forte merchandising;
- reduzida oferta de programas para crianças em idade pré-escolar;
- substituição da legendagem pela dobragem".

Muitos dos críticos referem que este aumento da concorrência implicou o estreitamento da oferta, banalizando-se géneros e conteúdos e esbatendo-se a diferença a nível de programação de acordo com a faixa etária das crianças. (Pereira, 2007:124).

De assinalar ainda que o consumo televisivo depende dos hábitos de consumo, que se traduzem em número de horas e tipos de programas e não apenas pela oferta televisiva.

Manuel Pinto (2002) analisou os géneros preferidos pelas crianças e concluiu, no seu estudo, que os desenhos animados surgiam como os seus preferidos, sendo seguidos das telenovelas. Todavia, no que concerne às preferências reais, que se estabelecem em função da oferta de que se dispõe, efectivamente, as opções são muito mais dispersas, preferindo telenovelas e concursos, já que estes são os programas que vêem em família, no período em que têm mais disponibilidade, mais concretamente no período da noite. A propósito desta conclusão, Pereira (2007:195) cita St. Peters (1991:1422) que afirma: "o contexto familiar é fundamental para a socialização do uso da televisão pelas crianças mais pequenas. As famílias determinam não só o tempo de consumo pelas crianças mas os tipos de programas e a qualidade da experiência televisiva".

2.5 Conclusão

Neste capítulo analisamos a relação entre a criança e a televisão, mais concretamente, os desenhos animados.

As crianças despendem muito do seu tempo a ver televisão, nomeadamente desenhos animados; estes exercem uma forte influência no seu quotidiano e, por extensão,

na sua mundividência. Deste facto, emergem consequências a nível comportamental e social como a compreensão e seguimento de normas éticas ou imitação dos heróis favoritos.

A oferta televisiva para crianças determina, em grande parte, muito do que elas vêem e as suas preferências.

CAPÍTULO III

Timon e Pumba e *Kim Possible*

"Não existe nenhum mistério especial na animação. Na realidade, é algo muito simples e como tudo o que é simples, é das coisas mais difíceis de se fazer no mundo".

Bill Tytla

3.1 Introdução

A analítica narrativa estuda e fundamenta os pressupostos essenciais para uma análise consistente da narrativa audiovisual. Tendo em conta esta análise, alicerçamos as bases daquilo que pretendemos que seja uma breve fundação e fundamentação dos elementos constitutivos de dois episódios de desenhos animados – *Timon e Pumba* e *Kim Possible.*

Através da realização de questionários efectuados a alunos do 3º e 4ºanos de quatro Escolas Básicas do 1º Ciclo da rede pública de Ponte de Lima, verificamos que o desenho animado da preferência do 4º é *Kim Possible* e o do 3º *Timon e Pumba*.

Curiosamente, os dois desenhos animados apontados como sendo os favoritos têm a assinatura dos estúdios da Walt Disney.

Importa, essencialmente, analisar o mais profundamente possível os dois episódios referidos à luz dos pressupostos fundamentais da narrativa audiovisual.

3.2 Analítica narrativa

Vanoye e Goliot-Lété (1994:69-70) referem alguns parâmetros essenciais que para Marie (1975) estão na base da análise de material fílmico:

- "Numeração do plano, duração em segundos ou número de fotogramas.
- Elementos visuais representados.
- Escala dos planos, incidência angular, profundidade de campo, objectiva utilizada.
- Movimento: no campo, dos actores ou outros; da câmara.
- *Raccords* ou passagens de um plano para outro: olhares, movimentos, cortes, fusões ou escurecimentos, outros efeitos.
- Banda sonora: diálogos, ruídos, música; escala sonora; intensidade; transições sonoras; encavalamentos; e continuidade/ ruptura sonora.
- Relações sons/imagens: sons *in/off* fora de campo; sons diegéticos ou extradiegéticos, sincronismo ou assincronismo entre imagens e sons.

Estes são os parâmetros básicos que pretendemos seguir para a análise do episódio de *Timon e Pumba* e *Kim Possible*.

Os referidos episódios foram visionados por diversas vezes, pois como afirmam Vanoye e Goliot-Lété (1994:11) "muitos críticos e teóricos cometeram erros baseando-se numa visão única do filme (a memória cinéfila muitas vezes engana, pois lembramo-nos de ter visto o que agrada ou fortalece uma hipótese de análise ou uma impressão de conjunto). Todavia, o visionamento dos filmes não foi feito com base numa captação hiperbólica de pormenores, pois segundo os mesmos autores "inversamente, o recurso à videocassete, as possibilidades de manipulação infinita do filme podem conduzir a análises "microscópicas" não necessariamente pertinentes (ainda aí, tudo é questão de eixo e hipótese de trabalho)".

3.3 *Timon e Pumba* e *Kim Possible*

O desenho animado *Timon e Pumba* resulta do êxito estrondoso que as duas personagens que dão nome ao desenho conheceram no filme de animação *O Rei Leão*, da Disney. São, essencialmente, duas personagens com uma forte componente humorística, que está presente em todos os aspectos da sua concepção, desde a sua aparência até à sua voz.

A Wikipédia refere-se a este desenho animado, escrevendo:

"**Timão e Pumba** são personagens do filme O Rei Leão da Walt Disney. Os dois personagens (respectivamente, um suricata e um javali) ficaram conhecidos por

cantarem a música **Hakuna Matata** do filme. Tempos depois, os dois personagens ganharam seu próprio desenho animado na TV, entrando em grandes aventuras no seriado do canal Disney Channel.

Timão é um suricata egoísta e ganancioso que foi expulso de sua colónia, Pumba é um facochero (espécie de javali) que não tem amigos devido ao seu "cheiro natural". Com a frase *"Hakuna Matata"*, eles esquecem o passado e vivem sem preocupações sós na floresta".

O desenho animado *Kim Possible* conhece sucesso há relativamente pouco tempo. É, também, uma criação da Disney e tem como personagem central uma heroína adolescente, sem poderes paranormais e com uma personalidade forte e corajosa. É uma estudante que trava inúmeras lutas contra o mal.

O desenho animado *Kim Possible* está, também, referenciado na conhecida Wikipédia, dizendo o seguinte a seu respeito:

"**Kim Possible** é um desenho animado da Disney, no qual a personagem principal, Kimberly Ann Possible, é uma adolescente que mora na cidade de Middletown e luta diariamente contra o crime, além de ter as suas obrigações escolares e familiares. Anda sempre com seu melhor amigo Ron, que a partir da quarta temporada passa a ser seu namorado. Ele é seu companheiro na luta contra o crime, é um pouco trapalhão mas por mais que pareça impossível, acaba por ajudar Kim. **Possible**, quer dizer possível em inglês, o autor acha que esse nome combina com ela, pois nada para ela é impossível!

Actualmente a série contraria a regra dos 65 episódios da Disney, tendo cerca de 88 episódios incluídos na 4º temporada.

A 4º temporada deve-se à luta de vários fãs desta série em todo mundo, que se uniram para continuar a série. Kim Possible (4º temporada e provavelmente a última) acabará (nos EUA) no dia 7 de Setembro de 2007. Neste momento, fãs de todo o mundo uniram-se para voltar a lutar pela 5º temporada".

3.4 Análise de *Timon e Pumba*

Quadro II – Análise de *Timon e Pumba*

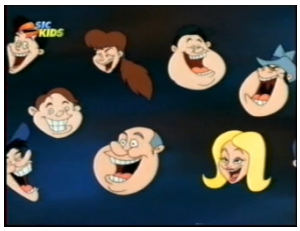
Genérico 54 segundos **Fig. 1** – Genérico.	•**Elementos Visuais:** imagens várias de Timon e Pumba e de algumas personagens que fizeram parte dos episódios, em diversos locais da selva. Elementos essencialmente cómicos. •**Planos:** predominantemente médios e grandes planos. •**Banda sonora:** música do genérico e sons articulados com as imagens (som de Timon a cair, a arregalar os olhos, etc.). •**Número de Sons:** cerca de 25.
Apresentação do episódio 7 segundos **Fig. 2** – Apresentação do episódio.	•**Moldura:** sombra de Timon em cima de Pumba e de uma borboleta. •**Título:** Palhaços no circo. •Imagem estática. •Música. •**Efeitos:** escurecimento (*Fade in*).

Cena I 90 segundos **Fig. 3** – Timon e Pumba a dormir.	•**Elemento visual:** selva. •**Movimento:** panorâmica. •Plano muito geral. •**Som:** selva (pássaros a chilrear). •**Elemento visual:** Timon e Pumba na selva. •**Acção:** Timon e Pumba a dormir (Timon deitado por cima do Pumba). •**Som:** Timon e Pumba a ressonar. •**Planos:** plano geral do Timon a dormir em cima do Pumba (fig. 3) e plano médio do Timon, alternados duas vezes. •**Som:** Música de circo, que se torna, à medida que o tempo passa, mais forte. •**Acção:** Timon acorda e Pumba começa a pular ao som da música (sintonia entre som/imagem). •Plano médio de Timon e Pumba e grande plano de Timon que abre os olhos (som) e pergunta que som é que estão a ouvir. •**Acção:** Pumba acorda e pára de pular e Timon fica suspenso no ar. Timon diz que o som que estão a ouvir é do circo e desata a correr. •**Som:** correr rápido (Pumba). •**Acção:** Timon cai. •Primeiro plano (olhos e boca). •**Som:** Timon a cair. •**Acção:** Pumba esconde-se por entre os arbustos. •Plano médio. •**Som:** Barulho das folhas a serem desviadas. •**Acção:** Pumba vê o circo. •Plano médio. •**Som:** Música de apresentação de algo que ainda não foi visto. •**Acção:** Pumba diz que quer fazer as pessoas rir e dá gargalhadas. •Primeiro plano. •Movimento rápido e contínuo de Pumba a rir-se. •**Acção:** Timon salta para o focinho de Pumba, para o fazer calar-se. •Primeiro plano do focinho do Pumba, onde está Timon. •**Acção:** Pumba arranca Timon do seu focinho. •**Som:** Pumba a tirar Timon do seu focinho. •Plano geral de Timon e Pumba. •**Acção:** Pumba diz que vai juntar-se ao circo. Plano: médio. •*Travelling* (Pumba a andar e a ser puxado para trás pelo rabo, por Timon – plano médio de Timon; som de Pumba a ser arrastado).

	•**Acção:** Pumba afirma que quer ser palhaço. •*Travelling* de Timon a andar e arrastar Pumba. •Plano médio de Timon a arrastar Pumba. Timon diz ao amigo que ser palhaço vai interferir na sua profissão de não fazer nada. •**Acção:** Timon tira do seu corpo (como se fosse uma camisola) uma fotografia dele e de Pumba a descansarem, sem fazer nada. •**Som:** de tirar a fotografia. •Plano médio de Timon e primeiro plano da fotografia. •**Acção:** Pumba responde que vão "pôr sorrisos na cara das pessoas". Plano médio de Pumba. •**Acção:** Timon replica: "E depois?" e encosta-se a Pumba, bocejando como se estivesse entediado com a ideia de Pumba. •Plano geral de Timon, enquanto se encosta e primeiro plano quando Pumba argumenta. •**Acção:** Pumba diz a Timon que podem ser famosos. •Primeiro plano de Timon (os seus olhos ficam com duas enormes estrelas e ele abre um largo sorriso). •**Som:** Tcharan! •**Plano de transição de cenas:** corte redondo, sobrepondo as duas cenas.
Cena II 46 segundos **Fig. 4** – Timon e Pumba na arena.	•**Elementos visuais:** Timon e Pumba vestidos de palhaços, no circo. •Plano geral de Timon e Pumba (fig. 4). •**Acção:** Timon faz planos, dizendo que ele e Timon vão ser estrelas e vão enriquecer. •Plano geral dos dois. •**Acção:** Pumba diz que vão fazer as pessoas rir. •Primeiro plano de Pumba. •**Acção:** O dono do circo diz que o outro palhaço, o Terrível, não estava a fazer as pessoas rir. •Plano geral do dono do circo e do Palhaço Terrível. •**Acção:** O dono diz que pensou em arranjar outras estrelas. •**Som:** do começar do circo. •**Movimento:** Panorâmica horizontal. •Primeiro plano do Terrível (quando o dono diz que arranjou outras estrelas para o auxiliar, ele ri-se e range os dentes – som disso). •**Acção:** Timon pergunta ao Terrível como é que ele arranjou esse nome.

	•Primeiro plano. •Plano geral de Timon, Pumba e o Terrível com um extintor na mão. •Primeiro plano do Terrível (este coloca a máscara). •**Som:** fogo. •Primeiro plano (fogo). •Plano geral de Timon e Pumba esturricados. •**Som:** personagens a ser esturricadas. •Primeiro plano do Timon esturricado. •**Acção:** Pumba diz que o Terrível não lhes explicou o porquê do seu nome. • Primeiro plano de Pumba. •Primeiro plano de Timon que mexe os olhos (som de ele mexer os olhos). •**Som:** cabelo do Pumba a cair por ter sido queimado. •**Som:** mudar de cena. •**Transição de cena:** cortina.
Cena III 15 segundos **Fig. 5** – Timon cai dentro de um bombo.	•**Movimento:** *zoom* do circo. •**Acção:** O apresentador (que não se vê) apresenta o Terrível a Timon e Pumba. •Plano geral de Timon e Pumba. •Plano geral do Terrível na parte de cima do circo. •**Som:** Terrível a abanar uma vara. •**Movimento:** enquadramento picado de Timon e Pumba. •**Acção:** Movimento de uma vara com um martelo que acerta em Timon e Pumba. •**Som:** Timon a gritar e instrumentos a bater neles •**Acção:** Timon e Pumba são projectados e Timon cai dentro de um bombo (fig. 5) e depois cai sobre Pumba um saxofone, tapando-lhe a cara e o rosto. •Plano geral de Timon e Pumba. •Pumba diz que o Terrível ainda não lhes disse por que se chamava Terrível. •Plano médio de Pumba com o saxofone na cabeça e a gesticular. •*Fade in* desse plano.
Cena IV 3 segundos **Fig. 6** – pessoas a rir.	•**Acção:** Pessoas a rir (fig. 6). Apenas se vê a cabeça de algumas pessoas do público, num fundo azul. •**Som**: risos. •*Fade in*.

Cena V 6 segundos **Fig. 7** – Timon e Pumba atropelados.	•Plano geral de Timon e Pumba. •**Som de fundo ao longo de toda a cena:** música de circo. •**Acção:** Um carro passa por cima deles e eles ficam estatelados no chão (fig. 7), formando-se fumo. •**Som:** fumo. •Plano médio. •**Acção:** Pumba diz que não sabe por que lhe chamam Terrível.
Cena VI 3 segundos **Fig. 8** – Pessoas a rir.	•*Fade in.* •**Acção:** Pessoas a rir (fig. 8). •*Fade in.*
Cena VII 25 segundos **Fig. 9** – Pumba com um trombone na cabeça.	•Plano geral de Timon e Pumba. •**Som de fundo ao longo de toda a cena:** música de circo. •**Som:** risos (ao longo de toda a cena). •**Acção:** Timon tenta deixar de estar espalmado, puxando pela sua cabeça (som disso) até que o consegue (som disso). •**Som:** risos de pessoas. •Plano médio de Timon que diz que "o seu sonho de ser rico e famoso foi atropelado por um carro". •Plano geral de Timon e Pumba (este está com o trombone na cabeça, fig. 9). •**Acção:** Timon pergunta a Pumba se ele está bem. •Plano médio de Timon que tira o trombone da cabeça (som disso) e responde que sim, porque está feliz com a gargalhada das pessoas (fig.24). •Plano médio de Timon que responde que as gargalhadas que ouve derivam do trombone que tem na cabeça. •*Fade in.*
Cena VIII 25 segundos	•Plano geral de dois pares de andolas. •**Som:** fundo ao longo de toda a cena: música de circo. •**Som:** andolas a deslocarem-se.

 Fig. 10 – Timon e Pumba nas andolas.	•**Movimento:** panorâmica vertical. •Plano geral de Timon e Pumba (fig.10). •**Som:** música de circo. •Plano médio de Timon que se abraça a Pumba. •**Som:** Timon a abraçar-se a Pumba. •Plano médio de Timon assustado. •Plano médio da tenda de circo – aparece nesse fundo o Terrível. •Plano médio de Timon que diz a Pumba: "vamos embora antes que o tipo resolva…". •Plano geral de Timon e Pumba nas andolas. •**Som:** barras de dinamite que o Terrível (plano geral) atira aos dois. •Plano médio de Timon que continua o que estava a dizer: "…atirar-nos barras de dinamite!" (grito). •Plano geral de Timon que faz malabarismo com as barras de dinamite e as atira a todas a Pumba que também faz malabarismo com elas. •Som: Pumba a gritar. •Plano médio de Timon e Pumba (Timon diz a Pumba para ter cuidado). •Plano médio de Timon que fecha os olhos. •Plano geral do Terrível (que fecha os olhos e tapa os ouvidos). •**Som:** fogo (só se vê o Terrível numa luz amarela). •**Som:** andolas a cairem (plano médio). •Plano geral de Timon e Pumba esturricados. •Pumba diz que ainda não sabe por que lhe chamam Terrível. •Plano médio de Timon. •*Fade in*.
Cena IX 3 segundos  **Fig. 11** – Pessoas a rir.	•**Acção:** Pessoas a rirem-se (fig. 11) e a dizerem que os "dois tipos são mesmo sensacionais!". •*Fade in.*

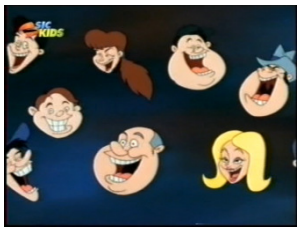
Cena X 27 segundos **Fig. 12** – Plano médio de Timon esturricado.	•Plano médio de Pumba esturricado. •**Som:** pessoas a rirem-se e a dizerem que os dois são de morrer a rir. •Plano geral do Terrível que cerra os dentes, bate o pé e aperta a flor que tem na camisa (primeiro plano). Com essa flor dispara raios laser a Timon e Pumba. •Plano médio de Timon esturricado (fig.12), que diz: "Oh! Bestial, a flor que dispara raios laser!" e ri-se (não percebe o que lhe vai acontecer). •**Som:** raios laser. •Plano médio de Timon que se assusta. •Plano geral de Terrível a disparar. •Plano médio das andolas a serem cortadas pelos laser. •**Som:** raios laser. •Panorâmica vertical das andolas a serem cortadas até chegar a Timon e Pumba. •Plano médio de Pumba que diz que ainda não percebeu por que chamam Terrível ao palhaço. •Plano médio de Timon a "digerir" o que Pumba acabara de dizer. •Plano médio do circo (Timon e Pumba a cair). •**Som:** Timon e Pumba a gritar. •**Movimento:** plano contrapicado (aumento das personagens à medida que caem). •*Fade in*.
Cena XI 7 segundos  **Fig. 13** – Pessoas a rir.	•**Acção:** Pessoas a rirem-se (fig.13) e a dizerem que o Timon e o Pumba são muito engraçados. •*Fade in*.
Cena XII 33 segundos	•Plano médio de Pumba que fica contente com as gargalhadas. •Plano geral de Timon no chão (depois de ter caído). •Plano geral do Terrível em cima de um monociclo com pregos nas rodas (fig. 14). •Plano médio do Terrível.

 Fig. 14 – Plano geral do Terrível em cima de um monociclo com pregos nas rodas.	•Plano médio de Timon e Pumba. •Plano geral de Timon e Pumba. Pumba diz que "esta vai ser de morrer a rir!". •Plano médio da roda que passa por cima deles. •**Som:** roda a passar por cima de Timon e Pumba. •Plano médio do chão. •Plano geral do Terrível que volta atrás. •Plano médio de Timon e Pumba que se levantam. Timon diz que o que lhes está a acontecer é horrível, quando a roda passa, novamente, por cima deles. •**Som:** roda. •Plano médio do chão. •Plano médio de Timon e Pumba. Este último diz que o pior de tudo é que ainda não lhe disseram por que é que o palhaço se chama Terrível. •Plano médio da roda que passa, outra vez, por cima deles. •Plano médio do chão. •**Som:** roda.
Cena XIII 3 segundos **Fig. 15** – Plano médio do Terrível triste.	•Plano médio do Terrível (com a boca para baixo em sinal de tristeza) que está num fundo azul e à sua volta estão algumas cabeças do público que dizem que os outros dois são muito engraçados (fig.15).
Cena XIV 9 segundos **Fig. 16** – Timon e Pumba estafados.	•Plano médio de Timon e Pumba que estão estafados (fig. 16), mas ficam contentes quando o público diz que eles o fazem rir. •Plano geral do Terrível triste. •Corte.
Cena XV 31 segundos	•Plano geral do Terrível com as costas curvadas (em sinal de tristeza) e do dono do circo à beira de uma caravana de madeira. (fig.17). •**Som:** música de circo. •Plano médio do Terrível que tira o seu nariz de

 Fig. 17– Plano geral do Terrível e do dono do circo.	palhaço e dá-o ao dono do circo, dizendo, com tristeza, que se vai embora. •Música triste. •Plano geral do carro do Terrível. Este desloca-se até ele e mete na mala todos os seus pertences, inclusive alguns maiores do que o carro (comicidade). •Plano muito geral do circo, do Terrível, do carro e de um canhão que ele mete na mala enquanto diz: "estou a rir por fora e a chorar por dentro!". •**Som:** objectos a serem colocados na mala. •Plano geral do canhão e, depois, do Terrível que mete o canhão dentro da mala e para ele caber, salta em cima dele. •**Som:** Terrível dá gargalhadas e chora. •Plano médio do Terrível a chorar e desse plano passa-se para um geral, já dentro do carro a conduzir. •**Som:** carro.
Cena XVI 120 segundos **Fig. 18** – Plano geral de Timon que mostra um desentupidor de canos.	•Plano médio de um cartaz com os rostos do Timon e Pumba e a partir deste uma panorâmica horizontal em direcção à caravana. •Plano médio do Pumba a praticar malabarismo. •**Som:** malabarismo. •Panorâmica horizontal até Timon (plano geral). •**Som:** moscas. •Plano médio das moscas e do algodão doce a ser abanado e a ficar com as moscas nele. •Plano geral do Timon a descansar e a comer algodão doce com as moscas. •Plano médio de Pumba que diz que quer mudar o mundo através do riso. •Plano médio de um pequeno palanque para cima do qual o Pumba salta (som do Pumba a subir para o palanque) e discursa, entusiasmado, falando dos benefícios de fazer rir. •Plano médio de Timon que fala em ganhar dinheiro com o seu sucesso. •Primeiro plano de um panfleto de artigos para venda. •Plano geral de Timon que salta para o sofá e mostra os lenços de papel da marca Timon e Pumba que pensa comercializar (som de pegar nos lenços e som do Timon a deitá-los fora). •Música alegre. •Plano geral de Timon que mostra um desentupidor de canos (fig. 18), tira a sua embalagem (som disso) e deita-o fora (som disso). •Plano geral de Timon que mostra um fio dental,

	da marca Timon e Pumba, puxa o fio (som disso e baixa-se (som disso). •Plano geral de Timon que pega no fio e usa-o nos pés (som disso). •Plano geral de Pumba que pergunta se isso vai fazer as pessoas rir. •Plano médio de Timon que diz que não quer saber, afirmando: "vamos rir da nossa conta bancária", enquanto continua a esfregar o fio nos pés (som disso). •Plano geral de Timon que diz que o Terrível não vai estar lá para os chatear. •Plano médio da janela. Aparece, de repente, Timon (som disso). •**Som:** público a gritar por Timon e Pumba. •Plano médio de Timon a colocar o nariz de palhaço (som) e a saltar para a porta (som disso). •Plano médio de Pumba que aparece à sua frente (som disso) e pergunta a Timon por que é que o Palhaço Terrível não vai lá estar. •Plano geral de Timon que diz que se vai embora. •Plano médio de Pumba que diz que isso não está correcto, afirmando: "nós queríamos pôr as pessoas a rir e, em vez disso, estamos a pôr as pessoas a chorar". •Plano médio de Timon que contrapõe dizendo que Pumba queria pôr as pessoas a rir, mas ele não. •Plano geral do interior da caravana. Timon diz que se o Terrível está a chorar - e mostra os lenços Timon e Pumba (som disso) - podem aproveitar para lhe vender os lenços. •**Som:** Timon a puxar o fio da caixa dos lenços. •Plano geral de Timon, que diz a Pumba para se irem embora. •Plano geral de Pumba que diz que não vai para o circo sem o Terrível. •Música. •Plano geral de Timon que abre a porta (som disso) e sai.
Cena XVII 21 segundos	•Plano geral do circo. •**Som:** Timon a aparecer (vestido de palhaço). •Plano médio de Timon que olha em várias direcções. •Música. •Plano geral de Timon que olha para os lados e só ouve grilos (som de grilos). •Plano geral de Timon (fig. 19) que diz às pessoas para se rirem.

 Fig. 19 – Plano geral de Timon.	•Primeiro plano de Timon que olha em várias direcções (som e música a acompanhar isso). •Música de transição.
Cena XVIII 72 segundos **Fig. 20** – Plano médio do Terrível e de Pumba	•**Som:** selva. •Plano geral da casa do Terrível. Pumba aparece de costas nesse plano (som). •Plano geral do Terrível, triste, sentado. •Plano médio do Terrível, triste. •**Som:** bater à porta. •Plano geral de Pumba que bate à porta. •Plano médio de Pumba que espera que o Terrível lhe abra a porta. •Plano geral - O Terrível (que não se vê), abre a porta e dá com um grande martelo na cabeça de Pumba (som). •**Som:** sininhos na cabeça. •Plano geral do Terrível que atira com um creme em cima de Pumba (som) e deita-lhe, em seguida, água (som). •Música. •Plano geral - O Terrível fecha a porta (som) e a cortina (som) e ouve-se Pumba a dizer que lhe parece que o Terrível está um pouco perturbado. •Plano geral do Terrível junto à janela, dizendo que ser palhaço é tudo o que lhe resta desde que perdeu a sua mãe. •Música triste. •Plano geral de Terrível junto ao retrato da sua mãe, que explica que ela explodiu quando tentava fazer explodir, no circo, outra pessoa. •Plano médio do retrato da mão do Terrível a endireitar o quadro da sua mãe, enquanto diz que ela sacrificou a sua vida por ele. •Plano médio de Pumba, triste, com a história que ouviu. •Plano médio de Terrível que fala dos sacrifícios que a sua mãe fez por ele (fig.20) como andar com o nariz de palhaço muito apertado para lhe servir. •Plano americano de Pumba a chorar. •Plano médio do Terrível (Pumba vai para a beira dele). •Plano americano do Terrível a atirar-se para o chão (som disso). •Plano médio de Pumba que pede a Terrível para ele voltar.

	•Zoom do Terrível que diz que é a primeira vez que ouve tal coisa. •Corte.
Cena XIX 55 segundos **Fig. 21** – Timon e Pumba a serem projectados por um canhão	•Música. •**Som:** pessoas a mandar Timon embora e a atirar-lhe coisas. •Plano geral de Timon na arena a ser vaiado pelas pessoas. •Plano médio de Timon que afirma que não vale nada sem o Terrível, acrescentando: "Oh! Dêem-me um pontapé!". •Plano médio de uma bota que dá um pontapé a Timon (som). •Plano geral de Timon que é projectado pelo ar. •**Som:** Timon a ser projectado. •Plano geral de Timon. •**Som:** pessoas a gritar. •Plano geral de Timon que cai em cima de Pumba (som disso). •Plano geral de Timon e Pumba que diz: "a velha equipa está de volta à arena, Timon!" e abraça-o. •Plano médio do Terrível que põe uma máscara (som). •Plano geral de Timon e Pumba a rirem-se. Vê-se, nesse plano, um extintor e fogo (som de fogo), queimando-os. •Plano geral de Timon e Pumba esturricados. •Plano geral de uma bicicleta que passa por cima de Timon e Pumba (som) duas vezes. •Plano geral das mãos do Terrível a pegar em Timon e Pumba (som). •Plano médio de um canhão. Mãos do Terrível a colocar Timon e Pumba lá dentro. •Plano geral do canhão e do Terrível. •Plano americano de Timon e Pumba dentro do canhão. Pumba diz: "se calhar é por isso que lhe chamam Terrível!". •Plano geral do Terrível e do canhão. Terrível acende o canhão (som) e ele dispara. Timon e Pumba são projectados – panorâmica vertical (fig.21).
Total de segundos: 655 **Total de cenas:** 19	

Os desenhos animados *Timon e Pumba* resultam do êxito estrondoso que estas personagens arrecadaram no filme de animação *O Rei Leão*. A comicidade das duas

personagens trouxe uma leveza particular a algumas partes de singular tristeza da história do pequeno rei leão e atraíram a simpatia de muitas crianças. Face à popularidade destas personagens e inclusive da música que cantavam frequentemente, as personagens foram recompensadas com o protagonismo de um desenho animado próprio, com o seu nome.

O episódio visionado tem a ver com o sonho de muitas crianças e adultos de fazerem parte de um circo.

A história começa com Timon e Pumba a dormir (pondo em prática a filosofia de vida de Timon que consiste em nada fazer). Pumba, sonâmbulo, deixa-se levar pela música do circo e quando acorda percebe que está perto dele, contando a Timon o seu desejo de trabalhar num circo. Timon não gosta da ideia, uma vez que ele e a palavra trabalho são incompatíveis, mas quando Pumba lhe fala em serem ricos e famosos, Timon não hesita. Vão para o circo e são contratados para trabalharem com um palhaço chamado Terrível. Ora, o palhaço faz jus ao seu nome, cometendo as maiores atrocidades contra Timon e Pumba em plena arena (fá-los explodir, passa com a roda de um monociclo com pregos por cima deles, etc.). O público acha imensa piada às "vítimas" e Timon e Pumba fazem um enorme sucesso. Face a este facto, o Terrível despede-se do circo. Timon faz planos para ser rico, pensando em comercializar artigos com a marca "Timon e Pumba" e diz a Pumba que o Terrível foi embora. Pumba afirma que não vai para a arena sem o Terrível, mas Timon mantém-se alheio àquela situação, ambicionando apenas ganhar dinheiro. Assim, Timon vai para a arena, pensando que basta somente aparecer e o público começa a vaiá-lo e a atirar-lhe objectos. Timon percebe que sem Pumba e sem o Terrível não tem valor algum e que eles só funcionam enquanto grupo. Entretanto, Pumba vai falar com o Terrível e pede-lhe para ele voltar para o circo que é a sua vida. No final, acabam todos felizes: o Terrível a fazer coisas terríveis e Timon e Pumba a serem objectos da sua acção.

3.4.1 Personagens

- Timon e Pumba

Enquanto que em *Kim Possible*, Kim é protagonista e Ron, companheiro das suas aventuras, coadjuvante, Timon e Pumba são ambos protagonistas dando nome ao desenho animado. Por esse motivo, Timon e Pumba têm a mesma importância no

âmbito da acção, não fazendo sentido falar deles isoladamente, mas antes referindo os seus traços convergentes e distintivos.

Tal como acontece com a *Kim Possible* e na maior parte dos desenhos animados, tanto Timon como Pumba são duas personagens planas e estáticas.

Os dois protagonistas, Timon e Pumba, são dois animais com personalidades distintas, mas com uma grande cumplicidade. Timon é "vivo", espertalhão e ambicioso. Sonha em ser milionário sem nada fazer. Já Pumba é fisicamente "abrutalhado", mas muito sensível e sempre preocupado com o bem-estar dos outros. Apesar de diferentes, são muito amigos e vivem sempre as aventuras juntos.

Pode dizer-se que é a interacção entre os dois protagonistas que pode estar na base do interesse por parte das crianças. As personagens compartilham a mesma história, os cómicos de situação e os diálogos.

A imagem das personagens remete para o seu carácter humorístico. O peso de Pumba embrutece-o assim como a sua voz fazendo contraste com a sua sensibilidade. A falta de perspicácia de Pumba torna-o ainda mais amoroso e, por outro lado, mais cómico. Durante todo o episódio, Pumba é "vítima com consentimento" de um palhaço, chamado Terrível, no entanto, só no fim do episódio é que ele percebe por que lhe chamam Terrível.

A imagem física de Pumba contrasta com a de Timon, fazendo-nos lembrar um pouco *O Bucha-Estica*. Timon é magrinho e bastante esperto. A sua filosofia de vida é "carpe diem", dedicando o seu tempo ao ócio.

Fig. 22 – Timon
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

Fig. 23– Pumba
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

- Terrível

O Terrível é uma espécie de mola da acção, uma vez que é ele que desencadeia a história, não se situando na galeria nem dos heróis nem dos vilões.

Numa primeira fase, não ficamos a conhecer o íntimo psíquico da personagem. Ele caracteriza-se pela acção que promove. É um palhaço que faz maldades, mas ficamos com a sensação que as faz como um trabalho. É sua função, como palhaço, fazer o que ele faz.

Quando se despede do circo, vemos que ele fica triste, mas só quando ele conversa com Pumba é que conhecemos a sua história de vida que justifica o seu apego pelo trabalho e o seu modo de trabalhar.

Fig. 24 – Palhaço Terrível
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

3.4.2 Temática

O episódio é intitulado: "Palhaços no circo". Numa primeira análise, de superfície, é, de facto este o tema do episódio – mundo do circo e dos palhaços. No entanto, numa análise mais profunda, podemos ver que o tema é o companheirismo, é o viver com e para o outro. O sucesso dos palhaços não se deve a cada um individualmente, mas ao trabalho coeso de todos. É esta a mensagem que Timon percebe no final e é esta a mensagem intrínseca do episódio. A conclusão é, assim, inferencial, ou seja, é quem visiona o episódio que procede à sua leitura, decifrando a mensagem que lhe está subjacente.

3.4.3 Espaço/cor

O episódio tem três cenários: a selva, onde Timon e Pumba vivem, o circo (interior, exterior e caravana de Timon e Pumba) e a casa do Terrível.

Todos os espaços têm a ver com a sua natureza (por exemplo, a selva é predominantemente verde) e remetem, de imediato, para a vivência das personagens.

Os espaços são todos extremamente coloridos, o que pode ser um factor de relevo para a sua aceitabilidade junto do público.

Fig. 25– Caravana dos protagonistas
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

Fig. 26 – Circo
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

Fig. 27– Casa do Terrível
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

3.4.4 Tempo

A acção não nos fornece qualquer indicação temporal, mas pela rapidez como os acontecimentos se sucedem e pela ausência de indicadores, podemos dizer que o tempo da história é bastante curto.

A história é contada de forma linear, sequencial, não havendo nenhuma analepse ou prolepse.

3.4.5 Movimentos/ planos

A acção é rápida nos seus aspectos fundamentais: apresentação, desenvolvimento e conclusão do conflito. A resolução do conflito é a que se desenvolve de forma mais rápida. Este carácter de rapidez da narrativa, permite-nos afirmar que, tal

como vamos ver que sucede com a Kim Possible, a acção é dinâmica e possui bastante ritmo.

Os planos usados mais frequentemente são os médio e geral. O plano médio é usado para conferir maior comicidade à acção, pois, em geral, capta a expressão das personagens, sobretudo antes de lhes acontecer algo de negativo nomeada e principalmente alguma atrocidade cometida pelo Terrível.

O plano geral é utilizado, essencialmente, para enquadrar acontecimentos e personagens na narrativa.

3.4.6 Diálogos

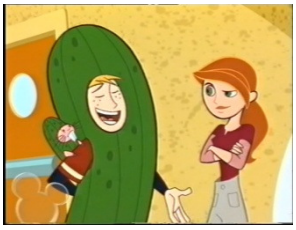
Os diálogos possuem, essencialmente um carácter cómico e servem para explicar a acção. Assim, temos o exemplo de Pumba que desde o início do episódio questiona Timon acerca da razão do Terrível ter aquele nome. Só no final do episódio é que ele percebe o porquê de tal nome, conferindo maior comicidade ao desenlace.

3.4.7 Som/música

Um dos elementos que se torna mais evidente em Timon e Pumba é o som. Em todas as cenas há um conjunto variável de sons. Estes sons não possuem uma mera função de complementaridade das imagens. Os sons revestem-se de um significado independente e expressivo, possuindo um carácter altamente cómico. Se ouvirmos somente uma sequencialidade desses sons percebemos, à priori, a sua natureza cómica, mesmo não visionando as imagens. A música assume um papel de complementaridade à imagem como sucede com a música triste que ouvimos quando o Terrível conta a sua triste história de vida, mas também possui propriedades independentes da imagem. Neste caso, temos o exemplo da música que ouvimos no início do episódio, que remetemos, de imediato, para o universo circense, utilizando o que ouvimos para prever o que vamos visionar.

3.5 Análise de *Kim Possible*

Quadro XXVI – Análise de de *Kim Possible*

Cena I 100 segundos  **Fig. 28** – Plano americano de Kim e Ron no ginásio da escola.	•*Fade out.* •Plano muito geral da escola de Kim Possible com a bandeira dos Estados Unidos da América e de uma tabuleta que diz: "Dia de Middleton – este fim-de-semana". •Música. •Voz: "Ok, pessoal! Ouçam!" •Panorâmica horizontal do ginásio (mostra carros alegóricos). •Plano muito geral do director da escola com alguns alunos. •**Acção:** O director diz aos alunos que no fim-de-semana vão comemorar o dia de Middleton. •Plano geral do director e dos alunos. •Plano americano do director que explica o que vão comemorar. •Som. •Panorâmica horizontal rápida, em direcção à personagem de Ron que ainda não tinha sido focado. •Plano geral do director e de Ron. O director pede explicações a Ron por ele estar vestido de pickle e este responde-lhe que é a mascote da fábrica de pickles. •Plano médio de Ron que apresenta Rufus. •Plano médio de Rufus. •Plano americano do director, de Ron e do rato. •**Acção:** O director diz que Ron está a gozar. •Panorâmica horizontal – aparece Kim. •Plano americano de Kim e de Ron que conversam (fig. 28). •Zoom do rosto de Ron – som. •Plano americano de Ron de costas de Kim que lhe pergunta o que se passa. •Plano médio de Ron que vê algo e dá um grito – som. •Plano americano de Kim que lhe pergunta o que se passa. •Plano geral do ex-namorado de Kim a passear, de braço dado, com uma rapariga. Estes passam à frente de Ron, que finge ter alguma coisa no olho, para que Kim não veja o seu ex-namorado com outra rapariga. •Plano americano de Kim que responde: "é o teu dedo!" – Música. •Plano geral de Kim e Ron. Aparece no plano uma amiga dos dois (som) a dizer que o ex de Kim tem uma nova paixão. •Plano americano de Kim que lhes diz que isso não lhe interessa.

	•Plano médio de Ron que diz a Kim: "bem mantida a Kimpostura" (trocadilho com a palavra "compostura"). •Música. •Plano americano de Kim que diz a Ron que pensava que ele tinha ficado chateado. •Plano médio de Ron que pergunta a Kim porquê. •Música. •Plano médio de Kim que lhe diz: "A Tara!" •Plano médio de Ron que pergunta o que tem a Tara. •Plano médio de Kim que diz a Ron que a Tara gostava dele e que pensava que ele sabia. •Plano médio de Ron que lhe responde que nunca tinha notado. •Plano americano de Ron e Kim. Ron pergunta a Kim por que ela nunca lho havia dito. •Som do Kimunicador a tocar. •Plano americano de Kim que tira o Kimunicador e pergunta a Wade o que se passa. •Plano médio de Kim de costas e do Kimunicador com o Wade a falar dos ex-apaixonados por Kim e Ron. •Plano médio de Wade que pergunta a Kim como é que Ron reagiu. •Plano americano de Kim e Ron. Ron pergunta se o Wade sabia daquilo (som). •Plano médio de Wade que diz a Ron: "não te envinagres" (trocadilho com a palavra vinagre e com o facto de Ron estar vestido de pickle). •Plano geral de Kim e Ron. Ron diz: "Pois, a gozar com um pickle agora, é?". •Primeiro plano de Wade a pedir desculpas. •Plano americano de Kim que pergunta se há novidades. •Plano médio de Wade que diz que Drakken avançou. •Primeiro plano de Kim que responde: "Então, nós também!"- mostra a força de Kim. •Plano geral de Kim que corre e Ron tenta tirar o fato (som). Kim volta atrás e arrasta-o. •Música.
Cena II 148 segundos **Fig 29** – Plano americano de Kim e Ron no laboratório.	•*Fade in*. •Primeiro plano de um objecto, no qual aparece a imagem de um sorriso. •Som. •Plano geral de um cientista que se ri e depois carrega (som) no objecto, a imagem muda de figura, os seus olhos de cor (som) e ele chora e esperneia no chão (som). •Música triste. •Primeiro plano de um objecto, no qual o cientista carrega e aparece uma cara furiosa (som). Ele grita e levanta-se (plano médio). •Primeiro plano de livros.

	•Enquadramento picado do cientista que derruba os livros (som) e bate numa prateleira de ferro (som) enquanto grita, furioso. •Primeiro plano do cientista, furioso, que carrega no botão (som). •Plano médio do cientista que diz que o teste de controle de humor é um sucesso. •Plano geral do cientista que diz que quer ganhar dinheiro com o humorador e sai do laboratório (plano geral da porta). •Panorâmica horizontal até ao humorador. •Primeiro plano dos chips. •Música de suspense. •Som de uma nave. •Plano geral do laboratório do cientista. Abre-se uma fenda verde no tecto (som) e através de uma panorâmica vertical Shego desce até ao laboratório (som). •Panorâmica vertical de Drakken que desce até ao laboratório na sua "motonave" (som). •Música de suspense mais baixa. •Plano geral de Shego e Draken. Shego começa por dizer: "Eu não percebo…" •Plano médio de Shego que continua: "Se és um génio do mal, não devias inventar as tuas coisas?". •Plano americano dos dois. Drakken responde: "chama-se *autosourcing*, Shego". •Plano geral de Drakken que vai buscar o acelerador electro-magnético. •Plano americano de Shego e Drakken. Este explica que com aquele aparelho podem aumentar a potência de qualquer máquina. •Primeiro plano de Drakken com cara de malvado. Ouve-se a voz de Kim: "Outra vez a roubar?!". •Panorâmica horizontal até Kim. •Plano geral de Shego de costas, de Drakken e de Kim que pergunta ao vilão qual a razão de ele nunca inventar as suas próprias coisas. •Plano americano de Drakken que anda e diz: "chama-se autosourci…Vamos mas é a isto!". (aspecto cómico). Plano geral. Shego diz: "Que tal tu ires a isto?!?". •Plano americano de Kim e de Ron (fig. 29) que se olham. •Plano americano de Drakken que se dirige a Shego dizendo "que não é a altura para questionares a natureza da nossa relação" (carácter cómico). •Shego responde-lhe: "Ok. Não faço isto por ti!". •Plano geral de Shego que salta no ar para começar a lutar. •Plano americano de Kim de costas que tenta perceber o

	que Shego vai fazer. •Música dinâmica. •Plano americano de Shego que lança o seu raio verde. •Plano geral de Ron que se baixa e de Kim que salta. •Plano médio do raio que vai em direcção a Kim. •Plano geral de Kim a saltar no ar (som). •Plano geral de Shego que dá um pontapé a Kim que grita. •Plano geral de Drakken que vai para a sua motonave (som) e Ron pendura-se nela. •Plano geral de Drakken que se segura no buraco (som) e Ron grita. •Plano geral de Shego e de Kim que dá um murro no livro que tem à sua frente (Shego grita). •Plano americano de Kim e do pé de Shego que tenta acertar em Kim (Shego grita) e parte um receptáculo de vidro (som) e Kim deixa cair o humorador. •Plano geral de Kim (que grita) e dá um pontapé a Shego que cai em cima de um esqueleto (som do esqueleto a partir-se). •Plano médio dos chips. •Plano americano de Shego e Kim a lutarem. •Plano geral de um chip que cai da prateleira e vai parar ao pescoço de Kim, que não percebe (primeiro plano). •Plano americano de Shego e Kim a lutarem. •Outro chip cai, agora no pescoço de Shego (plano médio). •Plano geral de Drakken a segurar-se no buraco do tecto, enquanto Ron puxa pelos seus pés. •Plano americano de Ron que diz que Drakken está a tentar fugir e a bater-lhe. •Plano geral dos quatro. Kim pergunta a Ron se isso o surpreende, enquanto Shego lhe dá um pontapé (grito). •Kim vai parar para cima da prateleira e parte todos os vidros (som). •Plano americano de Ron que grita por Kim. •Plano americano de Drakken que diz a Ron que achava que a frase deveria ser "Bu-ya!" (frase que Ron diz sempre) e atira Ron (que grita) para o chão e foge. •Plano geral de Shego a fugir. A música acaba. •Plano geral de Kim e Ron. Ron pergunta a Kim se ela está bem. •Plano médio de Kim que responde: "Eu, ya. O orgulho, nem por isso!". •Plano geral de Kim e Ron. Kim vai embora e Ron pega no humorador pensando tratar-se do Kimunicador (plano médio). •Enquadramento picado do Kimunicador.

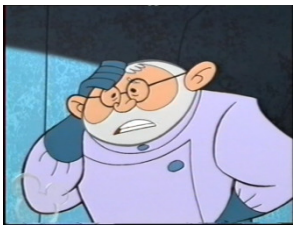
Cena III 8 segundos  **Fig. 30**– Plano médio do cientista, pensativo.	•Plano geral do cientista que exclama: "Ah! O meu acelerador electro-magnético!". •Plano médio do cientista que pensa (fig. 30) e corre. •Plano geral do cientista que lamenta, também, a perda do seu humorador. •Plano médio do cientista que diz que o que se está a passar não é bom.
Cena IV 28 segundos **Fig. 31** – Kim e Ron.	•Música. •Panorâmica horizontal de Ron que chama por Kim. Ela aparece a atira-lhe o humorador. •Plano médio de Kim sentada à mesa. Kim diz a Ron que o que ele trouxe não foi o Kimunicador. •Plano geral de Kim e de Ron que pensa que o aparelho que Kim lhe dá é um jogo (fig. 31). •Plano americano de Ron que se senta a jogar. •Plano médio do humorador. Ron carrega (som) e vê-se uma cara, no monitor, a chorar. •Plano médio do chip com a cara triste. •Plano médio de Kim. Os seus olhos mudam de cor (som) e aparece uma cara a chorar (som de choro). •Plano americano de Ron e de Rufus espantados. •Música.
Cena V 14 segundos **Fig. 32** – Plano médio de Shego.	•Panorâmica horizontal até ao castelo de Drakken. •Plano médio de Drakken que não sabe o que Shego tem. •Plano médio (fig. 32) e geral de Shego que chora por ter partido uma unha. •Plano médio do chip no pescoço da Shego.
Cena VI 32 segundos 	•Plano médio do chip no pescoço da Kim que chora (fig. 33). •Panorâmica horizontal até ao Rufus que tenta consolar Kim, fazendo-lhe festinhas na mão. •Plano médio de Ron que não entende por que Kim chora. •Plano americano do Ron e do Rufus. Rufus dá o humorador a Kim, mas ela não o quer. •Plano médio da mão de Ron a carregar no humorador. •Panorâmica até à cara furiosa de Kim (música). •Plano médio de Kim furiosa, que atira o humorador ao

Fig. 33 – Plano médio de Kim a chorar.	chão (som). •Plano médio do humorador no chão. •Plano americano de Ron e de Kim que grita que quer o seu Kimunicador. •Plano médio de Ron que não compreende por que Kim está assim, afinal como afirma: "já tínhamos perdido o Kimunicador!". •Plano geral de Kim e de Ron. Kim diz que os dois vão para a escola, para contar ao Wade que o Ron perdeu, novamente, o seu Kimunicador. •Plano médio de Kim e Ron (este é empurrado pela Kim).
Cena VII 15 segundos **Fig. 34** – Shego a lutar com Drakken.	•Música. •Plano americano de Drakken a ser amarrado pelos colarinhos por Shego (esta encontra-se de costas). •Plano médio de Shego furiosa. •Plano médio de Drakken que pergunta: "Estás chateada por teres partido uma unha?". •Plano médio de Shego que responde: "Por isso…" •Plano americano dos dois: "foste exagerada". •Plano geral de Shego e Drakken (fig. 34). Shego atira-o para o chão (som) e dispara um raio verde (som). •Drakken grita.
Cena VIII 16 segundos **Fig. 35** – Plano americano dos irmãos de Kim a lutar.	•Música. •Plano médio do humorador e de uma mão que o segura. •Plano geral dos irmãos de Kim que tentam saber o que aquele objecto é. •Plano geral e americano dos dois que lutam para ficar com o humorador e carregam sucessivamente nele (som, fig. 35). •Plano médio das caretas do humorador que se alteram à medida que os irmãos carregam. •Música.
Cena IX 29 segundos	•Plano médio de Drakken. •Plano geral de Drakken escondido e de Shego que o vê. •Música. •Plano geral de Drakken que tenta fugir, gatinhando (música) e bate numa parede (grito). •Música. •Aparece Shego (plano americano), amorosa e depois triste.

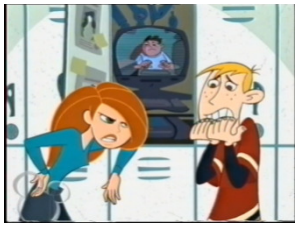
 Fig. 36 – Plano geral de Drakken.	•Plano americano de Drakken a tentar perceber o que se passa. •Plano geral dos dois. •Plano médio de Shego, furiosa, novamente. •Plano geral de Drakken que se deita no chão (fig. 36) e chucha no dedo (som). •Plano médio de Shego (música) que pergunta do que é que ela estava a falar. •Plano geral dos dois. Drakken diz: "Estou com medo!" e chucha, novamente, no dedo (cómico de situação).
Cena X 69 segundos  **Fig. 37** – Plano americano de Kim e Ron.	•Música. •Plano geral da escola. •Plano americano de Kim e Ron. Kim está furiosa (fig. 37). •Os olhos de Kim mudam de cor (som) e ela fica amorosa. •Plano médio de Kim que começa a chorar (música). •Plano americano de Kim e Ron. Ron pergunta-lhe se ela se sente bem e os olhos de Kim mudam, novamente, de cor (som). Kim fica furiosa e os seus olhos mudam, outra vez de cor, ficando calma. •Música. •Plano americano do ex de Kim com a namorada. •Plano americano de Ron e Kim. Ron pensa que as variações de humor de Kim se devem ao facto do seu ex-namorado ter namorada. •Plano médio de Kim que não percebe. •Plano americano de Kim e Ron. Os olhos de Kim mudam de cor e ela fica furiosa, arrastando-o até ao seu cacifo que se abre (som) e vê-se o monitor, no qual aparece a imagem de Wade. •Plano médio do monitor. Wade diz que não obteve resposta do Kimunicador. •Plano americano de Kim e Ron. Kim grita: "Ron, vamos às explicações!".
Cena XI 7 segundos **Fig. 38** – Plano geral da mãe e dos irmãos de Kim.	•Plano médio dos irmãos de Kim que lutam. •Panorâmica vertical até à mão do que tem o humorador. •Música. •Plano geral dos gémeos e da mãe (fig. 38) que lhes tira o humorador e o coloca em cima da mesa, carregando (som) e levando os filhos embora. •Zoom do humorador com uma careta de apaixonado. •Música.
Cena XII 39 segundos	•Primeiro plano do chip com uma cara furiosa no pescoço de Kim, que se altera para apaixonada (som). •Plano americano de Kim. Os seus olhos mudam de cor

 Fig. 39 - Kim e Ron.	e ela fica ternurenta. •Plano americano de Kim e Ron. Kim desculpa o amigo por este ter perdido o Kimunicador. •Plano médio de Kim que diz a Ron que isso poderia ter acontecido a qualquer um. •Música. •Plano médio do monitor. Wade concorda com Kim. •Plano americano de Kim que diz a Ron que vai correr tudo bem e passa-lhe os dedos pelo braço (fig. 39). •Plano médio de Ron, atrapalhado que diz a Kim: "K.P., a camisola!". •Plano médio do monitor. Wade pensa numa forma de recuperar o Kimunicador. •Plano médio do cacifo que a mão de Kim fecha. •Plano geral de Kim e Ron. Kim puxa o amigo pelo braço. •Plano geral de Kim e Ron que entram numa sala de aula. Kim manda-lhe um beijo e senta-se. •Plano americano de Kim apaixonada. •Música. •Plano americano da amiga de Kim que diz: "Há coisas que são demasiado esquisitas só de pensar!". •Plano americano de Ron que diz atrapalhado: "Oh, meu!". •Música.
Cena XIII 93 segundos	•Música de suspense. •Enquadramento picado de Drakken a trabalhar, com uma máscara de soldar nos olhos. •Plano médio de Drakken a arranjar o acelerador electro-magnético. •Primeiro plano do acelerador. •Panorâmica horizontal do acelerador até à máscara de Drakken, à frente da qual aparece Shego, com cara de apaixonada, deitada em cima da mesa. •Plano geral de Drakken e Shego. Drakken grita (música) e pergunta a Shego se esta ainda está chateada. •Plano americano de Shego que responde que não. •Plano americano de Drakken e dos dedos de Shego a passar sobre os seus ombros até ao seu nariz, dizendo: "estou só a admirar o teu electro não sei das quantas…" (voz sensual). •Plano geral dos dois. Drakken começa a dizer como se chama (plano médio), mas pergunta-lhe, antes, por que é que ela está a olhar assim para ele. •Plano médio de Shego que pestaneja. •Plano geral dos dois. Shego diz que "ainda não tinha reparado como és azul e deliciosamente malvado!". •Música. •Plano médio de Drakken que grita: "Shego!!!".

 Fig. 40 – Plano americano de Shego e Drakken.	•Plano americano de Drakken e Shego de costas. •Drakken pergunta a Shego se ela não tem nenhum trabalho para fazer. •Música. •Plano geral dos dois. Shego diz que sim e dispara um raio verde para a parede, formando dois corações com as iniciais dos seus nomes (som). •Plano médio dos corações. •Plano geral de Shego a seduzir Drakken. •Música. •Drakken começa a andar e Shego gatinha. •Plano americano de uma parede que tem um aparelho condicionado. •Drakken aparece no plano com um acelerador, pensando em aumentar a potência do ar condicionado para verificar se o acelerador está, efectivamente, arranjado. •Plano médio do aparelho, no qual a mão de Drakken carrega. •Plano médio do ar condicionado, com o ar frio a sair. •Plano geral do interior do castelo e Shego congelada. •Música. •Plano americano de Drakken congelado. •Ouve-se a voz sensual de Shego que diz que tem muito frio. •Plano geral de Drakken. Aparece Shego que diz "perfeito para nos enroscarmos!" e dá-lhe uma chávena de leite quente (a chávena tem corações desenhados). •Plano americano e depois médio de Drakken que grita a Shego: "Estás-me a deixar passado!". •Plano americano de Shego e Drakken. Shego faz-lhe uma massagem (fig. 40). •Música. •Plano pormenor da boca de Shego a falar no ouvido de Drakken, dizendo "todos precisamos de um intervalinho!". •Plano americano dos dois. •Shego puxa Drakken. •Música.
Cena XIV 12 segundos 	•Plano geral de uma sala de aula. •Plano americano de Ron a dormir (som de Ron a ressonar). •Música. •Atiram um papel a Ron e ele abre-o. •Música. •Primeiro plano do papel com o nome de Ron e cheio de corações (fig. 41). •Plano americano de Ron assustado e panorâmica horizontal para o seu colega.

Fig. 41 – Bilhete de amor.	•Música. •Plano médio de Ron a olhar para o seu colega. •Plano americano do colega de Ron (este está de costas) que aponta para Kim. •Panorâmica horizontal para Kim, com cara de apaixonada e acenar a Ron. •Música. •Plano americano de Ron que lhe acena, assustado e de Rufus. •Plano médio de um livro para cima do qual Rufus cai. Este grita (aspecto cómico).
Cena XV 9 segundos **Fig. 42** – Shego e Drakken no parque.	•Corações como cortina. •Música que remete para o romantismo. •**Som**: pássaros a chilrear. •Plano geral de um parque no qual estão dois pássaros a namorar em cima de uma árvore. •Panorâmica horizontal até Shego. Shego e Drakken a correr. •Plano geral de uma senhora com um bebé que tem um chupa-chupa na mão. •Plano médio do chupa que Shego rouba. •Panorâmica horizontal até à mãe do bebé que fica estupefacta com o que aconteceu. •Plano geral de Drakken. •**Acção:** Shego aparece e espeta-lhe o chupa-chupa na boca (fig.42). •Carácter cómico de toda a cena. •**Cena sem monólogos ou diálogos.**
Cena XVI 20 segundos **Fig. 43** – Ron a fugir de Kim.	•Corações como cortina. •Plano geral de Ron que anda descansado à beira dos cacifos. Abre os olhos e vê Kim que pestaneja. •Música. •Plano geral de Ron a fugir (gritos; fig. 43). Esconde-se numa esquina (gritos). •Plano americano de Kim que encontra Ron. •Plano geral de Ron que grita e corre, mas aparece novamente Kim. •Plano americano de uma porta que se abre (som) e aparece Ron. •Zoom da cara de Ron que grita. •Plano médio de Kim com cara de apaixonada. •Plano geral de uma porta. Ron entra e a porta fecha-se. •Música. •Plano médio de Ron que pensa ter escapado, mas abre os olhos e Kim está sentada na sua cadeira. •Plano geral de Kim que tenta dar um beijo a Ron (música); ele foge. •Plano médio de Kim que abre os olhos, desapontada. •Carácter cómico de toda a cena.

	•**Cena sem monólogos ou diálogos**.
Cena XVII 6 segundos **Fig. 44** – Shego e Drakken a tirar fotografias.	•Corações como cortina. •Música. •Plano americano de Shego e Drakken numa cabine fotográfica (neste plano apenas se vê a cortina). •Plano geral e médio de Shego e Drakken que tiram fotografias (som dos flashes; fig. 44). •Plano médio da cabine, por onde saem as fotos. •Música. •Carácter cómico de toda a cena. •**Cena sem monólogos ou diálogos.**
Cena XVIII 52 segundos **Fig. 45** – Kim, Ron e Monique.	•Corações como cortina. •Plano geral da colega de Ron, Monique, (som). •Ouve-se a voz de Ron que faz "Pssst" e chama por ela. •Plano americano de Monique a olhar para Ron, que surge atrás dela. •Música. •Plano médio de Ron que pergunta se a área está livre. •Plano médio de Monique que pergunta de quê. •Música. •Plano americano de Ron que salta para a beira dela e responde-lhe que a Kim anda atrás dele. •Plano americano de Monique que pergunta: "A Kim anda atrás de ti?". •Plano americano de Ron que responde afirmativamente. •Plano americano de Monique (Ron está de costas), que lhe pergunta se ele não percebeu mal. •Plano médio de Ron que lhe responde que não. •Plano americano de Monique (Ron está novamente de costas) que lhe pergunta se isso não é bom. •Plano geral dos dois. Ron diz que não sabe e começa a olhar para os lados. •Plano americano de Ron que estava de costas e vira-se. •Plano médio de Monique que diz a Ron para despir o fato de pickle. Ele diz para ela não dizer à Kim que o viu. •Plano americano dos dois. Monique pergunta: "E se ela me vir contigo?" •Música. •Panorâmica horizontal de Ron até Kim (Ron grita). •Plano americano de Ron e Kim. Kim diz a Ron, com uma voz sensual: "Ronnie, quero pedir-te um favor…" •Plano geral dos três amigos (fig. 45). Ron foge. •Plano geral de Monique e Kim. Kim afirma: "É tímido, mas tão querido!". •Plano médio de Monique que responde: "Eu diria verde e esquisito!

Cena XIX 57 segundos **Fig. 46** – Plano americano de Kim e Ron a beijaraem-se.	•Música de acção. •Plano geral dos corredores da escola. Kim pendurada no fio. •Plano geral de Ron a correr com Kim atrás dele. •Plano americano de Ron assustado. •Plano geral de Ron a virar a esquina e a esconder-se. •Plano geral do corredor (a Kim não está lá). •Plano americano de Ron que se vira. •Plano vertical até ao tecto. •Música de suspense. •Plano geral de Ron a andar. •**Acção:** Kim salta e Ron assusta-se e foge. •Plano americano das pernas de Ron a correr. •Enquadramento picado de Ron a correr e Kim a saltar atrás dele. •Plano médio dos cacifos. •Plano geral dos cacifos e de Kim. Esta abre um cacifo (plano americano). A música de suspense pára. •Ron tenta fugir. Kim puxa-o e ele grita. •Kim diz que não tem companhia para a festa em tributo a Midlleton. •Plano médio de Ron que fica perplexo por Kim querer sair com ele. •Plano americano de Kim e Ron (Ron de costas). Kim diz-lhe: "pensei que nunca mais me convidavas!" e dá-lhe um beijo – plano americano (fig. 46). •Grande plano dos olhos abertos de Ron (só se vê a cabeça de Kim). •Plano médio de monitor que se liga (som) e aparece Wade. •Música de romance. •Wade fica estupefacto. •Zoom do beijo. • **Acção:** Ron desmaia (som) e Wade pergunta se ligou em má altura. •Plano americano de Kim que se ri e pergunta se ele sabe o que se passa. •Plano médio de Wade que começa a falar. •Plano americano de Kim e Ron. Kim diz que se vai preparar para logo à noite. •Plano médio de Ron, que está "nas nuvens" e fecha o cacifo, deixando Wade a falar sozinho. •Zoom de cacifo. •Música.
Cena XX 34 segundos	•*Fade in*. •Música. •Plano geral de Ron deitado. •Acção: Ron fala da natureza da sua relação com Kim (fig. 47).

 Fig. 47 – Plano geral de Ron.	•Plano geral de Ron na janela; deitado no chão; no canto da sala; sentado; sentado no chão a beber; de pernas para o ar – sempre a falar da sua relação com Kim (dinamismo da acção através do uso do plano geral). •Plano americano – Ron decide acabar com Kim. •Plano americano do director (só aparece no final da cena; era com que Ron estava a desabafar).
Cena XXI 21 segundos **Fig. 48** – Plano geral do cientista.	•Música. •Plano geral do cientista no seu laboratório (fig. 48). •Plano americano do cientista que está chateado porque não tem o humorador. •Som do Kimunicador. •Primeiro plano do humorador que levanta voo (som). •Plano geral do cientista que vai atrás dele. •Plano geral do humorador que voa para a janela. •Plano médio da porta pela qual o cientista sai. •Panorâmica horizontal até ao humorador que sai pela janela (som).
Cena XXII 52 segundos **Fig 49** – Shego.	•**Som:** passos (empregado). •Plano geral de Shego (de costas) e Drakken num jantar romântico, num restaurante. •Música. •Plano americano de Shego e Drakken de costas. Shego pergunta-lhe se está a pensar no mesmo que ela (fig. 49). •Drakken responde: "O quê? Que este gelado vai directamente para as minhas ancas e nunca vou caber num 36?". •Plano americano de Shego e Drakken que pensam que está na altura de fazer umas maldades e que o local ideal para fazê-lo é no recinto da festa de Midlleton. •Shego sobe para a mesa e diz que é a miúda de Drakken. Drakken diz-lhe que não tem "tempo para beijocas!". •Plano médio de Shego e Drakken. Shego ameaça disparar sobre Drakken os seus raios verdes. •Drakken diz: "Sim, boa. Um namoro do mal!".
Cena XXIII 63 segundos	•Plano muito geral da casa de Kim. •Plano geral de Ron que pensa no que vai dizer a Kim - passa para plano americano. •Primeiro plano da campainha na qual Ron toca (som). •Aparecem os pais de Kim (plano americano). •*Fade in*. •Plano médio de Ron e da mãe de Kim que lhe diz que eles fazem um casal muito bonito. •Panorâmica horizontal para o pai de Kim que diz a Ron que está na hora de terem uma conversa de família (tom

 Fig. 50 – Plano americano de Kim.	ameaçador). •Panorâmica horizontal para a mãe de Kim que diz que quer que a filha seja feliz. •Plano médio de Ron que fica estupefacto quando vê Kim. •Plano americano de Kim (fig. 50). •Panorâmica vertical da Kim, deslumbrante. •Plano americano de Ron que fica, literalmente, de boca aberta.
Cena XXIV 13 segundos **Fig 51** – Plano geral de Kim e Ron.	•Música de festa. •Plano horizontal de alguns aspectos da festa. •Plano americano de Ron e Kim na festa. •Plano geral de um banco. Kim e Ron sentam-se e a música pára (fig. 51). •Primeiro plano do bolso de Ron que se mexe e carrega no humorador (som). •Plano médio de Kim – os seus olhos mudam de cor e ela ri-se. •Plano médio do bolso. •Plano médio de Kim – os seus olhos mudam de cor e ela fica furiosa. •Plano médio de Ron que fala (Kim está de costas). •Primeiro plano do bolso de Ron que se mexe e carrega no humorador (som) •Plano médio de Kim – os seus olhos mudam de cor e ela chora por Ron estar a acabar com ela. •Plano geral dos dois. Kim foge. •Música.
Cena XXV 61 segundos **Fig 52** – Cientista.	•Plano geral de Ron. Algo bate na sua cabeça. •Primeiro plano do Kimunicador. •Plano geral – aparece o cientista que pensa que ele é um espião. •Ron diz que andava à procura daquilo. •Plano médio do cientista (fig. 52) que lhe diz que o que Ron tem é o seu controlador de humor. •Plano americano de Ron que lhe dá o humorador pensando ser um jogo. O cientista diz-lhe que não é um jogo e Ron percebe tudo – plano médio. •Música.
Cena XXVI 23 segundos	•Plano geral de Shego e Drakken. •Plano americano de Shego e Drakken que dialogam (planos americanos). • Acção: Shego chora (fig. 62).

 Fig. 53 – Plano americano de Shego e Drakken.	
Cena XXVII 28 segundos **Fig. 54** – Plano geral de Drakken, Ron e o cientista.	•Música de festa. •Plano geral dos carros alegóricos que desfilam. •**Acção:** Kim passa e Drakken esconde-se. •Plano americano de Drakken que não percebe por que Kim está a chorar. •Primeiro plano dos olhos de Drakken escondido a ouvir a conversa entre o cientista e Ron. •Plano geral de Drakken, Ron e o cientista (fig. 54). •Drakken rouba o humorador das mãos do cientista. •Primeiro plano do humorador e do acelerador por cima deste (Drakken juntou-os). •Plano vertical até à cara de Drakken que fica contente com a perspectiva de controlar Kim. •Primeiro plano de Drakken que diz que vai sobrecarregar o humorador. •Plano geral do Cientista, Ron e Drakken. •**Acção:** O cientista e Ron tentam tirar os aparelhos a Drakken.
Cena XXVIII 6 segundos **Fig 55** – Primeiro plano de Shego e Kim, furiosas.	•Plano geral de Kim e Shego a chorar (elas estão em sítios diferentes, mas na mesma situação e os cenários estão divididos a meio para que possamos ver as duas, em simultâneo). •Plano americano de Shego e Kim, furiosas, depois a rir e depois novamente furiosas. •Zoom de Kim e Shego a ranger os dentes (primeiro plano; fig. 55).
Cena XXIX 47 segundos 	•Voz do cientista que diz: "Foi carregado demais!". •Plano médio do controlador na mão de Drakken. •Plano geral do Cientista, Ron e Drakken. •Plano médio do controlador. •**Acção:** O cientista continua a explicar que os circuitos queimaram. •Plano médio de Ron que implora ao cientista para que Kim volte ao normal. •Plano médio do cientista (Ron de costas) que diz a Ron:

Fig. 56 – Shego furiosa com Drakken.	"A tua amiga ficou presa numa teia irreversível de raiva!". •Plano médio de Kim furiosa com Ron. •Plano médio de Kim que tenta justificar-se e foge. •Plano americano do cientista e de Drakken. Este último ri-se da situação. • **Acção:** O cientista pergunta pelo outro chip. •Plano horizontal e geral de Drakken até Shego furiosa (fig. 56). •Plano médio de Shego que atira um raio verde a Drakken (som). •Plano geral de Shego a correr atrás de Drakken (som).
Cena XXX 121 segundos	•Plano médio de Ron que pede a Kim para se acalmar. •Plano geral dos dois. •Ron e Drakken fogem. •Plano geral de Kim e Shego que se cruzam. •**Acção:** Kim afirma: "Homens!" – cena com carácter cómico. •Música de acção. •Plano geral de Ron que vai para cima de um carro alegórico. •Plano americano de Ron que entra para dentro do carro (som). •Plano geral de Kim que aparece em cima do carro mas não vê Ron. •Plano americano do interior do carro – também lá está Drakken. •**Acção:** Drakken e Ron dialogam e este diz ao primeiro para sair porque aquele era o seu esconderijo. Drakken diz "ganhaste-me com a tua superioridade…" – comicidade – "mas isto não nos salva delas! •Plano médio de Kim que aparece e os dois fogem. •Música de festa – pessoas a dançar. •Plano geral de Ron a passar. •Plano geral de Kim que o atira ao chão duas vezes e ele cai à beira de Shego (plano médio) que grita, furiosa. •Plano americano de Ron que pede ajuda a Kim. •Plano americano de Kim que range os dentes. •Plano geral de Shego e Ron. Shego lança-lhe raios verdes e isso faz com que as suas calças caiam ficando só em boxers – comicidade. •Plano americano de Kim que fica tonta. •Primeiro plano do chip a alterar-se sucessivamente (som). •Plano médio de Kim a mudar de expressão (som). •Primeiro plano do chip que se altera cada vez mais rapidamente. •Primeiro plano de Kim que volta ao normal (som). •Plano geral de Ron que vai até alguém que está de

 Fig . 57 – Plano geral de Drakken a fugir de Shego.	costas e tira-lhe a máscara de pickle para se tapar. Ouve-se a voz do director. Foi a ele que Ron tirou a roupa de pickle. •Música. •Plano geral da festa – aparece Shego que lança um raio (som). •Plano americano de Ron que pergunta a Kim se ela ainda está chateada. •Plano médio de Kim que lhe diz que não é nenhum drama. Drakken diz-lhe que teve sorte. •Plano médio de Kim que lhe responde que é melhor ter cuidado. •Plano geral de todos - Shego lança raios verdes a Drakken (som). •Plano americano de Ron que diz a Kim que a sua paixão derivava do humorador e esta responde-lhe (plano médio) que ainda há o fogo-de-artifício. •Panorâmica vertical até ao fogo (som). •Plano geral de Shego a lançar raios de fogo a Drakken que foge (fig. 57).
Total de segundos: 1223 **Total de cenas:** 29	

Kim Possible (o nome Possível indicia a força do carácter da personagem, uma vez que para ela não há obstáculos ou impossíveis) é uma adolescente que estuda, como todas as outras, tem interesses semelhantes às miúdas da sua idade, no entanto, cabe-lhe a ela enfrentar o Mal, lutando sempre pela justiça e pelo bem-estar dos outros.

No episódio visionado, a cidade onde mora Kim Possible celebra o Dia de Midleton. A escola está empenhada em participar no tributo à cidade e, por isso, Ron veste-se de pickle (pretende, deste modo, homenagear a fábrica de pickles). Entretanto, um cientista sonha em ganhar dinheiro com a sua nova invenção, um humorador. Este aparelho permite controlar o humor das pessoas através de um chip colocado na pele. Alheios à festa e à nova invenção do cientista, os vilões Drakken e Shego roubam ao cientista um controlador electro-magnético que aumenta a potência de aparelhos eléctricos, com o intuito de fazer muitas maldades.

Kim Possible e Ron vão ao seu encontro, na tentativa de estragar os planos dos malvados. Segue-se uma cena dinâmica de luta entre Ron e Drakken e Shego e Kim. Quando as duas lutam, caem nos seus pescoços, respectivamente, um chip, que é controlado pelo humorador. Como sempre, os vilões, ainda no começo do episódio, acabam por escapar, levando o controlador electro-magnético. Com a luta, Ron deixa

cair o Kimunicador (aparelho da Kim Possible que lhe permite comunicar com Wade e ficar a par das vilanias dos seus oponentes) e acaba por trocar este aparelho pelo humorador que ele pensa ser um jogo e, por isso, carrega sucessivamente nos seus botões. O que se sucede já seria de esperar. Tanto Kim como Shego têm variações de humor, centrando-se o enredo em duas variações particulares: quando elas ficam apaixonadas e, em seguida, quando ficam enraivecidas.

Quando o chip estagna na paixão, Kim apaixona-se por Ron, persegue-o e acaba, mesmo, por beijá-lo, fazendo com que ele a leve à festa em tributo a Midleton. O problema é que Ron está confuso, pois não quer misturar os seus sentimentos e, assim, acabar com uma grande e sólida amizade. Após muito reflectir, conclui que o melhor é acabar o "namoro" com Kim Possible.

Quando vai buscá-la a sua casa, Ron adia a sua pretensão de terminar o namoro com ela, pois Kim aparece deslumbrante de vestido preto.

Na festa, Ron encontra uma ocasião para esclarecer as coisas com Kim e quando o faz Kim, controlada pelo humorador, fica furiosa e disposta a vingar-se de Ron. O mesmo se sucede com Shego que é rejeitada por Drakken.

Drakken decide ir à festa para fazer as suas típicas maldades, mas as coisas não lhe correm de feição. Shego, controlada pelo humorador, fica enraivecida.

O cume do carácter cómico do episódio acontece quando Drakken e Ron fogem e escondem-se de Kim Possible e de Shego.

Entretanto, o cientista vai à festa (o Kimunicador levantou voo e dirigiu-se para lá e o cientista foi atrás) e encontra Ron. Ambos percebem a troca dos aparelhos, mas o pior estava ainda por acontecer. Drakken rouba o humorador e usa o aparelho electro-magnético para aumentar a sua potência e, assim, controlar, Kim. Com tanta voltagem, o humorador queima-se e Kim fica de tal forma descontrolada que o seu chip acaba por queimar-se, também. Ron fica, deste modo, livre da ira de Kim, mas Drakken não tem a mesma sorte. Percebe tarde que Shego estava a ser controlada pelo humorador e como não lhe havia acontecido nada, Shego estava ainda cheia de raiva. No final, vemos Drakken a fugir pela estrada de Shego que lhe atira os seus raios verdes. Kim e Ron restituem a sua amizade, sendo presenteados com um belo fogo-de-artifício.

3.5.1 Personagens

Neste desenho animado, as personagens são planas e lineares. De um lado temos os bons (Kim, Ron e amigos) e do outro os maus (neste episódio, Drakken e Shego). Assim, temos a protagonista e o coadjuvante (note-se que é a Kim que dá nome ao desenho animado) que lutam contra os vilões, sempre prontos a fazer maldades.

Entre estes dois tipos de personagens aparentemente opostos há traços que os unem: Kim (personagem feminina que representa o Bem) é bonita, destemida e luta bem, tal como Shego (personagem feminina que representa o Mal); Ron (personagem masculina que representa o Bem) é um rapaz normal, desprovido de grande beleza e é trapalhão, tal como Drakken (personagem masculina que representa o Mal). Entre as quatro personagens há algo que os une: o tipo de humor, ora sarcástico, ora ingénuo.

O ar juvenil de Kim e Ron é produzido através da roupa jovem e actual que vestem e da forma como falam (“ya”, “malta”), permitindo uma identificação entre as crianças que vêem o desenho animado e as próprias personagens.

- Kim Possible

Kim é uma adolescente amorosa, lutadora e amiga, defendendo sempre os valores morais e a justiça. Não é “enfadonha” como algumas protagonistas. Tem garra e é bem-humorada. Fisicamente, é gira e tem cabelos ruivos e compridos. Gosta de se arranjar bem e usa roupa da moda.

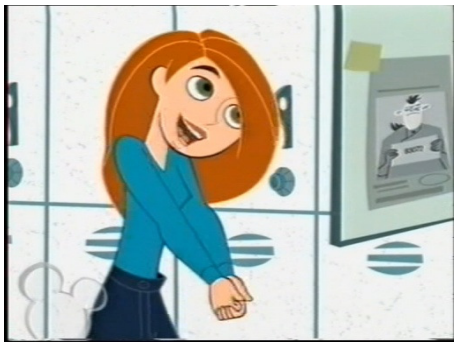


Fig. 58– Kim
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

- Ron

Ron é o melhor amigo de Kim. Ajuda-a sempre nas suas missões, embora, por vezes, atrapalhe, visto que é um pouco desajeitado.

Fig. 59 – Ron
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

- Drakken

É o típico vilão infantil. As suas feições e a sua cor azul remetem, desde logo, para o seu carácter. Gosta de fazer o mal, mas nunca o consegue fazer, na sua totalidade. O seu jeito trapalhão e infantil e o seu humor refinado fazem com que as crianças tenham até uma certa simpatia por ele. Estas características são bem visíveis no episódio visionado, como por exemplo, quando ele se deita no chão e chucha no dedo, com medo de Shego.

Fig. 60 – Drakken
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

- Shego

Ao contrário de Drakken, Shego é bonita, mas tem traços expressivos que denunciam a sua "malvadez". Esta malvadez, como no caso do Drakken, não é plena.

Ela tenta fazer o mal, mas é também capaz de ser carinhosa e apaixonada, como acontece no episódio visionado. Tal como Kim, ela luta bem e é destemida.

Fig. 61 – Shego
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

3.5.2 Temática

No episódio visionado, o amor é percepcionado através de dois pólos distintos: o Bem e o Mal.

Kim, apaixonada, seduz Ron e persegue-o. Shego faz o mesmo a Drakken, chegando, até, a fazer-lhe um leite quente para este não ter frio (esta ideia de carinho pelo outro não é associada ao conceito de vilã).

A temática do amor produz, na maior parte das vezes, uma boa aceitabilidade por parte das crianças e tal corrobora-se com o estudo empírico efectuado. Como se irá ver, de forma mais pormenorizada, no Capítulo V, os trabalhos de expressão plástica que os pelos alunos efectuaram mais vezes tem ver com Kim arranjada para sair com Ron e com a cena do beijo.

3.5.3 Espaço/ Cor

Os espaços, neste desenho animado, remetem para o universo das personagens. Assim, o laboratório do cientista tem poucos objectos e é azul, passando uma ideia de frieza geralmente associada à cientificidade; a casa de Kim é um local bonito, aprumado e cheio de cor, tal como ela; a escola é cheia de luz e de cor; o castelo do Drakken é muito escuro e sem luz, características também associadas aos vilões.

No geral, o desenho animado é muito colorido.

Fig. 62– Laboratório
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

Fig. 63 – Casa de Kim
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

Fig. 64 – Escola
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

Fig. 65 – Castelo de Drakken
(Fonte: *Kim Possible*, Disney)

3.5.4 Tempo

No episódio vê-se, de forma explícita, duas partes do dia: manhã e/ou tarde e noite. Como não há narrador e as personagens não nos dão indicação acerca do tempo em que decorre a acção, não é possível determinar se a acção decorre num ou dois dias.

Sabemos que a festa de Midlleton decorre no fim-de-semana, pela indicação da tabuleta à entrada da escola, no início do episódio e que Ron e Kim tiveram aulas, mas não sabemos se tal ocorreu num sábado de manhã. Podemos dizer que a acção se divide em dois tempos: de manhã e/ou tarde em que Kim se apaixona por Ron e noite em que vão à festa e ela sofre uma decepção amorosa.

3.5.5 Movimentos/ planos

Os tipos de planos usados e os movimentos da câmara conferem à acção muito dinamismo. O conflito gera-se, desenvolve-se e resolve-se muito rapidamente. Mesmo quando a acção fica mais "parada", como acontece nas cenas em que as personagens não dialogam (Shego no parque com Drakken ou os dois a tirar fotografias; Kim a perseguir Ron) e apenas se ouve uma música, há um grande dinamismo gerado pela música, em si, e pelo cómico de situação. As lutas conferem, também, um carácter muito dinâmico ao enredo, captando a atenção das crianças. Nas lutas, foi usado o tipo de plano geral, para que todos os momentos e movimentos fossem percepcionados. Pode dizer-se que, neste desenho animado, não há tempos mortos.

A panorâmica, sobretudo horizontal, é utilizada algumas vezes, neste episódio, essencialmente para apresentar um dado novo ou para ligar dois espaços unos, mas distantes.

3.5.6 Diálogos/ focalização

Os diálogos são rápidos e apoiados por técnicas consistentes relacionadas com os tipos de plano. Assim, quando as personagens falam de algo importante, como por exemplo, o diálogo entre Kim e Ron, no qual Kim pergunta a Ron se este não ficou triste por Tara namorar. Ron pergunta por que razão e Kim responde que ela gostava dele, ao que ele responde não se ter apercebido. Neste diálogo, foi utilizado somente o plano médio, conferindo uma maior densidade ao diálogo das personagens.

Muitos dos diálogos possuem uma componente cómica, recorrendo-se assim a trocadilhos, como por exemplo, quando Wade diz a Ron: "Não te envinagres", em vez de envergonhes, gozando com ele por estar vestido de pickle.

Nos diálogos, podemos obter algumas noções de focalização. Neste desenho animado, em concreto, algumas personagens encontram-se de costas e o espectador obtém a visão das outras personagens que falam com elas (o mesmo não sucedia com *Timon e Pumba*).

3.5.7 Música/ som

Ao contrário do que sucedia com *Timon e Pumba*, em que os sons detinham uma relevante significação expressiva e independente, os sons em *Kim Possible* assumem um papel de complementaridade e coerência com a imagem, não possuindo um carácter qualitativo. Pelo contrário, a música desempenha, neste desenho animado, um carácter expressivo, antecipando ou justificando situações, como sucede, por exemplo, com a cena em que atiram um bilhete a Ron. Este olha para o lado e pensa que foi o seu colega. A música que se ouve, nesse momento, indica-nos que Ron está errado, pois só depois o seu colega aponta para Kim. É através de uma panorâmica horizontal que vemos que foi Kim Possible. A música que ouvimos e o facto de ela acenar assim o confirmam.

A música também confere densidade e dinamismo à acção, como sucede nas cenas sem diálogos em que Shego vai ao parque com Drakken e Kim persegue Ron. Quando a música começa o espectador sabe, antecipadamente, pelo seu teor romântico e

dinâmico, que vai ver algo relacionado com o amor. É curioso notar que a própria imagem possui, neste caso, a mesma função. Assim, vemos dois pássaros abraçados em cima de uma árvore e sabemos, à priori, que o que nos espera são cenas de cariz sentimental.

3.6 Conclusão

Neste capítulo procedemos a uma análise de um episódio de *Timon e Pumba* e *Kim Possile*. Através da análise realizada, pudemos verificar de que forma a gramática audiovisual foi construída e desconstruída, de forma a tornar os desenhos animados apelativos aos olhos das crianças.

Capítulo IV

Metodologia

«A melhor demonstração continua a ser, e de longe, a experiência».

Bacon

4.1 Introdução

Neste capítulo, procede-se à descrição das opções metodológicas que estiveram na origem do estudo empírico. Este teve como base a análise estrutural da narrativa audiovisual, relativamente às suas componentes, em geral e, em particular, aos elementos audiovisuais presentes nos desenhos animados *Timon e Pumba* e *Kim Possible*. A partir dessa base, analisamos quais os elementos mais determinantes que contribuíram para os desenhos animados mencionados serem da preferência das crianças.

Tendo em vista a consecução dos objectivos definidos, os alunos responderam a um questionário (**Anexo I**). Numa segunda fase, procedemos à análise dos resultados do questionário e a registos gráficos realizados pelos alunos.

4.2 Objectivos

A presente investigação tem como principal objectivo analisar quais os elementos da narrativa audiovisual que mais influenciaram a escolha dos desenhos animados *Timon e Pumba* e *Kim Possible* pelas crianças dos 3º e 4º anos, respectivamente, como os seus desenhos animados favoritos.

Assim, o estudo pode traduzir-se na questão:

Que elementos da narrativa audiovisual exercem maior influência nas escolhas dos desenhos animados pelas crianças?

Tendo em conta a questão formulada, o estudo empírico foi realizado no sentido da persecução dos seguintes objectivos específicos:

- Verificar quais os desenhos animados preferidos dos alunos do 3º e 4º ano de escolaridade (amostra aleatória);

- Analisar os elementos da narrativa audiovisual que estão na base da construção dos desenhos animados preferidos dos alunos*;*

4.3 Metodologia

O presente estudo tem como base o paradigma qualitativo. Gómez, et al. (1999:259) consideram que "a finalidade da investigação qualitativa é compreender e interpretar a realidade, tal como é entendida pelos sujeitos participantes nos contextos estudados".

A investigação qualitativa teve a sua génese na Alemanha, no século XIX. Alguns estudiosos académicos, nada satisfeitos com a utilização de métodos naturalísticos nas ciências sociais, propõem uma perspectiva holística para estudar os fenómenos sociais.

Até à primeira metade do século XX, a interpretação dos casos educativos tinha como base a racionalidade científica, sendo analisados nas suas componentes e relações individualizáveis.

A partir do advento das investigações qualitativas surgiram novas teorias baseadas nos fenómenos educativos, o que contribui para a cientificidade da educação, passando esta a ser concebida "como acção intencionada, global e contextualizada, regida por regras pessoais e sociais e não tanto por leis científicas". (Latorre, Rincón & Arnal, 1997:36).

Bodgan e Biklen (1984) enumeram as características mais comuns às investigações qualitativas:

- O investigador é o instrumento principal;
- Têm uma tendência para serem mais descritivas;
- Há mais interesse pelo processo do que pelos resultados;
- Os dados tendem a ser analisados de forma indutiva;
- O significado assume um papel central.

Este estudo é maioritariamente qualitativo, visto que esta é a metodologia que melhor serve a consecução dos objectivos propostos.

Neste estudo, interessa-nos mais o processo e o significado do que os resultados dos dados.

A inserção do investigador no cenário natural é crucial, uma vez que permite explorar profundamente as interacções ocorridas em contexto sala de aula, aproximando

o investigador "ao sujeito real que está presente no mundo e que pode, em certa medida, oferecer-nos informações sobre as suas próprias experiências, opiniões e valores". (Gomez et al., 1999:62)

A investigação qualitativa baseia-se, à partida, numa relação de confiança entre o observador e o observando.

O facto de efectuarmos a investigação em quatro escolas e de a primeira sessão incluir actividades que os alunos não realizam com muita frequência na escola (visionamento de desenhos animados, actividade plástica, com tintas, tecidos, revistas, etc. e exercício de colagem) pressupõe uma relação de confiança e de abertura entre investigador e alunos. Esta relação é essencial para que haja fruição e para que os alunos se desprendam e não se sintam constrangidos.

Dentro dos estudos qualitativos, a metodologia seguida foi a de um estudo multicaso.

Bodgan e Biklen (1994:97) consideram que "quando os investigadores estudam dois ou mais assuntos, ambientes, ou bases de dados, realizam estudos de casos múltiplos".

Assim sendo, a comparação multicasos tem como fim descobrir "convergências entre vários casos" (Hill e Hill, 2005:49).

Gomez e Flores (1996:96) assinalam que nos estudos multicasos "frente ao desenho de caso único, argumenta-se que as evidências apresentadas através de um desenho de casos são mais convincentes, e o estudo realizado desde esta perspectiva é considerado mais robusto (Yin, 1984) "ao basear-se na *replicação*, que entendemos como a capacidade que se tem com este tipo de desenho de contestar e contrastar as respostas que se obtêm de forma parcial com cada caso que se analisa".

Seguimos a metodologia de estudo multicaso de forma a analisar convergências e contrastes dos vários dados e obter resultados mais consistentes,

4.4 Amostra

Os inquéritos foram respondidos por crianças do 3º e 4º anos das EB1 de Vilar, Arcozelo, EB1 de Freiria, Arcozelo, EB1 de Cepões e EB1 de Santa Comba. Ao todo foram preenchidos 121 inquéritos.

Os inquéritos foram submetidos a pré-testes realizados a três crianças de sete e oito anos, no sentido de verificar a validade e pertinência das questões.

O método de amostragem dos inquéritos e das experiências de ensino-aprendizagem seleccionado foi o da amostragem não-casual por conveniência.

Hill e Hill (2005: 49) referem que "neste método os casos escolhidos são os casos facilmente disponíveis". De facto, por residir em Ponte de Lima e conhecer muitos professores do Agrupamento de Escolas de Arcozelo, optou-se pela escolha daquele agrupamento. Para além disso, as quatro escolas estão geograficamente distanciadas uma das outras. Os alunos das escolas que se situam mais perto do centro da agora Vila de Arcozelo (EB1 de Freiria, EB1 de Vilar e EB1 Santa Comba) possuem um nível sócio-económico superior aos da EB1 de Cepões, bastante mais afastada do centro da Vila. Nas outras escolas o acesso aos bens de consumo é bastante mais fácil e superior ao da EB1 de Cepões, o que permite obter dados provenientes de uma maior diversidade sócio-cultural.

Este método foi escolhido, também, pelas vantagens enumeradas por Hill (2005:49), nomeadamente por ser "rápido, barato e fácil".

4.5 Instrumentos de recolha de dados

Levar a cabo uma investigação empírica acarreta, necessariamente, o uso de técnicas de recolha de dados válidos e fidedignos.

Na área da educação, os investigadores qualitativos recorrem, essencialmente, a três formas de recolha de dados (Léssard-Hébert, 1994:144):

- Inquérito;
- Observação;
- Análise documental.

4.5.1 Inquéritos

O inquérito consiste numa forma indirecta de recolha de dados, podendo tomar a forma de entrevista (forma oral) ou de teste e/ou questionário (forma escrita).

No presente estudo utilizamos, numa primeira fase, o inquérito sob a forma de questionário (**Anexo I**).

O questionário constitui uma técnica de observação não participante que tem em vista a recolha de informações baseadas na inquirição de um grupo representativo da população em estudo.

Gomez e Flores (1996:186) definem questionário como "uma forma de entrevista caracterizada pela ausência do entrevistador, por se considerar que para recolher informação sobre o problema objecto de estudo é suficiente uma interacção impessoal com o entrevistado".

Os questionários constituem, assim, no âmbito deste estudo, uma forma de recolha de dados preliminares e fundadores da investigação, pois é o apuramento dos desenhos animados preferidos das crianças que permite encetar o objectivo crucial da investigação, que se prende com as razões de tais escolhas.

Optamos pela utilização desta técnica dado que esta permite um estudo intensivo de grandes conjuntos de indivíduos, todavia esta técnica possui algumas limitações sobretudo no que diz respeito ao grau de profundidade da informação recolhida.

4.5.2 Observação participante

Na presente investigação foi, também, utilizada a observação participante que pode ser definida como uma técnica que se refere (...) "a uma situação onde o observador fica tão próximo quanto um membro do grupo do qual ele está a estudar e participa das actividades normais destes." (Mann, 1975:95)" ou ainda "...um processo no qual a presença do observador, em uma situação social, é mantida para fins de investigação científica..." (Cicourel, apud HAGUETTE, 1982:62).

Na observação participante, o investigador integra o meio a investigar, acedendo a perspectivas, problemas e comportamentos do indivíduo ou grupo a estudar. Desta forma, o investigador tem acesso a dados aos quais não teria acesso se não estivesse imbuído no meio.

Na observação participante é crucial que o pesquisador seja aceite pelo outro, por um grupo ou pela comunidade, para que possa assumir a condição ora de participante, ora de observador. Difere de outras técnicas qualitativas de recolha de dados por ser a menos estruturada. Assim sendo, não se faz uso de nenhum instrumento específico para direccionar a observação, como ocorre com o questionário ou com o a entrevista.

Esta técnica permite a recolha de dois tipos de dados: os dados registados nas "notas de trabalho de campo" e os dados integrados no "diário de bordo" do investigador. Dado o carácter subjectivo deste último tipo de dados, optou-se por esta técnica, permitindo uma descrição subjectiva dos dados, essencial para a compreensão dos dados.

O que nos interessa, neste estudo em particular, é a observação dos sinais de comunicação verbal que as crianças emitem sobre os desenhos animados e as suas preferências, como expressões faciais, gestos e posturas, e a comunicação verbal, como brincadeiras, opiniões e apartes sobre o tema.

4.5.3 Testes de representação gráfica

A análise documental corresponde, na presente investigação, à análise de conteúdo e aos testes de representação gráfica.

Esta técnica de recolha de dados foi utilizada neste estudo, no sentido de observar trabalhos de expressão escrita, realizados pelos alunos (**Anexo V**).

Para além das técnicas de recolha de dados anteriormente referidas (questionário e análise documental), foram utilizados outros instrumentos de registo de dados:

- Objectos gráficos em forma de trabalhos de expressão plástica;
- Fichas de trabalho;
- Registos fotodigitais e videográficos, de forma a ter acesso permanente a todos os registos das sessões de ensino-aprendizagem.

CAPÍTULO V

Apresentação, análise e discussão dos resultados

"Do mesmo modo que Dorr (1986) consideramos as crianças uma audiência especial. Crianças detentoras de competências e capacidades assinaláveis no plano cognitivo, da sociabilidade, e da comunicação, designadamente sujeitos que exercem um papel activo na construção e interpretação das mensagens que recebem…"

Sara Pereira

5.1. Introdução

Considerando os objectivos primordiais que orientaram o presente estudo, o quadro teórico que o fundamentou e as directrizes metodológicas em que se circunscreveu, neste capítulo são apresentados e interpretados os resultados da investigação, tendo em vista um cruzamento destes resultados com o quadro conceptual que a orientou.

5.2 Resultados dos inquéritos

5.2.1 Resultados dos inquéritos do 3º ano

Os inquéritos efectuados a 121 alunos do 3º e 4º anos, de quatro Escolas Básicas do 1º Ciclo de Ponte de Lima, permitem-nos conhecer as preferências destes alunos relativamente aos desenhos animados, designadamente quais os seus favoritos; dias da semana em que os vêem mais frequentemente, quantidade de tempo que despendem no seu visionamento; heróis favoritos; existência ou não de permissão para verem os desenhos animados que desejam; existência ou não de diálogos ou brincadeiras durante o visionamento; aquisição de bens de consumo relacionado com os desenhos animados e possibilidade de realização dos próprios brinquedos.

Relativamente aos alunos do 3º ano de escolaridade, o nível etário da larga maioria dos alunos está nos nove anos (58%), sendo que apenas 3% destes alunos tem dez anos e 39% oito anos.

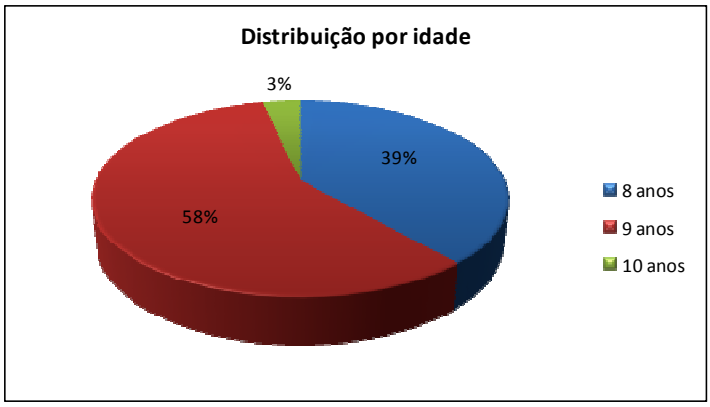


Gráfico 1

A maioria dos alunos (54%) pertence ao sexo feminino, sendo o restante (46%) do sexo masculino.

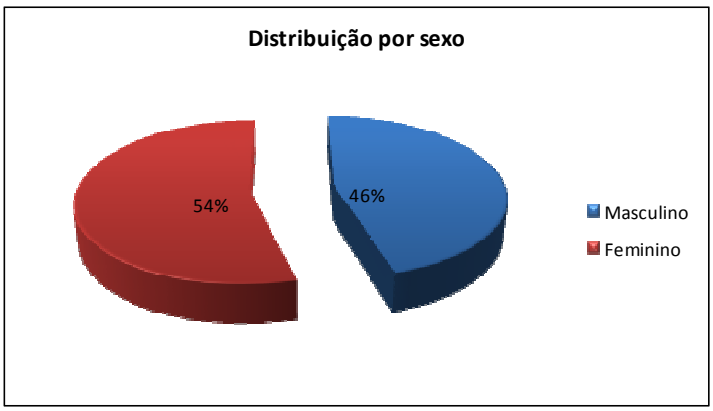


Gráfico 2

Relativamente aos dias da semana em que os alunos inquiridos vêem mais desenhos animados, a maioria dos alunos (41%) vê desenhos animados ao Sábado e ao Domingo e 7% vê mais à Sexta, confirmando a tendência dos vários estudos sobre esta questão.

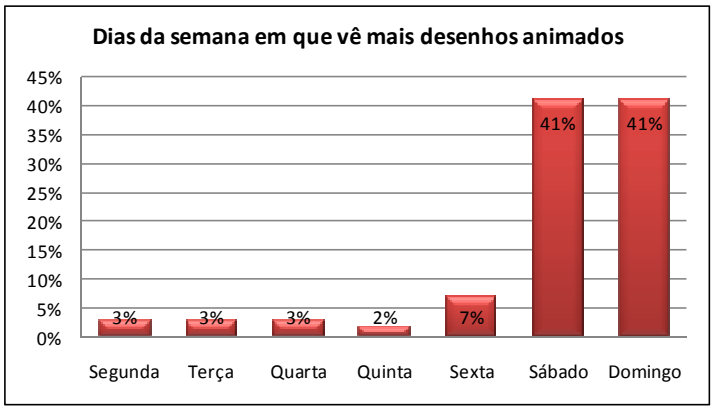


Gráfico 3

Durante a semana, uma larga maioria dos alunos (59%) vê desenhos animado apenas meia hora, seguindo-se uma hora (23%), duas horas (16%) e mais de três (2%), o que se compreende facilmente, já que os alunos vão para a escola.

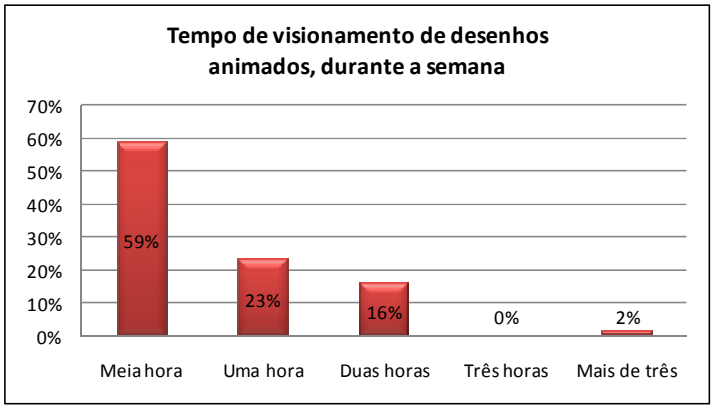


Gráfico 4

Ao fim-de-semana, o panorama relativamente ao tempo despendido no visionamento de desenhos animados altera-se totalmente.

Enquanto que durante a semana ninguém vê por mais de três horas desenhos animados, no fim-de-semana este é o tempo despendido pela maioria dos alunos (23%), seguindo-se com 21% mais de três horas e duas horas e, por fim, uma hora (19%) e meia hora (16%).

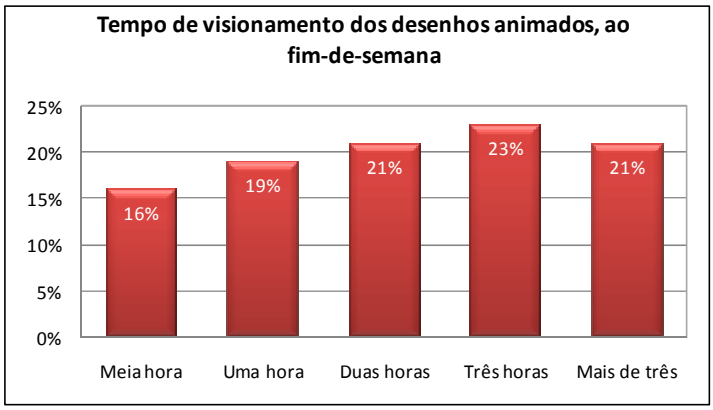


Gráfico 5

Quando questionados acerca da permissão dos seus pais para verem os desenhos animados que desejam, a larga maioria (89%) responde que sim, dizendo que não apenas 11%.

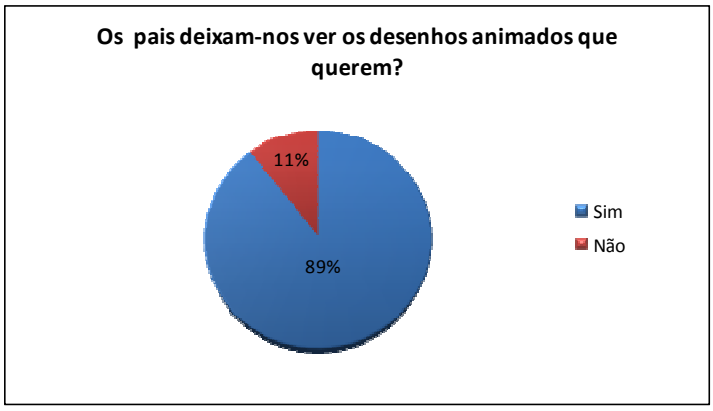


Gráfico 6

Em relação aos desenhos animados favoritos, os alunos enumeraram-nos por ordem de preferência.

O desenho animado favorito dos alunos é o ***Timon e Pumba*** reunindo 17% das preferências. Segue-se *American Dragon* com 12% e com 10% *Bibi Blocksberg*, *Pucca*, *Campeões: Oliver e Benji* e *Miffy e os amigos*.

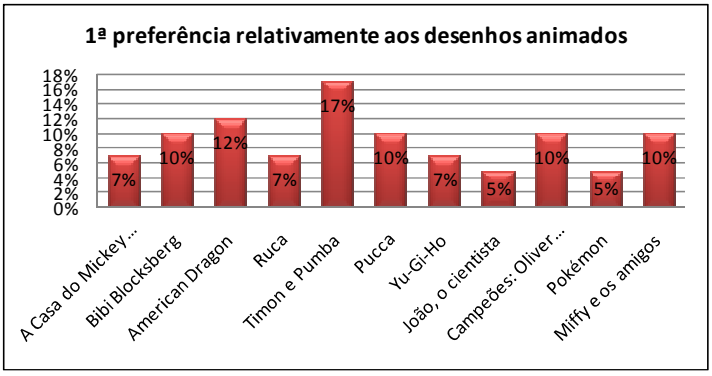


Gráfico 7

No que se refere à segunda preferência, os alunos elegeram com 17% A *Casa do Mickey* e *Timon e Pumba*. Segue-se, com 9%, *O Carteiro Paulo* e *Pucca*.

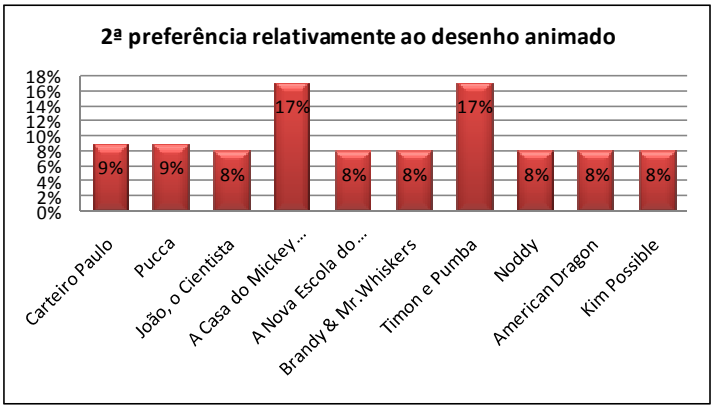


Gráfico 8

No que concerne à terceira preferência, os alunos escolheram a *Nova Escola do Imperador* e *Pucca* (29%), seguindo-se, com 14%, *Tarzan*, *O Carteiro Paulo* e *Doutor Cão*.

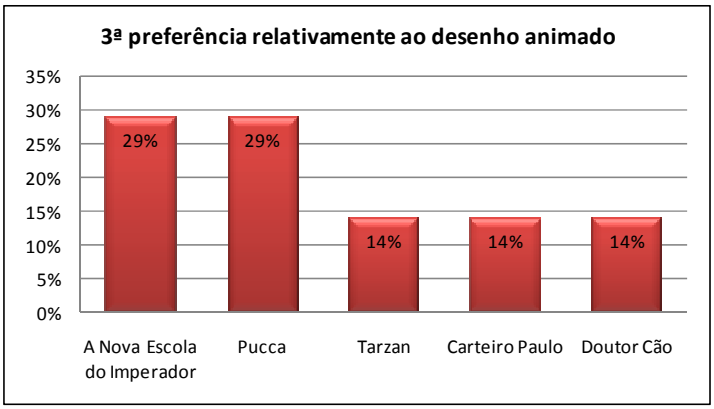


Gráfico 9

Em relação às razões de preferência dos desenhos animados, a larga maioria dos alunos (52%) refere que a escolha deriva do facto de serem divertidos, enquanto que 15% justificam a sua escolha por serem engraçados e 12% referem a acção como factor determinante para a sua escolha.

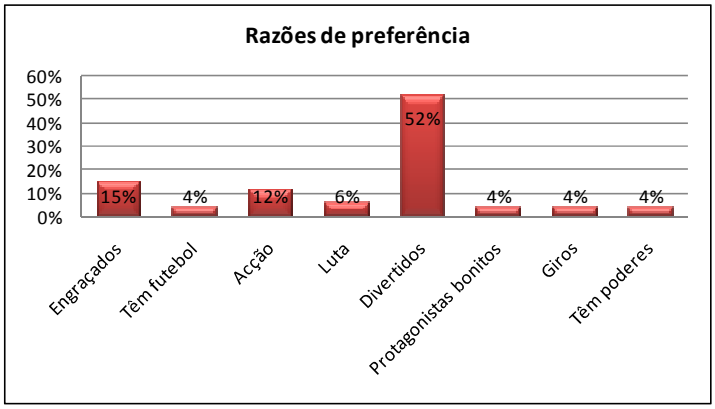


Gráfico 10

Em relação aos seus heróis favoritos, 16% dos alunos referem o *American Dragon* e *O Homem-Aranha* (curiosamente este desenho animado não consta das preferências dos alunos no que toca aos desenhos animados), seguindo-se *Kim Possible* (8%), *Batman* e *Flecha* (5% cada um).

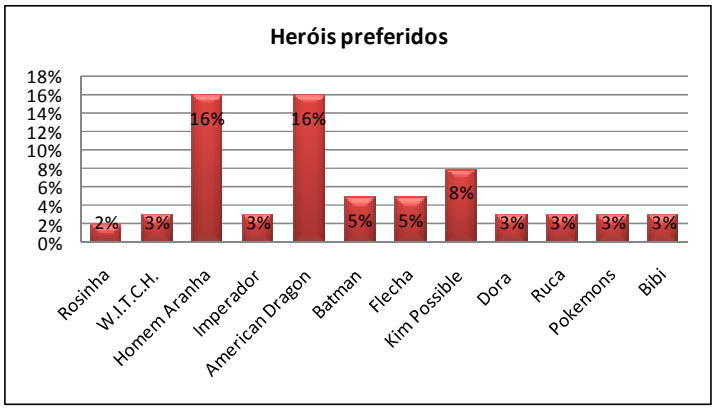


Gráfico 11

Quando questionados sobre o facto de conversarem com alguém sobre os desenhos animados que vêem, 63% responderam que o fazem e 37% afirmaram que não.

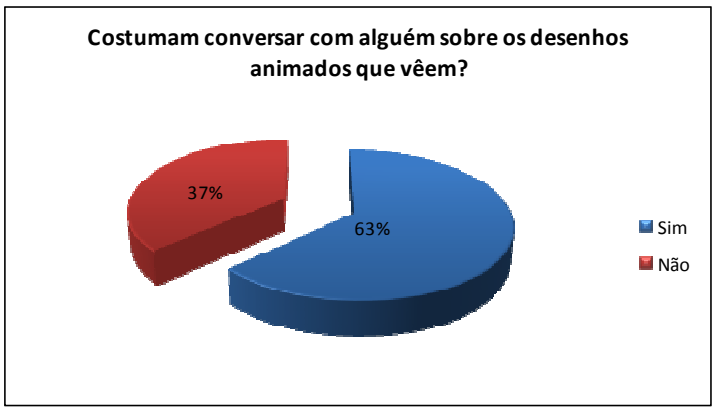


Gráfico 12

A maioria dos alunos que costuma conversar com alguém sobre desenhos animados, fala com os amigos (67%), irmão(s)/(ã)s (19%), seguindo-se os primos (8%) e, por fim, a mãe ou o pai (6%). Pode-se constatar que os alunos conversam maioritariamente com pessoas da sua faixa etária.

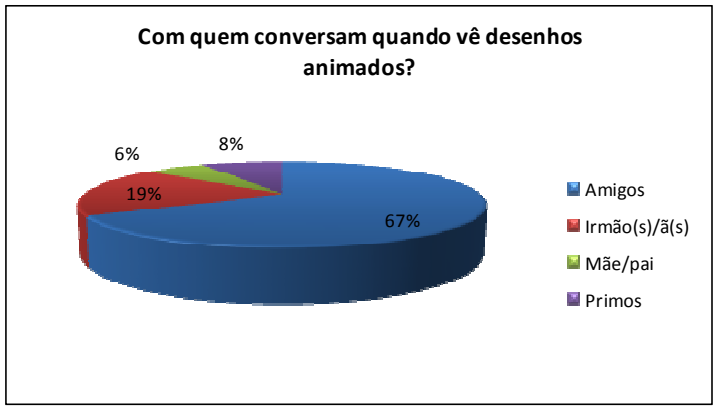


Gráfico 13

82% dos alunos responderam que não costumam brincar enquanto vêem desenhos animados, sendo que apenas 18% responderam que o fazem. No entanto, desses 18% nenhum explicou em que consistiam tais brincadeiras.

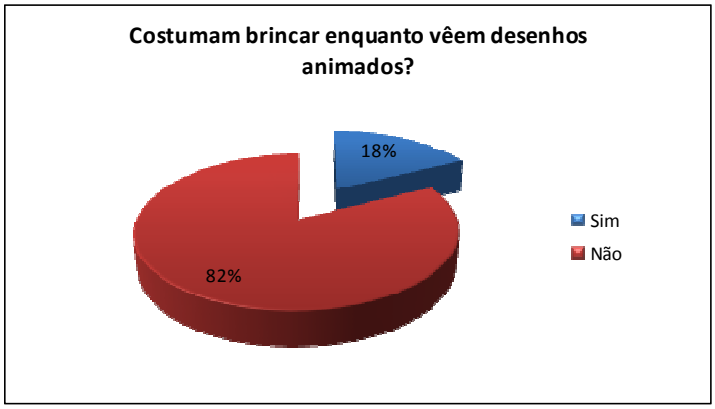


Gráfico 14

Quando questionados sobre o facto de imitarem os seus heróis favoritos, 51% responderam que o fazem e 49% disseram que não.

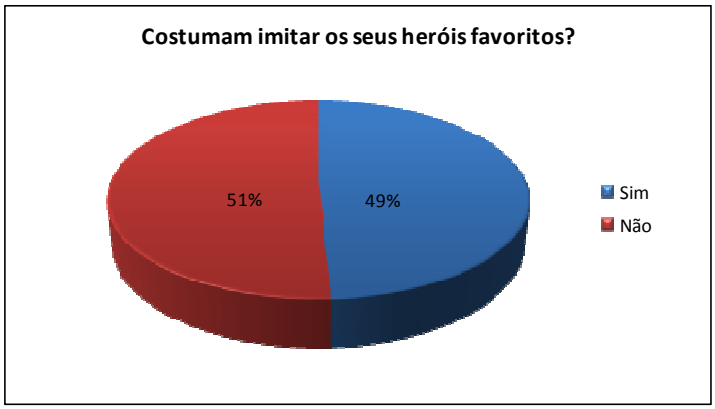


Gráfico 15

93% dos alunos afirmaram que costumam adquirir objectos relacionados com os seus desenhos animados ou heróis favoritos e 7% responderam que não o fazem.

Gráfico 16

Os DVD estão no topo das aquisições relacionados com os desenhos animados (22%), seguindo-se roupa (19%), jogos (17%), brinquedos (16%), material escolar (12%). 6% refere outros como material adquirido.

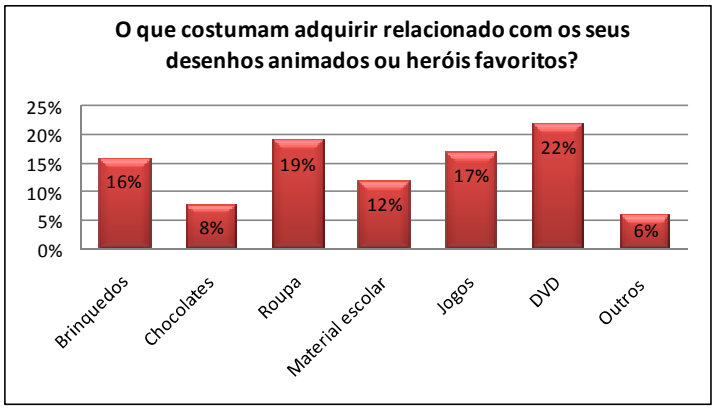


Gráfico 17

Relativamente a outros materiais adquiridos, 20% dos alunos possuem elásticos para o cabelo ou ganchos, colares e pulseiras, molduras, caricas e 10% adquirem bolsas e cobertores.

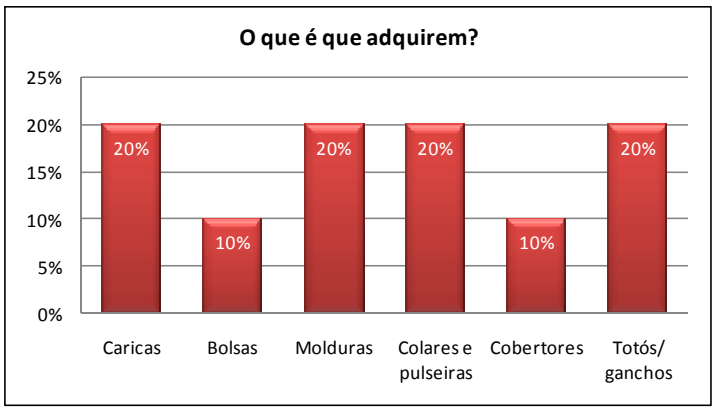


Gráfico 18

A maioria dos alunos (82%) não faz brinquedos relacionados com os desenhos animados ou heróis favoritos, sendo que apenas 18% afirmam fazer algo.

Gráfico 19

5.2.2 Resultados dos inquéritos do 4º ano

Relativamente aos alunos do 4º ano de escolaridade, a maioria destes (49%) tem nove anos, havendo, no entanto, 44% que possui dez anos, 6% onze e 2% 12 .

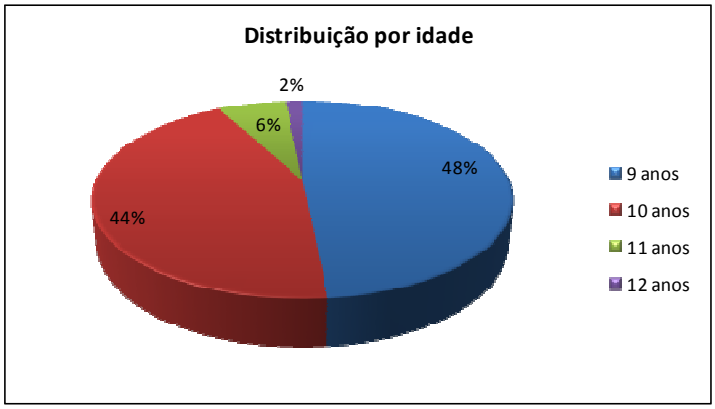


Gráfico 20

A maioria dos alunos (64%) pertence ao sexo feminino, sendo o restante (36%) do sexo masculino.

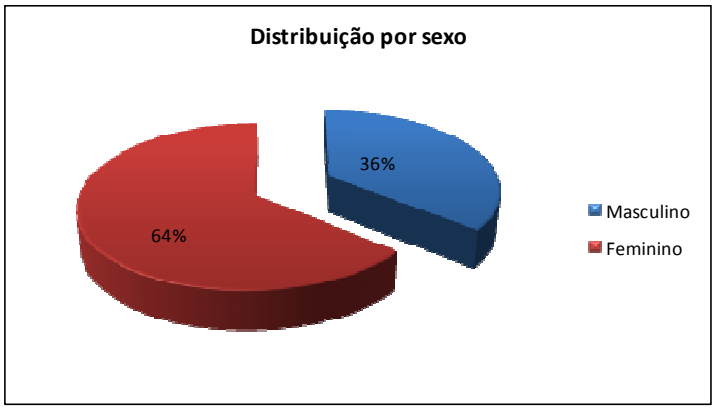


Gráfico 21

A maioria destes alunos (49%) tem nove anos, havendo, no entanto, 44% que possuem dez anos, 6% onze e 1% 12.

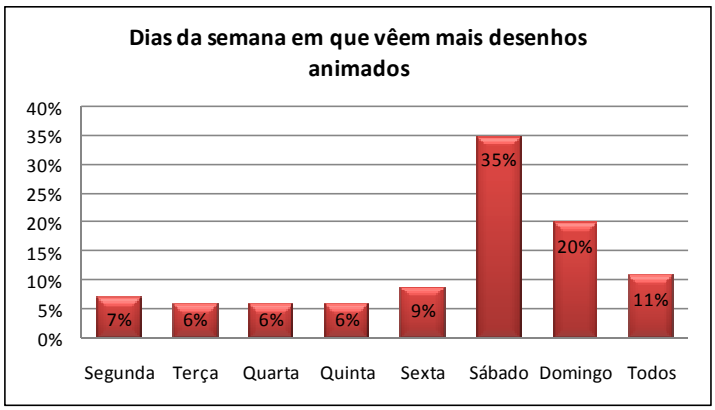


Gráfico 22

Durante a semana, 62% dos alunos vêem desenhos animados durante meia hora, seguindo-se 14% que vêem durante uma hora. 11% dos alunos vêem desenhos mais de três horas, 10% duas e 3% três.

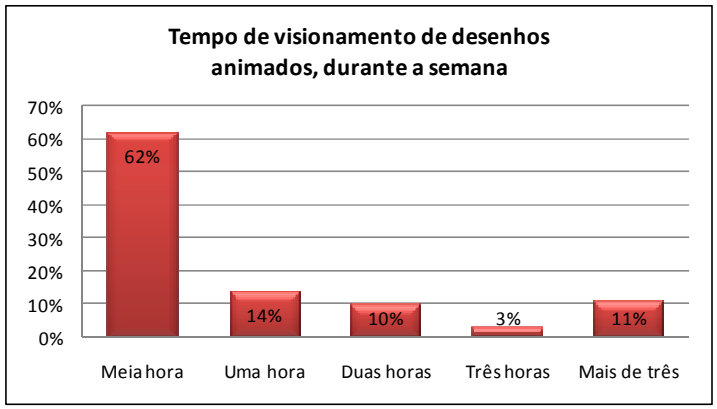


Gráfico 23

Durante o fim-de-semana, o tempo de visionamento dos desenhos animados altera-se. A maioria (29%) vê mais de três horas. 27% vêem uma hora, 18% duas, 18% meia hora e 8% mais de três.

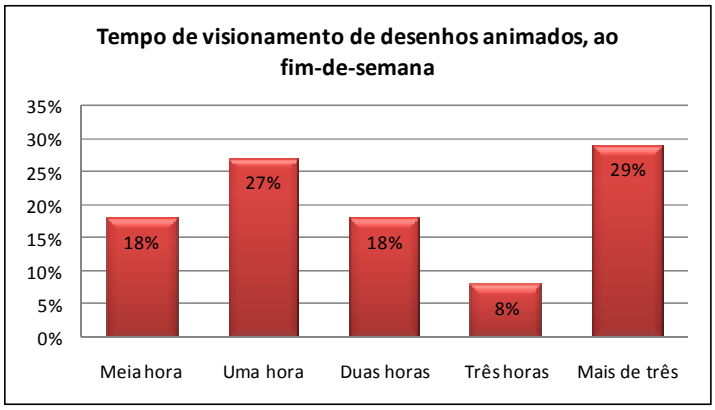


Gráfico 24

A larga maioria dos alunos (94%) dos alunos afirma que os pais os deixam ver os desejos animados que querem, ao passo que apenas 6% referem que tal não sucede.

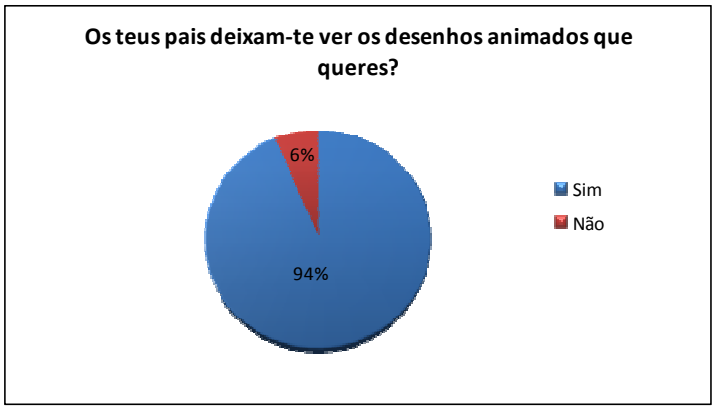


Gráfico 25

Em relação à primeira preferência, no que diz respeito aos desenhos animados, 31% dos alunos elegem ***Kim Possible*** como o favorito, seguindo-se, com 10%, *American Dragon* e *Brandy & Mr. Whiskers* e *Shin Shan* com 8%.

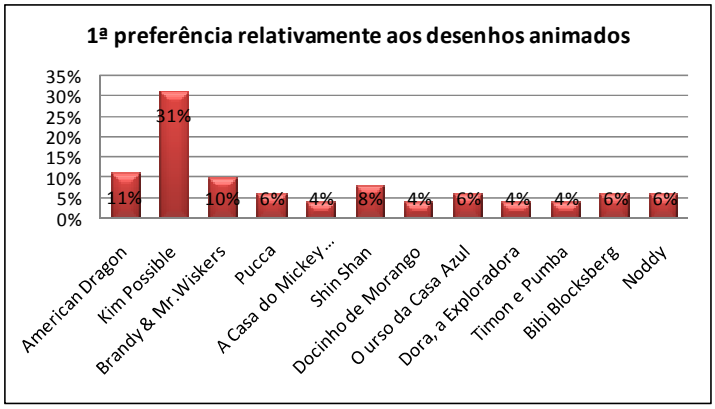


Gráfico 26

No que toca à segunda preferência, os alunos elegem, com 32%, *A Casa do Mickey* e *Kim Possible*, seguindo-se com 14% *A Nova Escola do Imperador*. *Bibi Blocksberg* e *American Dragon* surgem, em seguida, com 11%.

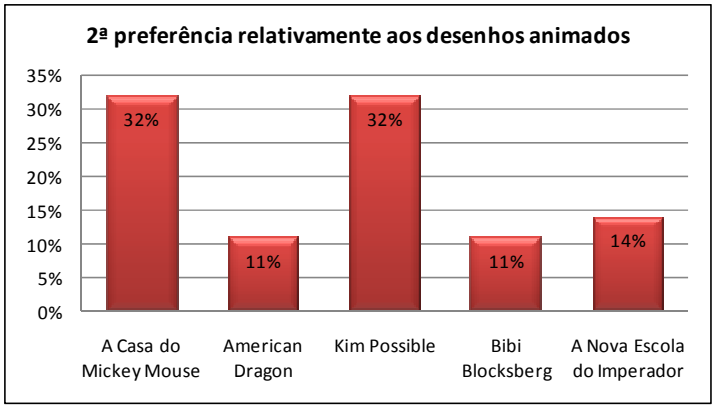


Gráfico 27

Em relação à terceira preferência, a *Nova Escola do Imperador* reúne a maioria das predilecções, com 33%, seguindo-se, com 17%, *Shin Shan*, *Timon e Pumba* e *O urso da casa azul*.

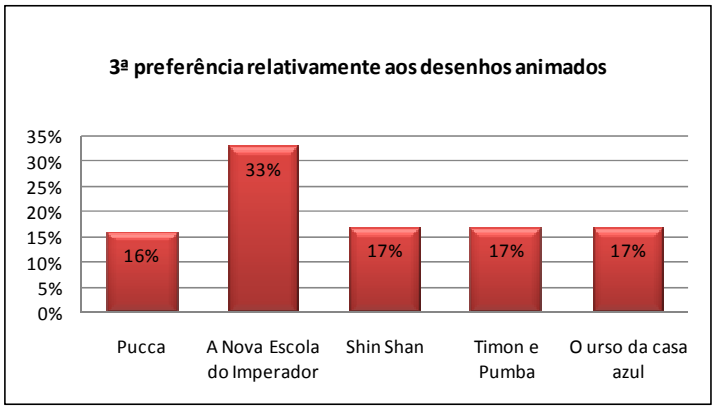


Gráfico 28

Como razões de preferência dos desenhos animados, os alunos enunciam, tal como no 3º ano, o facto de serem divertidos (26%), engraçados (21%) e fixes (12%). Outros elegem-nos por causa da música (12%), por terem acção (10%), pela beleza das personagens (7%) e por causa das imagens (7%) e das lutas (5%).

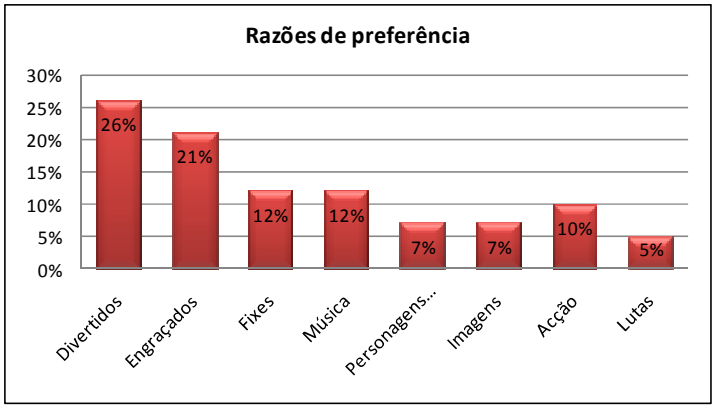


Gráfico 29

Kim Possible (37%) é a heróina favorita dos alunos (é, também, a protagonista do desenho animado favorito dos alunos), seguindo-se-lhe o Homem Aranha (13%), o Super-Homem (8%) e o Mickey (8%).

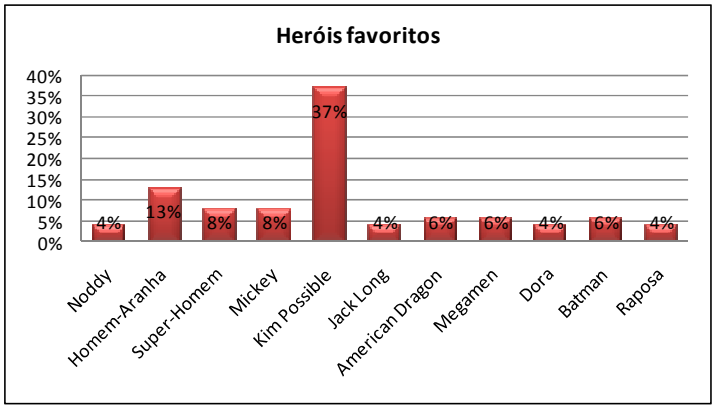


Gráfico 30

60% dos alunos afirmam que não costumam conversar com ninguém acerca dos desenhos animados e 40% referem que conversam.

Gráfico 31

Dos alunos que conversam sobre os desenhos animados, uma larga maioria (48%) conversa com os amigos, 24% falam com os primos, 21% com o(s) irmão(s)/ã(s) e 7% com os pais. Mantém-se a tendência registada no 3º ano de falar sobre os desenhos animados, mais frequentemente, com amigos.

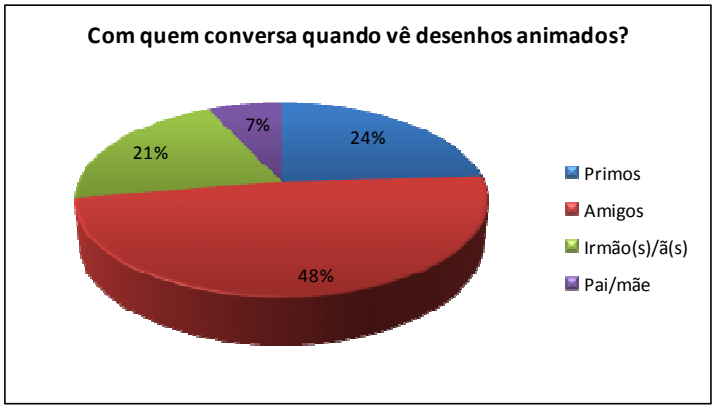


Gráfico 32

92% dos alunos afirmam não brincar enquanto vêem desenhos animados, sendo que apenas 8% o fazem.

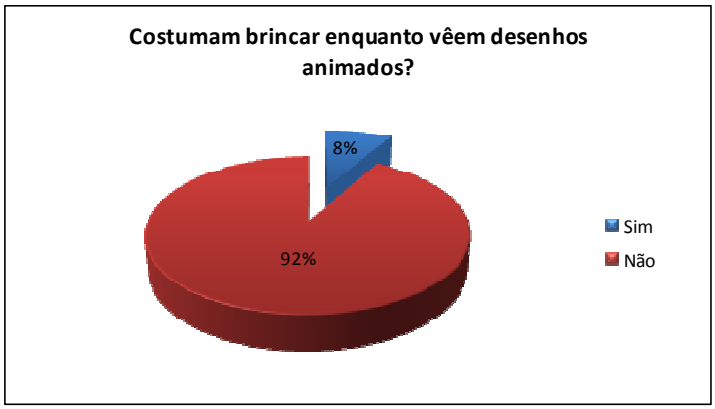


Gráfico 33

Relativamente às brincadeiras que fazem, 40% dos alunos não responderam; e os restantes (20% cada) referiram imitar o Ruca, fazendo de conta que este está a lutar; imitar a Dora, fazendo de conta que está a mexer num mapa e no computador; imitar a Dora, as bruxas e as canções.

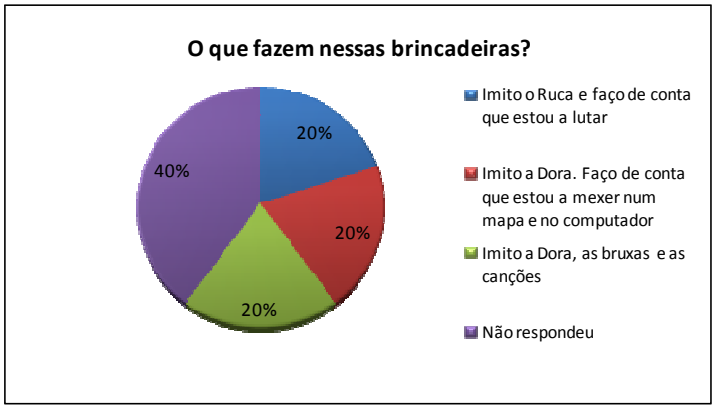


Gráfico 34

Em relação à imitação dos seus heróis preferidos, a maioria dos alunos (54%) refere que costuma imitar os seus heróis e 46% afirmam que não o fazem.

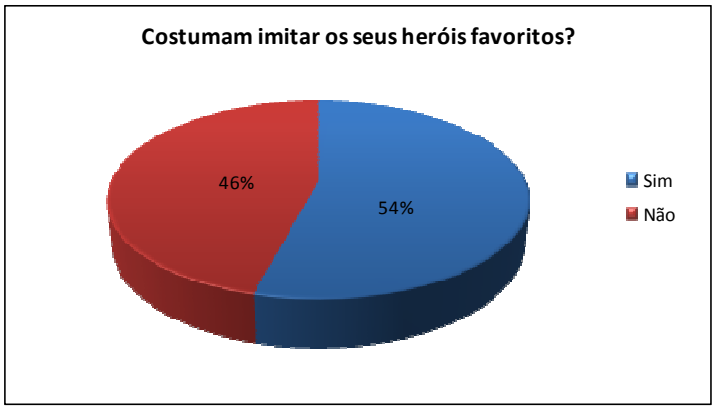


Gráfico 35

A maioria dos alunos (67%) refere que costuma adquirir artefactos relacionados com os seus desenhos animados predilectos, sendo que 33% afirmam que não o fazem.

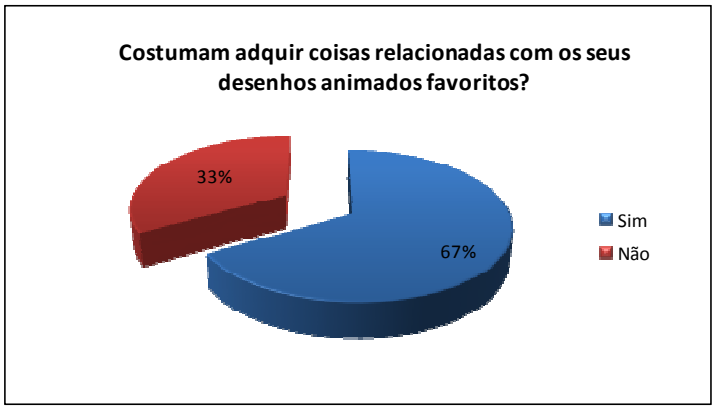


Gráfico 36

Tal como sucedeu com o 3º ano, o DVD é o objecto mais comprado pelos alunos (30%), seguindo-se jogos (28%), material escolar (13%), brinquedos (11%), roupa (8%), chocolates (6%). 4% dos alunos refere outros materiais.

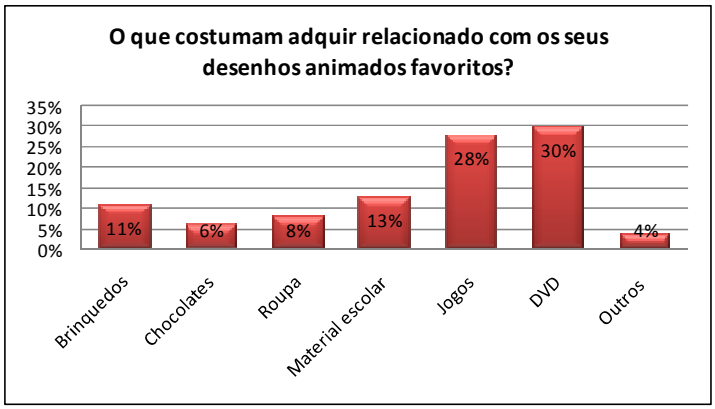


Gráfico 37

A maioria dos alunos que referiu que adquire outros materiais para além dos citados, adquire materiais como revistas (49%), calçado, mochila e diário (17% cada).

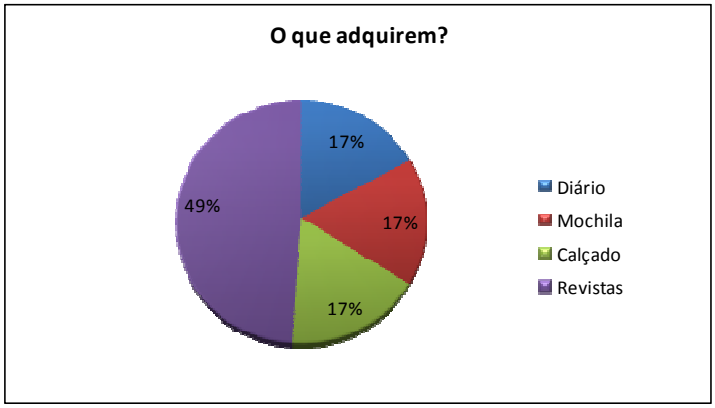


Gráfico 38

Tal como foi observado pelo resultado dos inquéritos do 3º ano, também no 4º ano, a larga maioria dos alunos (80%) não faz brinquedos relacionados com os seus heróis ou desenhos animados favoritos.

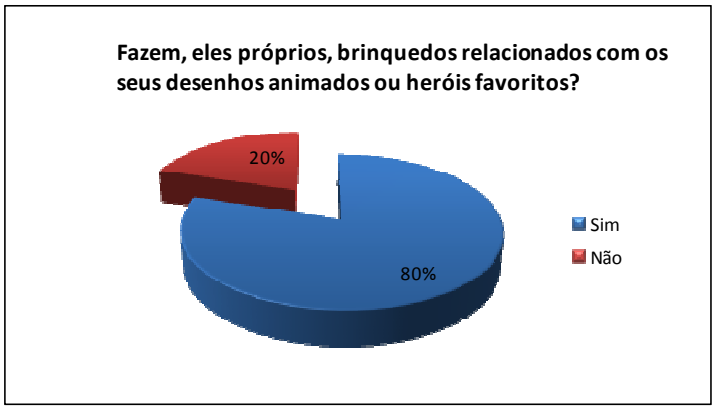


Gráfico 39

5.3 Testes de representação gráfica

Para dar consistência ao estudo, os testes de representação gráfica foram efectuadas nas mesmas escolas em que se realizaram os inquéritos. Sendo que a investigação se centra, a nível de escolaridade, no 3º e 4º anos, tomamos a opção de realizar as sessões em duas turmas do 3º ano e duas do 4º, escolhendo uma amostra aleatória dentro da já aleatória amostra dos questionários.

Depois de apurados os desenhos animados preferidos do 3º e 4º anos, *Timon e Pumba* e *Kim Possible*, respectivamente, organizaram-se os testes de representação gráfica em duas sessões, decorrentes em quatro Escolas Básicas do 1º Ciclo de Ponte de Lima: EB1 de Freiria, Arcozelo (3ºano), EB1 de Vilar, Arcozelo (3º ano), EB1 de Paredes, Cepões (4ºano) e EB1 de Santa Comba, Arcozelo (4ºano).

A turma do 3º ano da EB1 da Freiria é constituída por dez alunos e a da EB1 de Vilar por dezanove alunos. A turma do 4º ano da EB1 de Santa Comba é composta por seis alunos e a EB1 de Paredes por catorze.

Timon e Pumba e *Kim Possible* são o ponto de partida para as duas sessões, efectuadas em cada uma das escolas.

Para contextualizarmos os resultados do nosso estudo, procedemos a uma descrição das cenas dos episódios visionados de *Timon e Pumba* e *Kim Possible*.

5.4 Descrição dos testes de representação gráfica

Os testes de representação gráfica foram efectuados em duas sessões, de três a cinco horas lectivas, em duas turmas do 3º ano e duas do 4º, perfazendo um total de oito sessões.

Na primeira sessão, tentou-se motivar os alunos através do visionamento do desenho animado e de uma actividade rica em expressão artística. O objectivo desta actividade era que os alunos representassem, sem reservas, uma acção, uma personagem ou uma emoção que o desenho animado lhes despertou, podendo fazê-lo de diversas formas. Foi levado um rolo de papel para que os alunos expressassem o que visionaram, podendo desenhar, pintar ou utilizar materiais diversos como jornais, revistas, tecidos, etc.

A segunda sessão teve como objectivo perceber quais as componentes da narrativa audiovisual que contribuem para que os desenhos animados enumerados sejam da preferência dos alunos. Para isso, os alunos efectuaram um exercício de colagem, no qual deveriam recortar o plano, personagens, momento da acção e traço/cor do desenho favoritos e colá-los no seu documento.

Os alunos procederam, também, a um exercício de expressão escrita, de forma a manifestarem as suas preferências relativamente aos desenhos animados preferidos (**Anexo V**). De forma a orientar a escrita dos alunos, propusemos alguns tópicos que poderiam seguir.

5.4.1 Descrição das sessões do 3º ano

Sessão 1

Tema: Desenho animado: *Timon e Pumba*

Actividades:

- Visionamento do episódio "Palhaços no circo".
- Representação sob a forma de expressão plástica (pintura, desenho, criação de objectos/personagens através de materiais variados, etc.) de uma situação marcante do episódio visionado ou de uma ou mais personagens.

Sessão 2

Tema: Desenho animado: *Timon e Pumba*

Actividades:

- Exercício de colagem (escolha do plano, personagens, imagem e acção preferidos).
- Elaboração de uma composição sobre o desenho animado preferido).

5.4.2 Descrição das sessões do 4º ano

Sessão 1

Tema: Desenho animado: *Kim Possible*

Actividades:

- Visionamento do episódio.
- Representação sob a forma de expressão plástica (pintura, desenho, criação de objectos/personagens através de materiais variados, etc.) de uma situação marcante do episódio visionado ou de uma ou mais personagens.

Sessão 2

Tema: Desenho animado: *Kim Possible*

Actividades:

- Exercício de colagem (escolha do plano, personagens, imagem e acção preferidos).
- Elaboração de uma composição sobre o desenho animado preferido).

5.5 Análise e discussão dos resultados

5.5.1 Timon e Pumba

5.5.1.1 Sessão 1 (expressão plástica)

Na primeira sessão do 3º ano das Escolas de Freiria e Vilar, os alunos realizaram um trabalho de grupo de expressão plástica que consistia em expressar, da forma que considerassem mais conveniente, um sentimento/emoção que o desenho animado *Timon e Pumba* despoletou em si ou cenários/personagens preferidas.

Alguns aspectos, como por exemplo, a referência a quem pertenciam as casas desenhadas, foram esclarecidos, na sessão, pelos alunos, para que não houvesse qualquer equívoco na leitura do que foi representado.

Fig. 66 – EB1 de Freiria

Fig. 67 – EB1 de Vilar

Nenhum dos alunos expressou, através de artefactos plásticos, uma emoção relativamente ao desenho animado preferido. No 3º e 4º anos, salienta-se a dificuldade que estes alunos sentem em expressar sentimentos ou emoções através da expressão plástica.

Apenas um aluno (da EB1 de Freiria) representou uma acção (o Palhaço Terrível a tentar fazer mal a Timon e Pumba).

Fig. 68 – Palhaço Terrível a maltratar os protagonistas

A representação anterior elucida bem o que se passou no episódio. Saliente-se a representação do Palhaço Terrível. O aluno conseguiu captar a essência da personagem: o olhar do Terrível é perdido e triste. Timon e Pumba sofrem nas suas mãos e o primeiro grita por socorro.

Ainda sobre as representações dos alunos, dois representaram apenas cenários (a casa do Terrível) e sete cenários e personagens, o que se pode traduzir no seguinte gráfico.

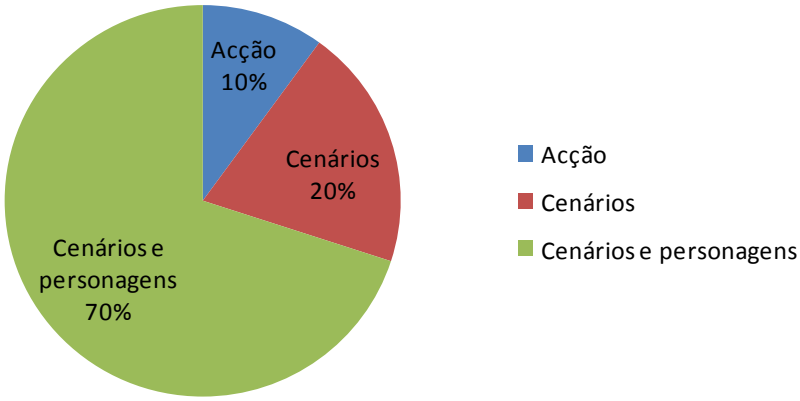


Gráfico 40 – Distribuição dos resultados da representação de *Timon e Pumba*

Dos trabalhos observados, podemos verificar quais as personagens e cenários mais representadas. A personagem mais vezes representada aparece, curiosamente, apenas neste episódio e é o Palhaço Terrível (28%). Em conversa com os alunos, muitos

destes referiram as acções do Palhaço Terrível (atrocidades contra os protagonistas) como determinantes para a sua escolha.

Fig. 69 – Palhaço Terrível e Pumba na casa do primeiro

De notar na representação anterior que, apesar de o desenho estar um pouco empobrecido em termos de pormenores relativos ao cenário (a casa apenas tem uma porta), a verdade é que o mesmo não se passa em relação às personagens. Ambas estão representadas muito fidedignamente, o que poderá ter a ver com a importância que os personagens representam para os alunos que as desenharam, em detrimento do cenário.

Em relação aos cenários, os que foram mais vezes representados foram, naturalmente, os que predominaram no episódio: a casa do Palhaço Terrível (16%) e o Circo (16%).

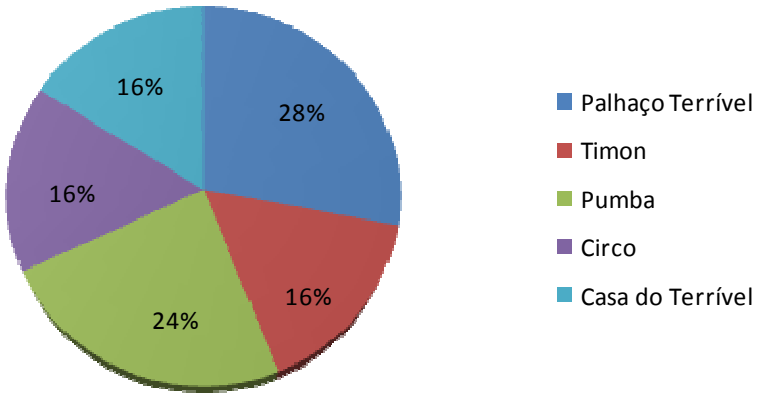


Gráfico 41 – Distribuição de personagens/cenários representados.de *Timon e Pumba*

Pela análise efectuada, verificamos que o que despertou maior atenção aos alunos no visionamento do episódio de *Timon e Pumba* foram as personagens e os

cenários, nomeadamente o Palhaço Terrível (mais vezes desenhado), a sua casa e o circo.

Fig. 70 – Casa do Terrível

Fig. 71 – As três personagens e o circo

Quase todos os alunos que representaram a casa do Terrível, desenharam o seu exterior, apesar de este ter sido mostrado, no desenho animado, em poucos segundos, ao contrário do seu interior, talvez por isso a sua representação tenha sido mais livre. O facto de os alunos estarem mais habituados a desenhar o exterior poderá, também, ter contribuído para este tipo de representação.

Saliente-se a representação da fig.71. Apenas Timon e Pumba possuem uma legenda com o seu nome. Ao serem questionadas sobre este facto, as alunas responderam que o fizeram porque gostavam mais deles. As personagens encontram-se fora do circo, o que não sucedeu em nenhuma parte do episódio e o ambiente circundante é feliz, dado que é um dia de sol e está representada, também, uma borboleta.

5.5.1.2 Sessão 2 (plano, personagens, imagem e acções preferidas)

Na segunda sessão do 3º ano da EB1 de Freiria e da EB1 de Vilar, tal como já foi referido, os alunos escolheram o plano, personagens, imagem e acções preferidas.

No gráfico seguinte, podemos observar as opções dos alunos relativamente ao tipo de plano preferido.

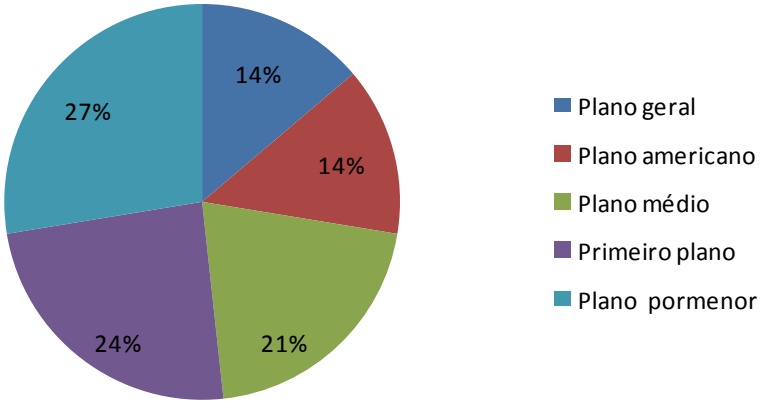


Gráfico 42 – Tipos de planos preferidos

Como se pode verificar pelo gráfico anterior, o plano preferido dos alunos é o plano pormenor (27%), não sendo eleito por nenhum aluno o plano muito geral.

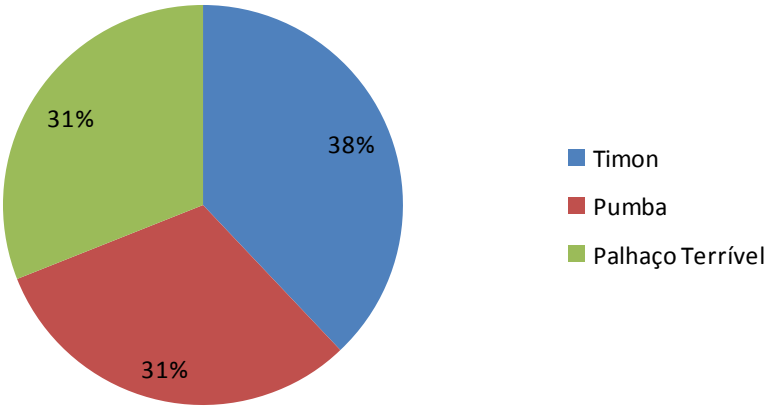


Gráfico 43 – Personagens preferidas

Apesar de o Palhaço Terrível ser, na primeira sessão, a personagem representada mais vezes, a verdade é que no que toca a escolhas de preferências este não foi eleito a personagem favorita, sendo a personagem preferida dos discentes o Timon (38%).

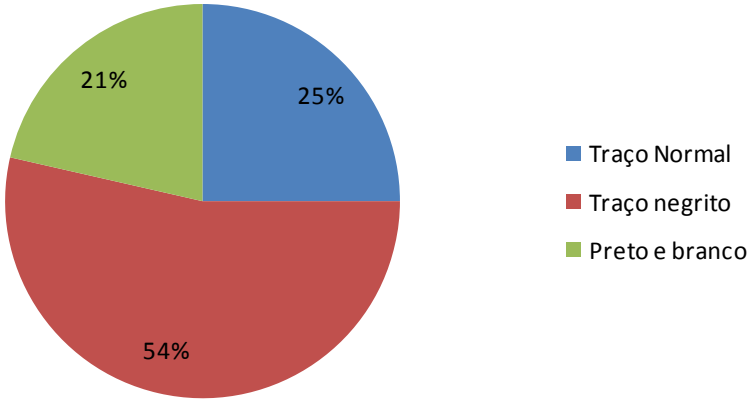


Gráfico 44 – Tipos de desenhos preferidos

A escolha da forma/traço do desenho e cores usadas tem como objectivo verificar se os alunos gostam da forma como a animação está desenhada ou se gostaria que esta fosse feita de outra forma. A maioria dos alunos gostaria que os desenhos fossem traçados a negrito, mas, na verdade, este aspecto não retira nem acrescenta muito à forma como os desenhos são feitos, é apenas mais um pormenor.

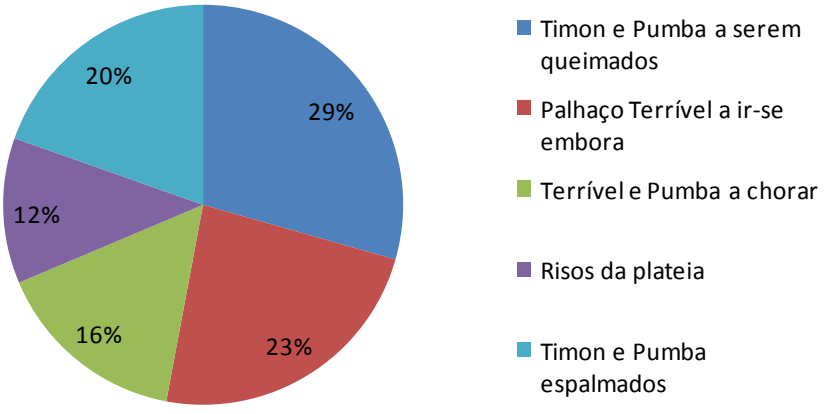


Gráfico 45 – Acções preferidas

Relativamente às acções preferidas, a que os alunos mais gostaram foi o Timon e o Pumba a serem queimados pelo Palhaço Terrível (29%). Apesar de, aparentemente, ser uma cena violenta, a verdade é que ela tem uma componente humorística bastante marcada, não sofrendo as personagens de dor física por esse acto (a ficcionalidade faz com que as atrocidades que o Terrível comete contra Timon e Pumba sejam algo sem consequências físicas). De entre as acções preferidas, a menos vezes mencionada foi os risos da plateia (12%), que aconteciam sempre que o Palhaço Terrível fazia alguma maldade contra os dois amigos.

5.5.1.3 Sessão 2 (Composição escrita)

Como o exercício de colagem apenas focava alguns aspectos da linguagem audiovisual, solicitamos aos alunos que efectuassem um trabalho de expressão escrita (orientado), de forma a descreverem os aspectos que fazem com que gostem ou não do desenho animado visionado. A interpretação dos documentos escritos é feita através da análise de conteúdo.

Bardin (1995:31) cita P. Henry e S. Moscovici (1968) que afirmam que "tudo o que é dito ou inscrito é susceptível de ser submetido a uma análise de conteúdo".

Para a análise do exercício escrito realizado pelos alunos torna-se imperioso utilizarmos a análise de contéudo.

Bardin (1995:31) define análise de conteúdo como sendo "um conjunto de técnicas de análise das comunicações".

Não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações."

Através da análise de conteúdo das composições efectuadas pelos alunos, conclui-se que os aspectos de que eles mais gostam relativamente aos desenhos animados são a história (45%) e personagens (45%), seguindo-se o humor (7%) e a música (3%).

Em relação ao desenho animado *Timon e Pumba*, em concreto, o humor (52%) é o aspecto mais apreciado nesse desenho animado, embora os alunos, também, apreciem muito a história (48%). É interessante salientar que apenas estes dois aspectos foram mencionados, sendo escolhido o humor por quinze alunos e a história por catorze, o que cosntitui uma diferença muito ténue.

No que concerne a este aspecto, o diário da investigadora fornece-nos algumas informações acerca das escolhas dos alunos:

Durante o tempo de visionamento do episódio, fui tirando algumas notas no que concerne à reacção dos alunos da EB1 de Freiria.

As meninas mantiveram-se sempre caladas e não fizeram comentários, mas alguns rapazes, nomeada e principalmente o Luís, o Tiago e o Pedro iam comentando o que lhes despertava atenção.

Reparei que, normalmente, se riam quando alguém se ria antes e isso acontecia, normalmente, quando viam um cómico de situação acompanhado por sons engraçados. Regra geral, não se riam do que as personagens diziam, apesar de o desenho animado ter bastantes cenas em que seria de esperar que as crianças se rissem. Como achei estranho os alunos não se rirem das piadas das personagens, inquiri-os acerca de uma que perpassa todo o desenho animado. Quando o Palhaço Terrível fazia alguma maldade aos protagonistas, o Pumba perguntava por que chamavam Terrível àquele palhaço. Só no final é que ele percebe o motivo do nome do colega.

Nessa cena, os alunos apenas se riram quando os protagonistas foram projectados por um canhão e não quando Pumba disse que já percebia o motivo do nome do Terrível. Indagados sobre esta razão, nenhum aluno soube explicar a piada, mostrando, inequivocamente, não a ter compreendido. Assim, depreende-se que os sons e o cómico de situação captam maior atenção da criança, em detrimento do que as personagens dizem.

Em relação à EB1 de Freiria, apercebi-me que todos os alunos conheciam o desenho animado. Quando lhes perguntei o que gostaram mais no episódio, o Pedro, o primeiro aluno a ser questionado teve vergonha e não respondeu. A Francisca disse que gostou mais de ver o circo e muitos colegas repetiram a resposta. Penso que o facto de terem respondido o mesmo não significa que tivessem gostado, necessariamente, de ver o circo, mas antes não quiseram pensar noutra coisa ou tiveram receio de responder algo disparatado.

Quando estava a dar o genérico do desenho animado, alguns alunos cantarolaram a canção.

Quase todos se riam nas mesmas cenas, que eram as mais engraçadas. No fim do visionamento do desenho animado, a maior parte dos alunos referiu gostar muito de Timon e de Pumba e o André lembrou-se que estas personagens fizeram parte do filme de animação O Rei Leão.

Muitos dos alunos afirmaram que viam o desenho animado aos sábados e o Paulo e o André haviam visto, inclusivamente, o episódio visionado.

Na tarefa de representação gráfica, a escola mostrou disponibilidade em utilizar-se tintas e todos optaram pintar com estas. O uso das tintas levou a um maior empenho no trabalho e tal reflectiu-se no facto de os alunos ficarem frustrados até quando se enganavam no traço ou borratavam um pouco o desenho.

Esta foi a turma que recebeu com maior entusiasmo o exercício de colagem. Realizaram a tarefa com muito empenho e perguntaram-me se não havia mais. Em contrapartida, foi um pouco a contragosto que efectuaram os trabalhos de expressão escrita.

Continuando com a análise de conteúdo e no que diz respeito à forma como o desenho é feito, todos referiram que preferem desenhos coloridos. Todos foram unânimes, também, em considerar que a forma como a acção se desenvolve é agradável bem como a música do genérico. Para além disso, todos consideraram as vozes adequadas às personagens.

A personagem preferida dos alunos é o Timon (97%), alcançando o Pumba apenas 3% das preferências.

93% dos alunos gosta de todas as vozes, sendo que 2% não gosta da voz do Pumba. Também 93% dos alunos não referiu nenhum som ouvido aquando o visionamento do episódio. 2% lembram-se do som de uma explosão e de pessoas a rir.

Apenas um aluno se lembra de um outro episódio de *Timon e Pumba*, o que não significa, obviamente, que os alunos não vêm o desenho animado.

No quadro seguinte, podemos observar a síntese dos resultados obtidos nas actividades realizadas com as turmas do 3º ano, no que diz respeito ao desenho animado *Timon e Pumba*.

Quadro IV - Síntese dos elementos mais representados ou mencionados mais frequentemente como favoritos *de Timon e Pumba*

	Aspectos gerais mais representados	
Representação gráfica	**Personagem**	Palhaço Terrível
	Acção	Atrocidades do Terrível contra os protagonistas
	Cenário	Casa do Terrível e o circo
Exercício de colagem	**Plano**	Plano pormenor
	Personagem	Timon
	Traço	Negrito
	Acção	Timon e Pumba a serem queimados
Análise de conteúdo	**Aspectos preferidos**	Humor e história
	Forma como os desenhos são feitos	Coloridos e de traço perfeito
	Personagem	Timon

5.5.2 *Kim Possible*

5.5.2.1 Sessão 1 (expressão plástica)

Na primeira sessão, os alunos do 4º ano das Escolas de Paredes, Cepões e EB1 de Santa Comba, efectuaram o mesmo trabalho que o 3º ano realizou, isto é, fizeram um trabalho de expressão plástica, desenhando ou utilizando materiais para exprimir o que visionaram e/ou as suas preferências.

Fig. 72 – EB1 de Cepões

Fig. 73 – EB1 de Santa Comba

Ao contrário do que aconteceu com as turmas do 3º ano, dois grupos de alunos utilizaram alguns materiais disponíveis, como jornais, panos e sacas de plástico, fazendo duas bonecas da Kim Possible.

Figs. 74 e 75 – Bonecas Kim Possible

Durante este trabalho, estes dois grupos de alunas mostrou bastante interesse em ser o mais fiel possível às roupas e acessórios da personagem, pedindo-me para visionarem, novamente, partes do episódio, com o objectivo de verem o que a Kim Possible vestia, a cor dos seus olhos, etc. Saliente-se pormenores como os sapatos vermelhos que Kim usou para ir à festa com o Ron.

Nos trabalhos do 4º ano, todos representaram personagens do desenho animado *Kim Possible*. 35% desenhou personagens e cenários, em simultâneo, e apenas 2% representou uma acção: Ron a fugir de Kim, assustado, Kim a chorar por Ron ter acabado o namoro com ela e Kim a beijar Ron. De todos os trabalhos elaborados, podemos verificar que cenários e/ou personagens foram desenhados por todos os alunos.

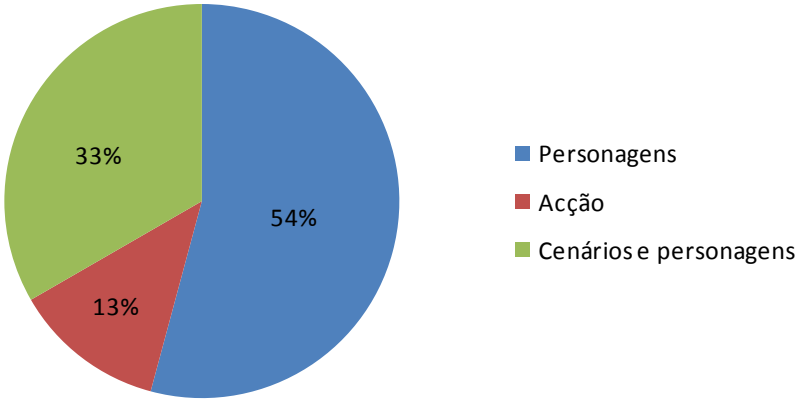


Gráfico 46 – Distribuição dos resultados da expressão de aspectos mais relevantes do visionamento de *Kim Possible*.

Fig. 76 – Beijo de Kim e Ron

Embora a qualidade da imagem não seja a desejável, visto que o desenho foi feito, maioritariamente, a lápis de cera, a figura anterior engloba o que foi mais vezes representado: as personagens Kim e Ron, a acção (beijo de Kim a Ron) e cenário (corredor da escola). Neste desenho o pormenor foi mais focalizado no que toca ao cenário (a porta do cacifo de Kim está aberto e vê-se Wade no monitor).

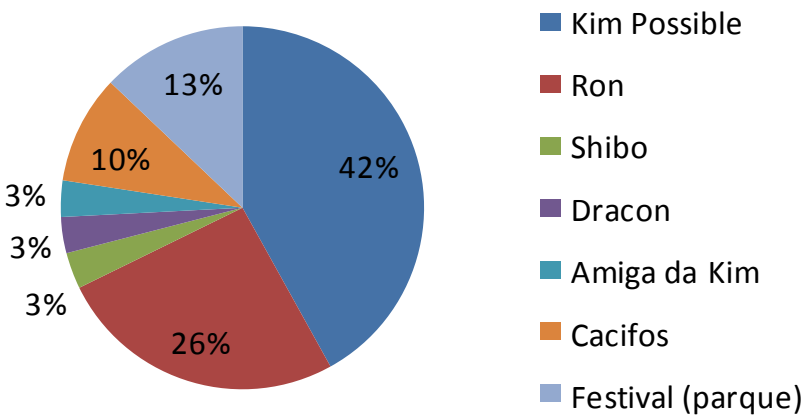


Gráfico 47 – Distribuição de personagens/cenários de *Kim Possible* desenhados.

A personagem da Kim Possible foi representada por todos, sendo seguida pelo Ron, com 26%. A seguir a estas duas personagens, os cenários cacifos e festival têm maior incidência, com 10% e 13%, respectivamente, ficando para último as personagens Drakken, Shego e amiga da Kim. A representação de Kim Possible e de Ron deve-se, essencialmente, a dois momentos da acção: a súbita paixão de Kim por Ron e a perseguição da protagonista ao seu amigo.

Fig. 77 – Amor de Kim e Ron

A imagem da figura anterior é representativa da atracção que o tema do amor exerce sobre as crianças, que se comprova com o número de representações realizadas. As personagens Kim e Ron foram descontextualizadas dos cenários próprios do desenho animado, para serem transpostas para o cenário representativo do mundo psicológico das crianças, isto é, a forma como elas percepcionam e representam o amor (os dois

apaixonados estão dentro de um coração vermelho, com a flecha do amor e o típico "I love you".

Foi na EB1 de Santa Comba que o tema do amor teve maior impacto sobre os alunos, como se assinala no diário da investigadora:

Na primeira sessão, após o visionamento do episódio, os alunos referiram como acção preferida as cenas de amor entre as personagens. O Luís disse-me que gostava muito quando via desenhos animados sobre o amor e que ele próprio "tinha namorada". As colegas seguiram-no e contaram-me todas as suas relações amorosas. O Luís esteve quase toda a aula a atirar beijinhos ao ar e às colegas e o entusiasmo não passou nem no final da aula.

Em todas as turmas e apesar de não ter dado orientações nesse sentido, os alunos trabalharam em grupo e dividiram o espaço isoladamente, isto é, um grupo não interferia no espaço do outro, todavia, no fim, nesta turma, desenharam corações por todo o cartaz, desfazendo a fronteira estabelecida entre os desenhos, o que demonstra que todos estavam de acordo relativamente ao aspecto que lhes despertou mais atenção no desenho animado, ou seja, o tema do amor.

5.5.2.2 Sessão 2 (planos, personagens imagem e acções preferidas)

Na segunda sessão, tal como sucedeu com o 3º ano, os alunos do 4º ano escolheram o plano, personagens, imagem e acções preferidas.

No gráfico seguinte, podemos verificar os resultados das opções dos alunos relativamente ao tipo de plano.

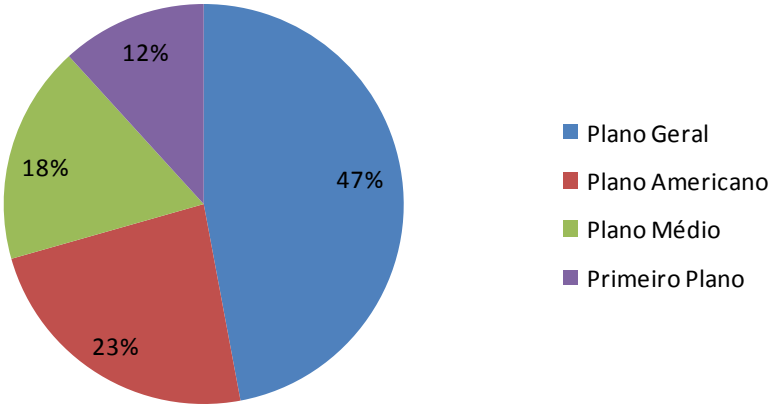


Gráfico 48 – Tipos de plano preferidos

Pela análise do gráfico anterior, podemos constatar que o Plano Geral Geral não foi escolhido por nenhum aluno. O plano da preferência dos alunos é o Plano Geral (46%), sendo seguido pelo Plano americano (23%), pelo Plano médio (18%) e, por fim, Primeiro Plano (12%).

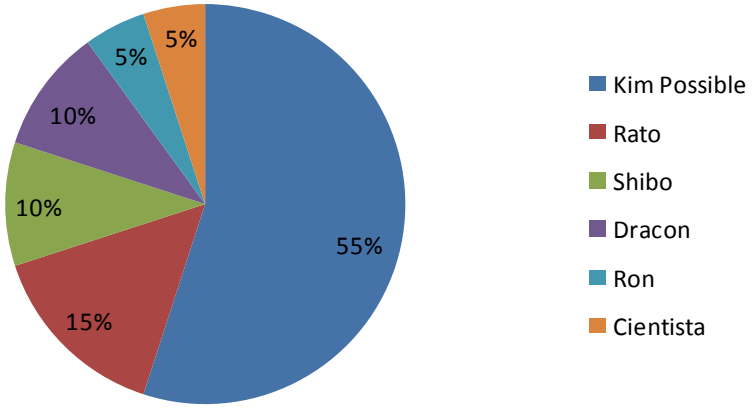


Gráfico 49 – Personagens preferidas

Tal como seria de esperar pelos resultados dos trabalhos de expressão plástica efectuados na primeira sessão, a personagem preferida dos alunos é a protagonista Kim Possible (55%), detendo uma superioridade assinalável sobre as restantes escolhas, em termos percentuais. Segue-se-lhe, curiosamente (já que não foi desenhado na primeira sessão por nenhum alunos), o Rufus (15%) e em seguida os vilões Shego e Drakken

(10%). Apesar de ter sido representado por muitos discentes na primeira sessão, o amigo de Kim, Ron, apenas detém 5% das preferências assim como o cientista. O facto de Ron não ser das personagens favoritas, mas das mais representadas, poderá significar que a sua representação se prende com o fascínio que as crianças têm pelas acções nas quais participou.

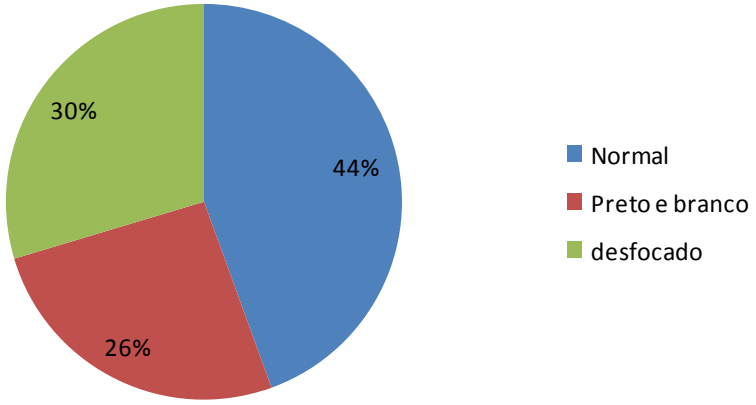


Gráfico 50 – Tipos de desenhos preferidos

Relativamente à forma que o desenho é feito, à sua cor e traço, os alunos continuam a preferir o desenho normal (26%), seguindo-se o desfocado (30%) e por fim, o desenho a preto e branco (26%). Este último lugar tem muito a ver com o facto de as cores fazerem parte do imaginário das crianças.

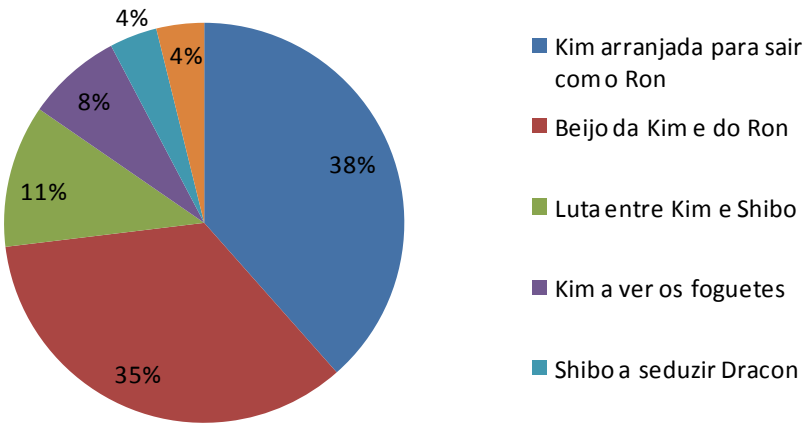


Gráfico 51 – Acções preferidas

A acção eleita pelos alunos foi a de Kim arranjada, deslumbrante, para sair com o Ron (38%), seguindo-se, com resultados aproximados ao da acção preferida, a Kim a

beijar o Ron, com 35%. Em seguida, os alunos escolheram a luta entre Kim e Shego (11%), a Kim a ver os foguetes a rebentarem no final (8%) e por fim, com o mesmo número de escolhas, a Shego a seduzir Drakken e Ron a fugir de Kim no colégio.

5.5.2.3 Sessão 2 (composição escrita)

Pelo que podemos constatar através da análise de conteúdo relativamente às preferências dos alunos no que toca aos desenhos animais, em geral, e à *Kim Possible*, em particular, o humor (40%) é o factor determinante para que estes alunos apreciem um determinado desenho animado, seguindo-se-lhe as personagens (35%), as músicas (30%) e, por fim, as histórias (15%).

Relativamente à forma que o desenho é feito, todos os alunos escolhem desenhos coloridos e de traço perfeito.

Em relação ao desenho animado *Kim Possible*, os alunos elegem a história (25%) e as personagens (25%) como os aspectos que mais apreciam nesse desenho animado. A acção (15%) é a terceira componente que está no pódio relativamente às preferências dos discentes, seguindo-se a música (10%) e as lutas (10%). Por fim, o que os alunos gostam mais na Kim Possible são as cores (5%), o modo de agir da protagonista (5%) e a roupa (5%).

Todos os alunos apreciam a forma como a acção se desenvolve, assim como todos acham as vozes adequadas às personagens, se lembram de sons presentes no desenho animado (embora, estranhamente, não refiram nenhum), gostam da música do genérico e lembram-se de outros episódios (embora apenas um aluno mencione um episódio de que se lembra).

No que toca às personagens, a de eleição destes alunos é a protagonista, Kim Possible (60%), seguindo-se Rufus (25%) e, por fim, Ron (15%).

A grande maioria dos alunos (80%) gosta das vozes das personagens. 10% dos alunos não gosta da voz de Ron e 5% não aprecia as vozes dos vilões Shego e Drakken.

Fazendo uma análise comparativa entre os resultados obtidos no 3º e 4º anos relativamente aos trabalhos de expressão plástica efectuados, pode verificar-se que no 3º ano nenhum aluno desenhou/ realizou somente personagens. Estas foram desenhadas sempre com um cenário (70%), ao passo que no 4º ano 54% dos alunos desenhou ou fez uma boneca das personagens, sendo que 33% fizeram as duas coisas – cenários e personagens. Em ambos os anos, a acção foi a menos representada e tal pode dever-se

ao facto de os alunos daquele nível etário desenharem mais frequentemente coisas objectivas e simples. Representar uma acção implica accionar esquemas cognitivos mais estruturados e de um nível superior.

Os resultados obtidos corroboram-se com informações obtidas na EB1 de Cepões e assinaladas no diário da investigadora:

Na primeira sessão à EB1 de Cepões, comecei por informar os alunos que iriam ver um episódio de Kim Possible*. Os rapazes protestaram (penso que para afirmar os seus gostos viris), todavia, aquando o seu visionamento, mostraram que o protesto não era totalmente verdadeiro, dado o seu entusiasmo e concentração.*

Quando expliquei à turma que poderiam utilizar materiais diversos para a representação da cena, emoção ou personagem que mais gostaram, dois grupos de alunas mostraram muita vontade de utilizar esses materiais, explicitando-me, desde logo, as suas ideias. Queriam fazer a boneca da Kim Possible. À medida que iam trabalhando, iam-me pedindo para ver pormenores relativamente à personagem, nomeadamente no que diz respeito à sua roupa. Disse-lhes que podiam cingir-se ao que se lembravam, mas elas queriam fazer uma cópia o mais fiel possível da personagem. Ao questioná-las sobre o visual da personagem, a Joana respondeu logo "ela é muito gira e veste-se muito bem. Quando se vestiu para ir à festa estava giríssima com um vestido preto e uns sapatos vermelhos!".

Os alunos mencionaram a Kim como a mola de acção do desenho animado, salientando o seu carácter corajoso e engraçado.

Relativamente à acção preferida do desenho animado, a maioria dos alunos (todas as raparigas e um rapaz) mencionaram o tema do amor como o que lhes captou mais atenção na acção, nomeadamente a perseguição de Kim e Shego a Ron e Drakken, respectivamente e a cena do beijo de Kim a Ron. Esse entusiasmo pelas cenas de amor reflectiu-se no exercício seguinte, dado que a grande parte dos alunos as representaram e as mencionaram no trabalho de expressão escrita.

Quadro V - Síntese dos elementos mais representados ou mencionados mais frequentemente como favoritos *de Kim Possible*

	Aspectos gerais mais representados	
Representação gráfica	**Personagem**	Kim Possible
	Acção	Kim aperaltada para sair com Ron
	Cenário	Festa
Exercício de colagem	**Plano**	Plano geral
	Personagem	Kim
	Traço	Normal
	Acção	Kim arranjada para sair com Ron
Análise de conteúdo	**Aspectos preferidos**	História e personagens
	Forma como os desenhos são feitos	Coloridos e de traço perfeito
	Personagem	Kim

5.5.3 Análise global de *Timon e Pumba/ Kim Possible*

Tanto no 3º como no 4º ano, os protagonistas foram os mais vezes representados, bem como os cenários nos quais se passaram as acções mais importantes.

Relativamente ao exercício de colagem, é, também, possível confrontar os resultados do 3º e 4º anos.

Enquanto que no 4º ano, o plano geral é o preferido (47%), no 3º ano este tipo de plano é o que escolhido em último lugar (14%). O plano pormenor é indicado como o favorito do 3º ano (27%), ao passo que o que os alunos do 4º ano menos apreciam é o primeiro plano.

Relativamente às personagens, os protagonistas dos desenhos animados visionados foram apontados, pelo 3º e 4º anos, como os favoritos.

Os alunos do 3º ano elegeram, como a forma de desenho favorito, o traço a negrito e o 4º ano o traço normal, o que não nos permite estabelecer uma diferença acentuada no traço, já que o negrito é idêntico ao normal.

Em relação à acção preferida do 3º e 4º ano, não é possível estabelecermos ligações, apenas podendo referir que o 3º ano elegeu como favorita uma acção humorística (Timon e Pumba a serem queimados pelo Terrível) e o 4º ano uma acção de cariz sentimental (Kim arranjada para sair com Ron, num encontro amoroso).

No que diz respeito à análise de conteúdo efectuada aos trabalhos de expressão escrita dos alunos, o 3º e o 4º anos elegem como aspectos favoritos as músicas, as personagens, as histórias e o humor.

Tanto o 3º como o 4º ano, referem, por unanimidade, o facto de gostarem dos desenhos animados feitos com um traço perfeito e coloridos.

Tanto o 3º como o 4º ano são, também, unânimes, ao afirmarem que gostam da forma como a acção se desenvolve; acham as vozes das personagens adequadas; e gostam da música do genérico.

Os alunos do 3º ano elegeram como aspectos preferidos no *Timon e Pumba* o humor e a história e os do 4º ano consideram a cor, a música, o modo de agir das personagens, a acção, a história, as personagens, as lutas e a roupa.

O 3º e o 4º anos têm, também, em comum, o facto de preferirem os protagonistas das histórias e de, a maior parte deles, gostarem das vozes das personagens e lembrarem-se dos sons presentes nos episódios, embora a larga maioria não os enumere. Mais uma vez, os alunos do 3º e 4º anos afirmam ter gostado de outro(s) episódio(s) do desenho animado, mas não o(s) menciona(m).

Quadro VI - Síntese comparativa entre os resultados obtidos no 3º e 4º anos

Aspectos preferidos	3º ano	4º ano
Representações mais frequentes	Protagonistas e cenários	Protagonistas e cenários
Plano	Plano pormenor	Plano geral
Personagens	Timon (protagonista)	Kim Possible (protagonista)
Acção	Acção humorística	Acção amorosa
Traço/ desenho	Perfeito e colorido	Perfeito e colorido
Elementos	Humor e história	História e personagens

5.6 Conclusão

Este capítulo constitui a apresentação, discussão e análise dos resultados.

Dado que os inquéritos realizados indicaram os desenhos animados *Timon e Pumba* e *Kim Possible* como os preferidos das crianças do 3º e 4º anos,

respectivamente, de quatro escolas básicas do 1º ciclo de Ponte de Lima, as sessões empíricas incidiram sobre estes desenhos animados.

Da análise dos resultados obtidos nas actividades realizadas (representação gráfica, exercício de colagem e expressão escrita), pudemos analisar os aspectos preponderantes na escolha dos desenhos animados pelas crianças.

Os elementos da narrativa audiovisual indicados como preferidos pelo 3º ano são o humor e a história e os favoritos pelo 4º, também, a história e as personagens.

O 3º ano elegeu como preferida uma acção humorística e o 4º uma amorosa.

Ambos os anos indicaram os protagonistas das histórias como as personagens predilectas.

Em relação aos planos, o 3º ano elegeu o plano pormenor e o 4º o plano geral.

Estes e outros aspectos analisados no capítulo convergiram para a escolha dos desenhos animados analisados.

Conclusões

1. Introdução

A partir do que foi exposto no Capítulo V, é-nos possível responder a algumas questões formuladas no início do estudo.

Pretendemos, ainda, dar conta das dificuldades encontradas bem como as limitações do estudo.

Partindo das fragilidades deste estudo, sugerimos novas e possíveis linhas de investigação.

2. Conclusões da análise do estudo empírico

O estudo empírico permite-nos retirar algumas ilações.

Os desenhos animados preferidos dos alunos são actuais, isto é, passam presentemente na televisão. A memória das crianças é, essencialmente, momentânea. No que diz respeito aos desenhos animados, em particular, a criança tem uma tendência de se lembrar, mais facilmente, dos desenhos animados que estão a passar na televisão, esquecendo, facilmente, os que passaram há pouco tempo na televisão e de que até gostaram muito.

Na investigação realizada, mais concretamente nas duas sessões em quatro turmas do 3º e 4º anos, verificamos que, em ambos os anos de escolaridade, o **humor** é um factor essencial para tornar um desenho animado atractivo. Este factor é assinalado como sendo o mais marcante em *Timon e Pumba*. Este desenho animado possui um número relevante de sons que conferem comicidade à acção. A forma como as personagens são caracterizadas, a sua voz, forma de andar e de agir, bem como a própria acção aliados a músicas e sons plenos de expressividade conferem uma comicidade singular a este desenho animado. De assinalar que o significado expressivo dos sons não é apercebido pelos alunos. Eles ouvem-nos e gostam, mas não sabem para que servem.

O humor, surge, deste modo como o factor preponderante para as crianças do 3º ano preferirem *Timon e Pumba*. Todavia, mais importante do que verificar qual o

elemento mais determinante nas opções dos alunos, é analisar de que forma a gramática audiovisual é construída e apreendida pelos alunos.

Comecemos pelo genérico de *Timon e Pumba*. A música do genérico conheceu um êxito estrondoso no filme de animação *O Rei Leão*, bem como as duas personagens Timon e Pumba. Dado o impacto positivo das duas personagens e da música que cantavam, Timon e Pumba passaram a protagonizar um desenho animado com os seus nomes e a música do filme de animação passou a integrar, também, o genérico. Aquando o visionamento do desenho animado, os alunos cantarolaram a música (quase todos a conheciam de cor) e mostraram-se muito animados ao verem as cenas do genérico. Este possui mais de vinte sons que acompanham as cenas de humor. Pela análise que fizemos do comportamento dos alunos, o som predispõe para o humor. Assim, os alunos riem-se mais facilmente quando ouvem um som engraçado do que quando acontece algo engraçado ou quando alguma personagem diz alguma coisa com piada e tal não é acompanhado com um som, como é o caso de *Kim Possible*.

O humor de *Timon e Pumba* é muito espontâneo. É, essencialmente, vivificado pelos sons, música, cor e personagens.

Ao visionarmos as imagens de *Timon e Pumba*, verificamos, facilmente, que as cores são muito quentes e alegres, seja em que contexto for, inclusivamente nos momentos de tristeza, como por exemplo quando o Terrível fala com o dono do circo e diz que se vai embora.

As personagens conferem, também, comicidade ao enredo. Timon e Pumba têm traços característicos que nos fazem simpatizar, à partida, com eles. As vozes, também, se adequam à personalidade de Timon e Pumba e enfatizam a sua comicidade. Se ouvirmos a voz de Pumba sem vermos a sua imagem, sabemos, à priori, que ele é o animal mais gordo e menos inteligente.

Para além da música, a história é mencionada pelo 3º ano e, também, do 4º ano, como o elemento que faz com que os alunos gostem mais de *Timon e Pumba* e *Kim Possible*.

A história de *Timon e Pumba* é bastante simples. Timon e Pumba são dois animais que vivem na selva e que se vão metendo, a cada episódio, em alguma confusão, como foi o caso deste episódio em que foram trabalhar no circo e foram vítimas das atrocidades do Terrível. O universo circense recebeu grande receptividade por parte dos alunos, visto que este faz parte do seu imaginário.

A história de *Kim Possible* possui um enredo menos simples. Kim é uma jovem simpática como outra qualquer, no entanto a par do seu quotidiano e problemas familiares e amorosos, tem que salvar o mundo das garras maléficas dos vilões. Para isso conta com a ajuda de Ron, o seu amigo trapalhão. Os vilões não são sempre os mesmos, o que confere imprevisibilidade à história e não a torna tão monótona.

Tanto num desenho animado como noutro, regra geral, a história inicia-se de forma calma e só depois aparece o conflito que é resolvido, sempre, no final do episódio.

No que diz respeito à *Kim Possible*, poder-se-á dizer que este desenho animado possui um humor mais maduro e menos instantâneo do que o desenho animado preferido do 3º ano. O humor é concretizado em acções particulares (como é o caso da perseguição de Kim e Shego a Ron e Drakken, respectivamente) e no diálogo das personagens (muitas destas não são perceptíveis por algumas crianças, uma vez que são piadas mais "maduras").

As crianças gostam de desenhos animados com humor, apesar de se rirem mais do cómico de situação do que propriamente do que as personagens dizem.

O divertimento, surge, assim, neste contexto como um factor fundamental para gostarem de um desenho animado. É o prazer que as crianças sentem e experimentam ao ver o desenho animado que determina que estas gostem ou não dele.

No que concerne à acção, pode concluir-se que os alunos apreciam acções de carácter cómico ou sentimental. Assim sendo, as acções referidas pelos alunos como as preferidas têm a ver com o Terrível a cometer atrocidades contra os protagonistas, em *Timon e Pumba* e as perseguições motivadas pela paixão da protagonista e da vilã ao coadjuvante e ao vilão, respectivamente e Kim a aparecer, deslumbrante, para Ron, em *Kim Possible*. Apesar da dificuldade de as crianças justificarem os seus gostos, facilmente se percebe que as acções enumeradas sejam da preferência das crianças, uma vez que têm a ver com o seu universo imaginário e, inclusivamente, real, como é o caso do tema do amor pré-adolescente.

A personagem Kim Possible exerce grande fascínio sobre os alunos, especialmente as meninas. As alunas projectam-se naquilo que Kim é: bonita, simpática, popular, corajosa e inteligente. Os rapazes mencionam o facto de Kim lutar bem como um motivo para justificarem a sua predilecção por Kim.

A cor exerce, também, um fascínio relevante sobre as crianças. Todas as crianças envolvidas no estudo referem preferir desenhos animados coloridos e de traço definido.

Os tipos de plano e movimentos de câmara constituem uma matéria que passa desapercebida aos olhos dos alunos. Quando solicitados para escolher os planos preferidos, o 3º ano elegeu o plano pormenor, ao passo que o 4º ano preferiu o plano geral. A discrepância de escolhas poderá ter a ver com o facto de a importância dos planos não ser perceptível aos olhos das crianças.

No que concerne à música, esta aparece no genérico de *Timon e Pumba*, todavia as cenas seguintes possuem mais sons do que música, pois estes conferem maior comicidade à acção.

No que diz respeito à *Kim Possible*, a música é mais recorrente. Ela está mais presente em todas as cenas de acção, conferindo-lhes um maior dinamismo e prendendo, mais facilmente, o espectador àquilo que está a visionar.

Fazendo uma súmula dos elementos audiovisuais determinantes na escolha dos desenhos animados preferidos, os alunos do 3º ano indicam, por esta ordem, a história, as personagens, o humor e a música e os do 4º ano a história, as personagens, a acção, música e humor.

A história, é, assim, determinante para que os alunos elejam determinado desenho animado como o seu preferido. Os dois desenhos animados preferidos dos alunos possuem histórias diferentes, no entanto conhecem proximidades na forma como estas são construídas, nomeadamente nos elementos audiovisuais que as ajudam a ser construídas: humor, personagens interessantes, enredos (que tocam tanto o imaginário como o mundo real das crianças) e sons.

3. Dificuldades

Ao longo do nosso estudo, deparamos com algumas dificuldades, nomeadamente:

- Os inquéritos levaram muito tempo a serem preenchidos, atrasando a calendarização das aulas;
- Algumas escolas não possuíam televisor ou vídeo, o que dificultou a operacionalização das sessões; as salas não estavam organizadas para a realização de trabalhos de expressão plástica;

- Os alunos sentiram dificuldade em expressar, através da escrita e da expressão plástica, as razões da sua preferência relativamente aos desenhos animado.

4. Limitações do estudo

Este trabalho possui algumas limitações, de entre as quais se destaca:

- A realização de um número limitado de sessões (duas por escola), não permitiu obter dados mais abrangentes;
- O estudo apresentado tem um valor limitado. O facto de a amostra ser aleatória e reduzida não permite muitas generalizações;
- O facto de a natureza do estudo não possibilitar a obtenção de conclusões muito concretas e objectivas.

5. Sugestões para investigações futuras

Para a realização de futuras investigações, sugere-se:

- Alargar o estudo a uma amostra mais abrangente;
- Realizar um estudo comparativo de diferentes grupos de alunos, a partir de vários níveis de escolaridade;
- Partir do facto observado durante a investigação empírica de que os alunos estão mais receptivos ao cómico de situação do que às piadas ditas pelas personagens.

Bibliografia

ABRANTES, J. et al. (1995). "A Imprensa, a Rádio e a Televisão na Escola", in *A Escola e os Média*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional.

AGEL, H. (1983). *O cinema*. Porto: Livraria Civilização Editora.

ALMEIDA, M. F. (1990). *Cinema e Televisão - Princípios Básicos*. (S/l): TV Guia Editora.

ALVARENGA, A. (2002). *Contributos para uma cultura da imagem educativa: estudo de caso com alunos do 1º ciclo do ensino*. Braga: Instituto de Estudos da Criança da Universidade do Minho.

ALVES, A. (1992). "A Comunicação Social e a Criança", in Cadernos do Noroeste, vol. 5(1-2): 215-224.

AMADO, J. (2000). "A técnica de análise de conteúdo". *In* Referência, nº.5.

ARIJON, D. (1976). *Gramatica del lenguaje audiovisual*. Andoin: Escuela de Cine y Víde.

ARNHEIM, R. (1986). *Arte e Percepção Visual*. São Paulo: Livraria Pioneira Editora.

ARNHEIM, R. (s/d). *A Arte do Cinema.* Lisboa: Editorial Aster.

AUMONT, J., MARIE, M., BERGALA, A. e VERNET, Marc (1983). *Esthétique du film*, Nathan : Paris.

AUMONT, J. (1993). *A imagem*. Campinas: Papirus.

BABIN, P. (1993). *Linguagem e Cultura dos Media*. Venda Nova: Bertrand.

BALASZ, B. (1970). *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*. Nova Iorque: Dover Publications.

BARDIN, L. (1995). *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.

BARTHES, R. (1998). *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70.

BARROSO G., J. (1992). *Proceso de la Information de Actualidad en Television*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Television RTVE.

BAUDRILLARD, J. (1997). *Tela Total. Mito-Ironias da Era do Virtual e da Imagem.* Porto Alegre: Sulina.

BAZALGETTE, C. (1991). *Los médios audiovisuales en la educación primaria*. Madrid: Editiones Morata, S.A y Ministério de Educación y Ciência.

BELL J. (1993). *Como realizar um projecto de investigação – um guia para a pesquisa em Ciências Sociais e da Educação.* Lisboa: Gradiva.

BETTON, G. (1989). *História do Cinema.* Mem Martins: Publicações Europa-América.

BOGDAN, R. & BIKLEN, S. (1994). *Investigação qualitativa em Educação – uma introdução à teoria e aos métodos.* Porto*:* Porto Editora.

BORDERIE, R. (1999*). Éducation à l'image et aux médias*. France: Nathan Pédagogie.

BOURDIEU, P. (1994/1997). *Sobre a Televisão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar/Oeiras: Celta.

BUCKINGHAM, D. (1993). *Children Talking Television*. London: The Falmer Press.

BUCKINGHAM, D.; Davies, et al (1999). *Children's Telivision in Britain: History, Discourse and Policy*. London: BFI Publishing.

BUCKINGHAM, D. (2000). *After The Death of Childhood: Growing up in the Age of Electronic Media.* Cambridge: Polity Press.

BUXÓ, M. J.; JESUS, M. (1999). *De La Investigación audiovisual. Fotografia, cine, vídeo, televisión*. Barcelona: Proyecto A Ediciones.

CÁDIMA, R. (1996). *O fenómeno televisivo.* Lisboa: Companhia Editora do Minho.

CALADO, I. (1994). *A utilização educativa das imagens*. Porto: Porto Editora.

CÂMARA, S. (2004). *O desenho animado*. Barcelona: Paramón Ediciones.

CEBRIÁN HERREROS, M. (1995). *Información Audiovisual: Concepto, Técnica , Expresión y Aplicaciones*. Madrid: Editorial Sintesis.

CEBRIÁN HERREROS, M. (1998). *Información Televisiva: Mediaciones, Contenidos, Expresión y Programación.* Madrid: Editorial Sintesis.

CHION, M. (1999). *El Sonido - Música, Cine, Literatura*. Barcelona: Paidós.

COHEN, L.; MANION, L. (1989). *Métodos de investigação educativa.* Madrid: Editorial La Muralla.

COMPARATO, D. (1983) *Roteiro. Arte e técnica de escrever para cinema e televisão*. Rio de Janeiro: Nórdica.

COMPARATO, D. (1998). *Da criação ao guião: a arte de escrever para o cimea e televisão.* Lisboa: Pergaminho.

D'ALESSANDRO (1962). *El Guión Cinematografico*. Madrid: Rialp.

DELEUZE, G.. (2004). *A imagem-movimento – Cinema1*.Lisboa: Assírio & Alvim.

Dicionário de Língua Portuguesa (2001). Lisboa: Academia de Ciências de Lisboa e Editorial Verbo.

DIEUZEIDE, H. (1965). *As Técnicas Audiovisuais no Ensino*. Publicações Europa-América.

DUMAURIER, E. (1992). *Psychologie Éxperimental de la Perception*. Paris: P.U.F.

ECO, U. (1985). *O signo*. Lisboa: editorial Presença.

ECO, U. (1988). *Como Se Faz Uma Tese em Ciências Humanas*. Lisboa: Presença.

EISENSTEIN, S. (1972). *Reflexões de um Cineasta*. Lisboa: Editora Arcádia.

EISENSTEIN, S. (1973). *Mettre en Scène*. Paris: Union Générale d'Éditions.

FERRÉS, J. (1994*). Televisión y educación*. Barcelona: Editiciones Paidós Ibérica.

FREIXO, M. J. V. (2002). *A Televisão e a Instituição Escolar. Os efeitos cognitivos das mensagens televisivas e a sua importância na aprendizagem*. Lisboa: Instituto Piaget.

JIMÉNEZ, J. G. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.

GAUDREAULT, A.; JOST, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratologia.* Barcelona: Ediciones Paidós

GHIGLIONE, R.; BEAUVOIS, J., et al (1980). *Manuel d'analyse de contenu*. Paris: Armand Collin- Collection.

GHIGLIONE, R.; MATALON, B. (1992). *O Inquérito – Teoria e Prática.* Oeiras: Celta.

GIACOMANTONIO, M. (1981). *O ensino através dos audiovisuais*. S. Paulo: Summus. Universidade de S. Paulo.

GIACOMANTONIO, M. (1986). *Os Meios Audiovisuais*. Lisboa: Edições 70.

GÓMEZ, G.; FLORES; J.; JIMÈNEZ, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Ediciones Aljebe.

GREIMAS, A. J., COURTÉS, J. (1983). *Dicionário de Semiótica.* São Paulo: Cultrix.

HAGUETTE, T. M. F. (1997). *Metodologias qualitativas na sociologia*. Petrópolis: Vozes.

HALAS, J. (1980). *Filme de animação: uma abordagem simplificada.* Lisboa: Direcção Geral de Educação de Adultos.

HELBO, A. (1975). *Semiologia da representação.teatro, televisão, história em quadradinhos*. São Paulo. Editora Cultrix.

HERREROS, C. (1998). *Información televisiva: mediáciones, contenidos, expression y programación*. Madrid: Sintesis.

HILL, M. M.; HILL, A. (2005). *Investigação por Questionário*. Lisboa. Edições Sílabo.

HOLLOWAY (1999). *Basic Concepts for Qualitative Research.* Oxford: Blackwell Science, Ltd.

HOLP, M. (1992). *Le langage cinématographique en bande dessinée.* Belgique: Editions de l'Université du Bruxelles.

IGLESIAS, F. (1993). *A Televisão dominada*. Lisboa. Diel.

JACQUINOT-DELAUNY, G. (2006). *Imagem e Pedagogia*. Mangualde: Edições Pedagogo.

JOLY, M. (1994). *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papirus Editora.

KERLINGER F. (1985). *Metodologia da pesquisa em ciências sociais: um tratamento conceitual*. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. (1990). *Reading Images*. Geelong: Deakin University Press.

LAVRADOR, F. (1985). *Estudos de semiótica fílmica*. *Fascinação e* distanciação. Porto: Edições Afrontamento.

LATORRE, R.; ARNAL (1997). *Bases metodológicas de la investigación educativa.* Barcelona: Mompeó-Editor.

LAZAR, J. (s/d). *Escola, Comunicação, Televisão*. Porto: Rés Editora.

LESSARD-HÉBERT, M. (1996). *Pesquisa em Educação.* Instituto Piaget. Lisboa: Coleccção Horizontes Pedagógicos.

LESSARD-HÉBERT, M.; GOYETTE, G. et al. (1994). *Investigação Qualitativa. Fundamentos e Práticas.* Lisboa: Instituto Piaget.

MAGALHÃES, A. M.; ALÇADA, I. (1993). *Os jovens e a Leitura nas Vésperas do Século XXI.* Lisboa: Editorial caminho.

MANN, P. (1975). *Métodos de investigação sociológica.* Rio de Janeiro: Zahar.

MARTIN, M. (1963). *A Linguagem Cinematográfica*. Belo Horizonte: Italiaia.

MARIE, A.; LAULAN, T. (1976). *Imagem e comunicação.* São Paulo: Edições Melhoramentos.

MARIET, F. (1993). *Déjenlos ver la televisión*. Barcelona: Ediciones Urano.

MARNY. J. (1970). *Sociologia das histórias aos quadradinhos*. Porto: Livraria Civilização Editora.

MARSHALL, C.; ROSSMAN, G. (1989). *Designing Qualitative Reserch*. Califórnia: Sage Publications.

MARTIN, M. (1987). *Semiologia de la imagen y pedagogia.* Madrid: Narcea.

MARTÍN, L. F. (1999). *Televisión y família. Un reto educativo*. Madrid. PPC, Editorial y Distribuidora, SA.

MATTELART, A. e DORFMANN, A. (1973). *Para leer el Pato Donald*. Buenus Aires: Siglo XXI.

MC LUHAN, M. (1967). *Pour comprende les média*. Paris: Éditions Mame.

METZ, C. (1977). *Langage et cinema.* Paris: Editions Albatros.

MIALARET, G. (1973). *Psicopedagogia dos Meios Audiovisuais no Ensino do Primeiro Grau*. Petrólis: Editora Vozes.

MILES, M.; HUBERMAN, M. (1984). *Qualitative data analysis*. Beverly Hills: Ca Sage.

MIRANDA, C. A. (1970). *Cinema de animação*. *ArteNova/ Arte Livre*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.

MODERNO, A. (1992). *A Comunicação Audiovisual no Processo Didáctico – no Ensino e na Formação Profissional*. Aveiro: Departamento de Didáctica e Tecnologia Educativa. Universidade de Aveiro.

MOLES, A. (1973). *Rumos de uma Cultura Tecnológica*. São Paulo: Editora Perspectiva.

MOREIRA, C. D. (2007). *Teorias e práticas de investigação*. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa. Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas.

MORENO, A. F. (1995*). Educación y televisión*. Sevilla: Editorial Kronos.

MORIN, E. (1958). *Le Cinéma ou l'Homme Imaginaire*. Paris: Minuit.

MORLEY, D. (1986). *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*. London: Comedia Publishing Group.

MORRIS, C. (1994). *Fundamentos de la teoria de los signos*. Barcelona: Paidós Comunicación.

PAGANO, C. (1971). *Comunicação Audiovisual.* São Paulo: Edições Paulistas.

PARENTE, A. (2000). *Narrativa e modernidade. Os cinemas não-narrativos do pós-guerra.* São Paulo: Papirus.

PEETERS, B.; FATON, J. et al. (1992). *Story Board – Le cinema Dessiné.* (S/l): Editions Yellow Now.

PEIRCE, C. (1987). *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.

PEREIRA, S. (1998). *A TV na família. Processos de mediação com crianças em idade pré-escolar*. Braga: Instituto de Estudos da Criança. Universidade do Minho.

PEREIRA, S. (2002). *Televisão para crianças em Portugal. Um estudo das ofertas e dos critérios de programação dos canais generalistas (1992 – 2002).* Braga. Universidade do Minho. I.E.C.

PEREIRA, S. (2007). *Por Detrás do Ecrã. Televisão para Crianças em Portugal*. Porto: Porto Editora.

PIAGET, J. (1978). *Seis estudos de psicologia.* Lisboa: Dom Quixote.

PINTO, M. (2000). *A Televisão no quotidiano das crianças*. Porto: Edições Afrontamento. Biblioteca das Ciências do Homem.

PINTO, M. (2002). *Televisão, Família e Escola – Pistas para Agir*. Lisboa: Editorial Presença.

PONS, J.; SEGURA et al. (1998). *Nuevas Tecnologias. Comunicación audiovisual y Educación.* Barcelona: Cedecs Editorial.

PONTE, C. (1998). *Televisão para Crianças: o direito à diferença*. Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus.

QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L. (1998). *Manual de investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva.

RAULY DUMAS, T. (1992). *Escolher e utilizar os suportes visuais e audiovisuais*. Coimbra: Coimbra EditioraL.

RIBEIRO, J. (2004). *Antropologia Visual – Da minúcia do olhar ao olhar distanciado*. Santa Maria da Feira: Biblioteca das Ciências Sócias/ Edições Afrontamento.

ROCHER, Guy (1989). *Sociologia Geral. A Acção Social*. Lisboa: Editorial Presença.

RODRÍGUEZ, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

ROMAGUERA; RAMIÓ, J. (1991). *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos e materiales.* Madrid: Ediciones de la Torre.

RUIZ, A. (1992). *Tecnologías audiovisuales y educación* Madrid: Editiones Akal.

SANTOS, B. (1991). *Aprender com a Televisão o Segredo da Rua Sésamo*, Lisboa: TV Editora.

SAUSSURE, F. (1997 [1916]). *Curso de Linguística Geral*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

SCHAPIRO, M. (1998). *Palabras, escritos e imágenes. Semiótica del lenguaje.* Madrid: Encuentro.

SCHRAMM, W.; LYLE, J. et al. (1961). *Televisión para los Niños.* Barcelona: Hispano-Europea.

SILVERSTONE, R. (1994). *Television and every day life*. Routledge: London.

SOLER, L. (1988). *La Televisión. Una Metodología para su aprendizaje*. Barcelona: Gustavo Gili.

SOULÉ, M., RUFO, M. et al. (1999). *Nés avec la télé*. Paris: ESF Éditeur.

SOUZA, F. (2003). *Do entretenimento a emissão de significados: analisando Os Simpsons.*Monografia de Graduação em Comunicação Social. Santa Cruz: UESC – Universidade Estadual de SantaCruz.

ST. PETERS, M.; FITCH, M.; HUSTON, A. et al. (1991). *Television and Families: What do young Children Watch with their Parents? Chil Development. (s/l).*

TISSERON, S. (2000). *Enfants sous influence. Les écrans rendent-ils les jeunes violents?* Paris: Armond Colin.

TORNERO, J. (1994). *El desafio educativo de la televisión. Para comprender y usar el médio.* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

VALA, J. (1996). *A análise de conteúdo, in* Metodologia das Ciências Sociais. Porto: Edições Afrontamento.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. (1994). *Ensaio sobre a análise fílmica*. São Paulo: Papirus Editora.

WADDINGTON, D. (1995). *Participant Observation*. In Cassel, C., Symon, G., eds. *Qualitative Methods in Organizational research. A Practical Guide*. London: Sage Publications.

ANEXOS

Universidade do Minho

Instituto de Estudos da Criança

Lê, com atenção, o seguinte questionário e responde, em seguida, com rigor. O questionário é anónimo e não possui qualquer teor avaliativo.

I Parte

1. SEXO

Feminino ☐

Masculino ☐

2. IDADE

7 anos ☐

8 anos ☐

9 anos ☐

10 anos ☐

11 anos ☐

12 anos ☐

3. ANO DE ESCOLARIDADE

3º ano ☐

4º ano ☐

II Parte

4. O que costumas fazer nos teus tempos livres?

_____

_____

5. Gostas de ver televisão?

_____

6. Costumas ver televisão sozinho ou acompanhado?

_____

7. Se costumas ver televisão acompanhado, com quem costumas fazê-lo?

_____

_____

8. Quais são os teus programas de televisão favoritos?

Telenovelas ☐

Desenhos-animados ☐ Filmes ☐

Concursos ☐

Desporto ☐ Outros ☐ Qual? _____

III Parte

9. Quais são os teus desenhos animados preferidos? Enumera-os por ordem de preferência.

_____

_____

_____

10. Refere as principais razões da tua preferência.

_____

_____

_____

11. Em que dias da semana vês mais desenhos animados? Assinala com um X os dias.

Segunda-feira ☐
Terça-feira ☐
Quarta-feira ☐
Quinta-feira ☐
Sexta-feira ☐
Sábado ☐
Domingo ☐

12. Quanto tempo passas a ver desenhos animados, por dia, durante a semana?

Meia hora ☐
Uma hora ☐
Duas horas ☐
Três Horas ☐
Mais de três horas ☐

13. Quanto tempo passas a ver desenhos animados, durante o fim-de-semana?

Meia hora ☐
Uma hora ☐
Duas horas ☐
Três Horas ☐
Mais de três horas ☐

14. Os teus pais deixam-te ver os desenhos animados que queres?

_____

15. Dos desenhos animados que vês, qual é/são o(s) teu(s) herói(s) preferido(s)?

_____

16. Costumas conversar com alguém sobre os desenhos animados que vês? Com quem?

_____

_____

17. Costumas brincar enquanto vês os desenhos animados?

_____

18. Costumas representar o que vês nos desenhos animados ou os teus heróis favoritos nas tuas brincadeiras?

_____

_____

19. Tens coisas relacionadas com os teus desenhos animados ou heróis favoritos? O quê?

Brinquedos ☐

Bens alimentares ☐

(chocolates, rebuçados, etc)

Roupa ☐

Material escolar ☐

Outros ☐ O quê? _____

20. Fazes, tu próprio, os teus brinquedos relacionados com os teus desenhos animados ou heróis favoritos? Se responderes afirmativamente, refere os brinquedos que já fizeste.

_____

_____

Quadro VII Disney Channel – Segunda-Feira, 10//03/2008

00:00	O Clube das Chaves
01:15	Art Attack
07:15	Recreio
07:40	Hotel Doce Hotel
08:05	American Dragon
08:30	Kim Possible
09:00	A Casa do Mickey Mouse
09:30	Os meus amigos Tigre e Pooh
09:55	Lou e Lou Patrulha de Segurança
10:00	Manny Mãozinhas
10:25	Little Einsteins
10:50	Heróis de Higglytown
11:15	O Circo da Jojo
11:40	Lilo & Stich
12:05	Art Attack
12:30	Raven
13:00	Hannah Montana
13:30	Hotel Doce Hotel: As Aventuras de Zack e Cody
14:00	Phil do Futuro
14:30	Lizzie McGuire
15:00	Weekenders
16:10	Floribella
16:55	Hannah Montana
17:25	Raven
18:10	Minúsculo
18:15	Hotel Doce Hotel: As Aventuras de Zack e Cody
18:45	A Nova Escola do Imperador
19:10	Brandy & Mr. Whiskers
19:35	A Ovelha Choné
19:40	Kim Possible
20:05	American Dragon
20:30	Filme: Os Aristogatos
22:00	Uma Aventura
22:50	Mickey e os amigos
23:05	Art Attack
23:35	Floribella

Quadro VIII Disney Channel – Terça-Feira, 11//03/2008

00:25	Art Attack
02:05	Floribella
07:40	Hotel Doce Hotel
08:05	American Dragon
08:30	Kim Possible
09:00	A Casa do Mickey Mouse
09:30	Os meus amigos Tigre e Pooh
09:55	Lou e Lou Patrulha de Segurança
10:00	Manny Mãozinhas
10:25	Little Einsteins
10:50	Heróis de Higglytown
11:15	O Circo da Jojo
11:40	Lilo & Stich
12:05	Art Attack
12:30	Raven
13:00	Hannah Montana
13:30	Hotel Doce Hotel
14:00	Phil do Futuro
14:30	Lizzie McGuire
15:00	Buzz Lightyear dói Comando Estelar
16:10	Floribella
16:55	Hannah Montana
17:25	Raven
18:10	Minúsculo
18:15	Hotel Doce Hotel: As Aventuras de Zack e Cody
18:45	A Nova Escola do Imperador
19:10	Brandy & Mr. Whiskers
19:35	A Ovelha Choné
19:40	Kim Possible
20:05	American Dragon
20:30	Filme: Antárctida – Da Sobrevivência ao Resgate
22:25	Uma Aventura
23:20	Mickey e os amigos
23:30	Floribella

Quadro IX Disney Channel – Quarta-Feira, 12//03/2008

00:25	Art Attack
02:05	Floribella
07:15	Recreio
07:40	Hotel Doce Hotel
08:05	American Dragon
08:30	Kim Possible
09:00	A Casa do Mickey Mouse
09:30	Os meus amigos Tigre e Pooh
09:55	Lou e Lou Patrulha de Segurança
10:00	Manny Mãozinhas
10:25	Little Einsteins
10:50	Heróis de Higglytown
11:15	O Circo da Jojo
11:40	Lilo & Stich
12:05	Art Attack
12:30	Raven
13:00	Hannah Montana
13:30	Hotel Doce Hotel
14:00	Phil do Futuro
14:30	Lizzie McGuire
15:00	Teamo Supremo
16:10	Floribella
16:55	Hannah Montana
17:25	Raven
18:10	Kitchen Attack
18:15	Hotel Doce Hotel: As Aventuras de Zack e Cody
18:45	A Nova Escola do Imperador
19:10	Brandy & Mr. Whiskers
19:35	A Ovelha Choné
19:40	Kim Possible
20:05	American Dragon
20:30	Filme: Os 102 Dálmatas
22:05	Uma Aventura
22:55	Mickey e os amigos
23:05	Art Attack
23:30	Floribella

Quadro IX Disney Channel – Quinta-Feira, 13//03/2008

00:25	Art Attack
02:05	Floribella
07:15	Recreio
07:40	Hotel Doce Hotel
08:05	American Dragon
08:30	Kim Possible
09:00	A Casa do Mickey Mouse
09:30	Os meus amigos Tigre e Pooh
09:55	Lou e Lou Patrulha de Segurança
10:00	Manny Mãozinhas
10:25	Little Einsteins
10:50	Heróis de Higglytown
11:15	O Circo da Jojo
11:40	Lilo & Stich
12:05	Art Attack
12:30	Raven
13:00	Hannah Montana
13:30	Hotel Doce Hotel
14:00	Phil do Futuro
14:30	Lizzie McGuire
15:00	Dave, o Bárbaro
16:10	Floribella
16:55	Hannah Montana
17:25	Raven
18:15	Hotel Doce Hotel
18:45	A Nova Escola do Imperador
19:10	Brandy & Mr. Whiskers
19:40	Kim Possible
20:05	American Dragon
20:30	Filme: As Aventuras do Tigre
22:05	Uma Aventura
22:55	Mickey e os amigos
23:05	Art Attack
23:30	Floribella

Quadro XI Disney Channel – Sexta-Feira, 14//03/2008

00:25	Art tack
02:05	Floribella
07:15	Recreio
07:40	Hotel Doce Hotel
08:05	American Dragon
08:30	Kim Possible
09:00	A Casa do Mickey
09:30	Os meus Amigos Tigre e Pooh
09:55	Lou e Lou Patrulha de Segurança
10:00	Manny Mãozinhas
10:25	Little Einsteins
10:50	Heróis de Higglytown
11:15	O Circo da Jojo
11:40	Lilo & Stitch
12:05	Art Attack
12:30	Raven
13:00	Hannah Montana
13:30	Hotel Doce Hotel: As Aventuras de Zack e Cody
14:00	Phil do Futuro
14:30	Lizzie McGuire
15:00	Fillmore
16:10	Floribella
16:55	Hannah Montana
17:20	Os Feiticeiros de Waverly Place
17:45	Raven
18:10	Videoclip
18:15	Hotel Doce Hotel: As Aventuras de Zack e Cody
18:45	A Nova Escola do Imperador
19:10	Os Substitutos
19:35	A Ovelha Choné
19:40	Kim Possible
20:05	Phineas e Ferb
20:30	Filme: Regresso ao Futuro – ParteII
22:10	Um Cowboy de Beverly Hills
23:40	Floribella

Quadro XII Disney Channel – Sábado, 15//03/2008

00:25	Art Attack
02:05	Floribella
06:50	Alladin
07:10	A Pequena Sereia
07:35	Heróis de Higglytown
08:00	O Circo da Jojo
08:25	O Show da Shanna
08:30	Little Einsteins
09:00	Manny Mãozinhas
09:25	Lou e Lou Patrulha de Segurança
09:30	Os meus amigos Tigre e Pooh
09:55	Johnny e as Fadas
10:00	A Casa do Mickey Mouse
10:25	Minúsculo
10:30	Brandy & Mr. Whiskers
10:55	A Nova Escola do Imperador
11:20	Os Substitutos
11:45	Recreio
12:00	Phineas & Ferb
12:25	A Ovelha Choné
12:30	American Dragon
12:55	Art Attack
13:20	Os Feiticeiros de Waverly Place
13:45	Viver com Derek
14:10	Hotel Doce Hotel: As Aventuras de Zack e Cody
14:35	Hannah Montana
15:00	Filme: Cinderela
16:25	A Ovelha Choné
16:30	Maratoon
18:10	Brandy & Mr. Whiskers
18:35	Kim Possible
19:00	Hannah Montana
19:30	Cory na Casa Branca
20:00	A Ovelha Choné
20:05	American Dragon
20:30	Filme: Twitches – O Poder das Gémeas
21:55	Fime: Mulan
23:20	Mickey e os amigos
23:35	Art Attack

Quadro XIII Disney Channel – Domingo, 16//03/2008

00:00	O Clube das Chaves
01:15	Art Attack
06:50	Alladin
07:10	A Pequena Sereia
07:35	Heróis de Higglytown
08:00	O Circo da Jojo
08:25	O Show da Shanna
08:30	Little Einsteins
08:55	O Jardim de Infância de Shane
09:00	Manny Mãozinhas
09:25	Lou e Lou Patrulha de Segurança
09:30	Os meus amigos Tigre e Pooh
09:55	Johnny e as Fadas
10:00	A Casa do Mickey Mouse
10:25	Minúsculo
10:30	Brandy & Mr. Whiskers
10:55	A Nova Escola do Imperador
11:20	Os Substitutos
11:45	Recreio
12:00	Phineas & Ferb
12:25	A Ovelha Choné
12:30	American Dragon
12:55	Art Attack
13:20	Os Feiticeiros de Waverly Place
13:45	Viver com Derek
14:10	Hotel Doce Hotel: As Aventuras de Zack e Cody
14:35	Hannah Montana
15:00	Filme: Twitches – O Poder das Gémeas
16:25	A Ovelha Choné
16:30	Maratoon
18:10	Brandy & Mr. Whiskers
18:35	Kim Possible
19:00	Hannah Montana
19:30	Cory na Casa Branca
20:00	A Ovelha Choné
20:05	American Dragon
20:30	Filme: 101 Dálmatas
22:10	Uma Aventura
23:20	Mickey e os amigos
23:35	Art Attack

Quadro XIV Panda - Segunda a quinta-feira, 10/03/2008

05:00	Kiteretsu II
06:00	Os desastrados II
06:30	Jacob dois dois
07:00	Doraemon VI
07:30	Atomic Betty
08:00	O Justiceiro de Di-Gata
08:30	Harry e o Balde dos dinossauros
09:00	Ruca!
09:30	Charley & Mimo
10:00	O Mundo Secreto do Urso Benjamim II
10:30	Winx Club III
11:00	O Tritão de Ned
11:30	B'daman
12:00	Doraemon V
12:30	Sonic Underground
13:00	Mix Masters (Estreia)
13:30	Mirmo!
14:00	Oliver e Benji
14:30	Ninja Hattori
15:00	Jcob dois dois
15:30	O Mundo Secreto do Urso Benjamim II
16:00	Harry e o Balde dos dinossauros
16:30	The Edebits
17:00	O tritão de Ned
17:30	Lola & Virginia
18:00	Atomic Betty
18:30	Winx Club III
19:00	Ruca!
19:30	Doraemon VI
20:00	Nody
20:30	Mirmo!
21:00	Sonic Underground
21:30	Mix Masters
22:00	Guerreiras Mágicas de Raywearth
22:30	Fushigi Yugi, o Jogo Misterioso
23:00	Escaflowne (Estreia)
23:30	Lola & Virginia

Quadro XV Panda - Sexta-feira, 14/03/2008

05:30	O meu Pai é uma estrela de Rock
06:30	Jacob dois dois
07:30	Atomic Betty
08:30	Harry e o Balde dos dinossauros
09:00	Ruca!
09:30	Charley & Mimo
10:00	O Mundo Secreto do Urso Benjamim II
10:30	Winx Club III
11:00	O Tritão de Ned
11:30	B'daman
12:00	Doraemon V
12:30	Sonic Underground
13:00	Mix Masters (Estreia)
13:30	Mirmo!
14:00	Oliver e Benji
14:30	Ninja Hattori
15:00	Jcob dois dois
15:30	O Mundo Secreto do Urso Benjamim II
16:00	Harry e o Balde dos dinossauros
16:30	The Edebits
17:00	O tritão de Ned
17:30	Lola & Virginia
18:00	Atomic Betty
18:30	Winx Club III
19:00	Ruca!
19:30	Doraemon VI
20:00	Nody
20:30	Mirmo!
21:00	Sonic Underground
21:30	Mix Masters
22:00	Guerreiras Mágicas de Raywearth
22:30	Pandamix: Alicia Keys (Estreia)
23:00	Escaflowne (Estreia)
23:30	Lola & Virginia

Quadro XVI Panda - Sábado e Domingo, 15 e 16/03/2008

05:00	Kiteretsu II
05:30	O meu pai é uma estrela de Rock
06:00	Os desastrados II
06:30	Ruppert
07:00	Doraemon VI
07:30	B'daman
08:00	Mirmo!
08:30	Caçadores de Dragões (Estreia)
09:00	Jacob dois dois
09:30	Pocoyo
10:00	Teo
10:30	Rua do Zoo 64
11:00	Dibo, Dragão dos Presentes
11:30	O Tritão de Ned
12:00	Doraemon V
12:30	O Justiceiro de Di-Gata
13:00	Mirmo!
13:30	Sonic Underground
14:00	Fantaghiró
14:30	Jacob dois dois
15:00	Teo
15:30	Rua do Zoo64
16:00	Pocoyo
16:30	Dibo o Dargão dos Presentes
17:00	Ruca!
17:30	Caçadores de Dragões
18:00	O Tritão de Ned
18:30	Lupo Alberto
19:00	Fantaghiró
19:30	Doraemon VI
20:00	Abram Alas para o Noddy
20:30	Mirmo!
21:00	Sonic Underground
21:30	O Justiceiro de Di-Gata
22:00	Guerreiras Mágicas de Raywearth
22:30	Fushigi Yugi, o Jogo Misterioso
23:00	Escaflowne (Estreia)
23:30	O Meu Pai é uma estrela de Rock

Quadro XVII Nickelodean - Sábado e Domingo, 15 e 16/03/2008

00:00	As Told by Ginger
01:00	Rugrats
02:00	My Meaty
03:00	Danny Phantom
04:00	The Wild Thornberys
05:00	All Grown Up
06:00	My Life As A Teenage Robot
07:00	Jimmy Neutron
07:30	Fairly Odd Parents
08:00	Spongebob Squarepants
08:30	Catscratch
09:00	Dora, A Exploradora
09:25	A Porquinha Peppa
09:30	Diogo Go
10:00	Os Patarecos
10:25	A Porquinha Peppa
10:30	Dora, A Exploradora
11:00	Rugrats
11:30	All Grown Up
12:00	As Told by Ginger
12:30	My Life As A Teenage Robot
13:00	Avatar
13:30	Danny Phantom
14:00	Kappa Mikey
14:30	Catscratch
15:00	Jimmy Neutron
15:30	Catscratch
16:00	Fairly Odd Parents
16:30	Unfabulous
17:30	Drake & Josh
18:30	Avatar
19:00	Spongebob Squarepants
19:30	Fairly Odd Parents
20:00	Kappa Mikey
20:30	Mr Meaty
21:00	As Told by Ginger
21:30	Danny Phantom
22:00	Fairly Odd Parents
22:30	Rocket Power
23:00	Mr Meaty
23:30	Rugrats

Quadro XVIII Nickelodean - Segunda a Sexta-feira, 10 a 14/03/2008

00:00	As Told by Ginger
01:00	Rugrats
02:00	My Meaty
03:00	Danny Phantom
04:00	The Wild Thornberys
05:00	All Grown Up
06:00	My Life As A Teenage Robot
07:00	Jimmy Neutron
07:30	Fairly Odd Parents
08:00	Spongebob Squarepants
08:30	Catscratch
09:00	Dora, A Exploradora
09:25	A Porquinha Peppa
09:30	Diogo Go
10:00	Os Patarecos
10:25	A Porquinha Peppa
10:30	Dora, A Exploradora
11:00	Rugrats
11:30	All Grown Up
12:00	As Told by Ginger
12:30	My Life As A Teenage Robot
13:00	Avatar
14:00	Danny Phantom
14:30	Catscratch
15:00	Jimmy Neutron
15:30	Catscratch
16:00	Fairly Odd Parents
16:30	Unfabulous
17:30	Drake & Josh
18:30	Avatar
19:00	Spongebob Squarepants
19:30	Fairly Odd Parents
20:00	Kappa Mikey
20:30	Mr Meaty
21:00	As Told by Ginger
21:30	Danny Phantom
22:00	Fairly Odd Parents
22:30	Rocket Power
23:00	Mr Meaty
23:30	Rugrats

Quadro XIX Cartoon Network - Segunda-feira, 10/03/2008

05:50	Scooby Doo Show
06:40	Cramp Twins
07:30	Grim Adventures of Billy and Mandy
08:00	Courage The Cowardly Dog
08:45	Atomic Betty
09:10	Dexter's Laboratory
09:35	Johnny Bravo
10:00	Cramp Twins
10:25	Cow & Chicken
10:50	I Am Weasel
11:15	The Powerpuff Girls
11:40	Kids Next Door
12:05	Johnny Bravo
12:30	Atomic Betty
12:55	King Artur's Disasters
13:20	Looney Tunes
13:45	Tom & Jerry
14:10	Scooby Doo Show
14:30	Camp Lazlo
15:25	Fantastic Four: World Greatest Heroes
15:50	Ben 10
16:15	Robotboy
16:40	Squirrel Boy
17:05	George of the Jungle
17:30	Foster's Home For Imaginary Friends
17:50	Dexter's Laboratory
18:05	The Life & Times of Juniper Lee
18:20	Ed, Edd n Eddy
18:45	Kids Next Door
19:10	The Powerpuff Girls
19:35	Courage The Cowardly Dog

Quadro XX Cartoon Network - Terça-feira, 11/03/2008

05:00	Looney Tunes
05:25	Tom & Jerry
05:50	Scooby Doo Show
06:15	Dexter's Laboratory
06:40	Cramp Twins
07:00	Johnny Bravo
07:30	Grim Adventures of Billy and Mandy
08:00	Courage The Cowardly Dog
08:20	Ed, Edd n Eddy
08:45	Atomic Betty
09:10	Dexter's Laboratory
09:35	Johnny Bravo
10:00	Cramp Twins
10:25	Cow & Chicken
10:50	I Am Weasel
11:15	The Powerpuff Girls
11:40	Kids Next Door
12:05	Johnny Bravo
12:30	Atomic Betty
12:55	King Artur's Disasters
13:20	Looney Tunes
13:45	Tom & Jerry
14:10	Scooby Doo Show
14:30	Camp Lazlo
15:25	Fantastic Four: World Greatest Heroes
15:50	Ben 10
16:15	Robotboy
16:40	Squirrel Boy
17:05	George of the Jungle
17:30	Foster's Home For Imaginary Friends
17:50	Dexter's Laboratory
18:05	The Life & Times of Juniper Lee
18:20	Ed, Edd n Eddy
18:45	Kids Next Door
19:10	The Powerpuff Girls
19:35	Courage The Cowardly Dog

Quadro XXI Cartoon Network - Quarta e quinta-feira, 12 e 13/03/2008

05:00	Looney Tunes
05:50	Scooby Doo Show
06:40	Cramp Twins
07:00	Johnny Bravo
07:30	Grim Adventures of Billy and Mandy
08:00	Courage The Cowardly Dog
08:20	Ed, Edd n Eddy
08:45	Atomic Betty
09:10	Dexter's Laboratory
09:35	Johnny Bravo
10:00	Cramp Twins
10:25	Cow & Chicken
10:50	I Am Weasel
11:15	The Powerpuff Girls
11:40	Kids Next Door
12:05	Johnny Bravo
12:30	Atomic Betty
12:55	King Artur's Disasters
13:20	Looney Tunes
13:45	Tom & Jerry
14:10	Scooby Doo Show
14:30	Camp Lazlo
15:00	My Gym Partner's A Monkey
15:25	Fantastic Four: World Greatest Heroes
15:50	Ben 10
16:15	Robotboy
16:40	Squirrel Boy
17:05	George of the Jungle
17:30	Foster's Home For Imaginary Friends
17:50	Dexter's Laboratory
18:05	The Life & Times of Juniper Lee
18:20	Ed, Edd n Eddy
18:45	Kids Next Door
19:10	The Powerpuff Girls
19:35	Courage The Cowardly Dog

Quadro XXII Cartoon Network - Sexta-feira, 14/03/2008

05:00	Ed, Edd n Eddy
05:50	The Powerpuff Girls
06:15	Looney Tunes
06:40	Tom & Jerry
06:55	Scooby Doo Show
07:30	Kids Next Door
08:25	The Amazing Adrenalini Brothers
08:40	Skunk Fu
09:10	Robotoy
09:35	Ben 10
10:00	King Arthur's Disasters
10:25	Courage The Cowardly Dog
10:50	Dexter's Laboratory
11:00	Dibo, Dragão dos Presentes
11:15	The Powerpuff Girls
11:40	Evil Con Carne
12:05	Grim Adventures of Billy and Mandy
12:30	Kids Next Door
12:55	Dexter's Laboratory
13:20	Looney Tunes
13:45	Tom & Jerry
14:10	Scooby Doo Show
14:30	Camp Lazlo
15:00	My Gym Partner's a Monkey
15:25	Fantastic Four: World Greatest Heroes
15:50	Ben 10
16:15	Robotboy
16:40	Squirrel Boy
17:05	George of the Jungle (Estreia)
17:30	Foster's Home For Imaginary Friends
17:50	Dexter's Laboratory
18:05	The Life & Times of Juniper Lee
18:20	Ed, Edd n Eddy
18:45	Kids Next Door
19:10	The Powerpuff Girls
19:35	Courage The Cowardly Dog

Quadro XXIII Cartoon Network - Sábado, 15/03/2008

05:00	Ed, Edd n Eddy
06:55	Scooby Doo Show
07:30	Kids Next Door
08:25	The Amazing Adrenalini Brothers
08:40	Skunk Fu
09:35	Ben 10
10:00	King Arthur's Disasters
10:25	Courage The Cowardly Dog
10:50	Dexter's Laboratory
11:15	The Powerpuff Girls
11:40	Evil Con Carne
12:05	Grim Adventures of Billy and Mandy
12:30	Kids Next Door
12:55	Dexter's Laboratory
13:20	Looney Tunes
13:45	Tom & Jerry
14:30	George of the Jungle
15:25	Camp Lazlo
15:50	Robotboy
16:15	Class of 3000
16:40	Squirrel Boy
17:05	My Gym Partner's a Monkey
17:30	Foster's Home For Imaginary Friends
17:50	Dexter's Laboratory
18:05	The Life & Times of Juniper Lee
18:20	Ed, Edd n Eddy
18:45	Kids Next Door
19:10	The Powerpuff Girls
19:35	Courage The Cowardly Dog

Quadro XXIV Cartoon Network - Domingo, 15/03/2008

05:00	Ed, Edd n Eddy
06:15	Looney Tunes
07:30	Kids Next Door
08:25	The Amazing Adrenalini Brothers
08:40	Skunk Fu
09:35	Ben 10
10:00	King Arthur's Disasters
10:25	Courage The Cowardly Dog
10:50	Dexter's Laboratory
11:15	The Powerpuff Girls
11:40	Evil Con Carne
12:05	Grim Adventures of Billy and Mandy
12:30	Kids Next Door
12:55	Dexter's Laboratory
13:20	Looney Tunes
13:45	Tom & Jerry
14:10	Scooby Doo Show
14:30	George of the Jungle
15:25	Camp Lazlo
15:50	Robotboy
16:15	Class of 3000
16:40	Squirrel Boy
17:05	My Gym Partner's a Monkey
17:30	Foster's Home For Imaginary Friends
17:50	Dexter's Laboratory
18:05	The Life & Times of Juniper Lee
18:20	Ed, Edd n Eddy
18:45	Kids Next Door
19:10	The Powerpuff Girls
19:35	Courage The Cowardly Dog

Quadro XXV RTP2 - Segunda e quarta-feira, 10 e 12/03/2008

07.15	Zig Zag: » Os Peludos » Miffy e os Amigos » Bob, o Construtor » O Mundo de Todd » Milo » Ruca » Vila Moleza » Bruno e o Clube da Banana » Babinogs » Os Irmãos Koala » Geraldo de Boing Boing » As Aventuras do Urso Paddington » Zuca Maluca » Telma & Lula » As Aventuras de Félix » O Interruptor de Pitágoras » O Urso Rupert » Hydronauts » A Ovelha Choné » Animalia » Turma da Mónica » Escola Super Zap » Basílio Pincel
17.00	» Ilha das Cores » Mina e Mena » Bob, o Construtor » O Urso da Casa Azul » Vila Moleza » Hydronauts

Quadro XXVI RTP2 - Terça e quinta-feira, 11 e 13/03/2008

07.15	Zig Zag: » Os Peludos » Miffy e os Amigos » Bob, o Construtor » O Mundo de Todd » Milo » Ruca » Vila Moleza » Bruno e o Clube da Banana » Babinogs » Os Irmãos Koala » Geraldo de Boing Boing » As Aventuras do Urso Paddington » Zuca Maluca » Telma & Lula » As Aventuras de Félix » O Interruptor de Pitágoras » O Urso Rupert » Hydronauts » A Ovelha Choné » Sandokan » Turma da Mónica » Escola Super Zap
17.00	» Ilha das Cores » Mina e Mena » Bob, o Construtor » O Urso da Casa Azul » Vila Moleza » Hydronauts

Quadro XXVII RTP2 - Sexta-feira, 14/03/2008

07.15	Zig Zag: » Os Peludos » Miffy e os Amigos » Bob, o Construtor » O Mundo de Todd » Milo » Ruca » Vila Moleza » Babinogs » Bruno e o Clube da Banana » Os Irmãos Koala » Geraldo de Boing Boing » As Aventuras do Urso Paddington
12.00	» A Ovelha Choné » Animalia » Turma da Mónica » Escola Super Zap » Basílio Pincel »
19.30	Zig Zag » O Mundo de Todd » Miffy e os Amigos » Histeria

Quadro XXVIII SIC - Sábado, 15/03/2008

06.45	Sic Kids » Cyborg » Tuttenstein » Bratz » Power R. Op. Overdrive2
08.30	Disney Kids

Quadro XXIX SIC - Domingo, 16/03/2008

06.45	Sic Kids » Malo Korrigan » Cyborg » Tuttenstein » Bratz » Power Rangers. Overdrive
08.30	Disney Kids

Quadro XXX TVI - Sábado e Domingo, 15 e 16/03/2008

07.00	Batatoon » Boo! » Trollz » Battle of B'Daman » Transformers » Iron Kid

Anexo III

Nome:

Escola:

Data: __/06/2007

Exercício de colagem

Timon e Pumba

Planos	
Personagens	
Imagem	

Acção	

Nome:

Escola: Data: __/06/2007

Exercício de colagem

Kim Possible

Planos	
Personagens	
Imagem	

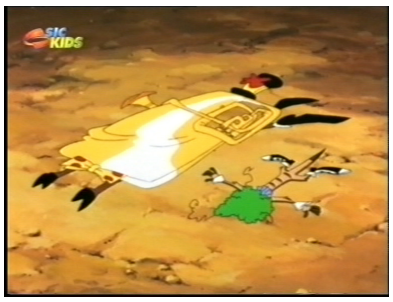
Acção	

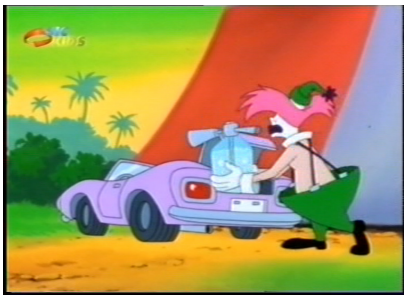
Imagem

Personagens

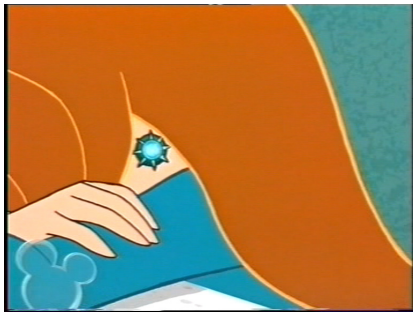
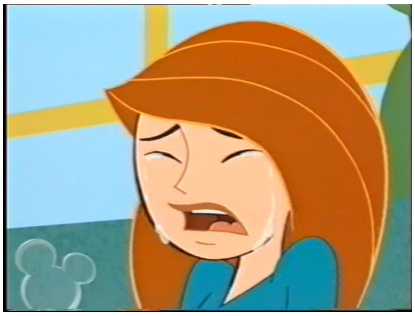
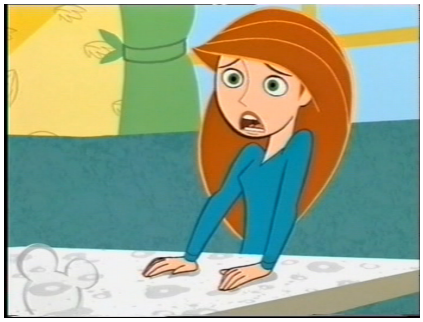
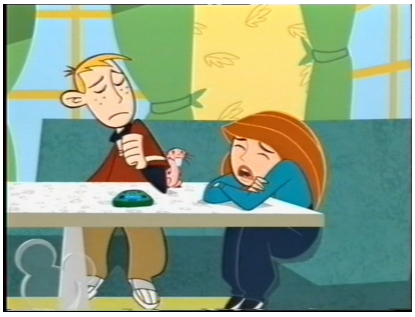
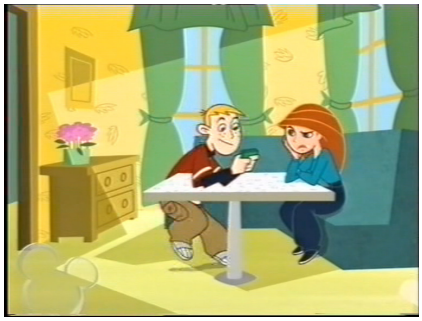
Planos

Acção

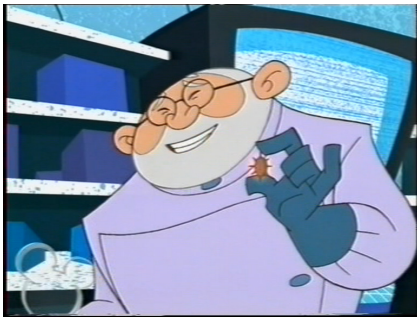


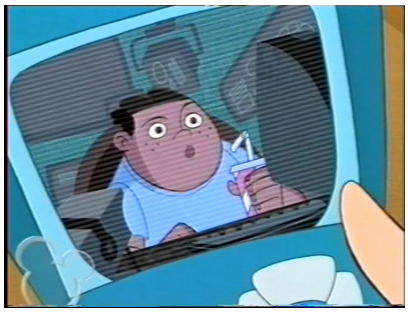
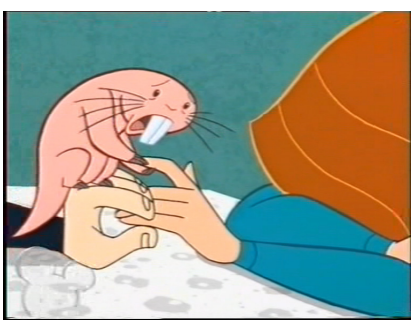


Planos

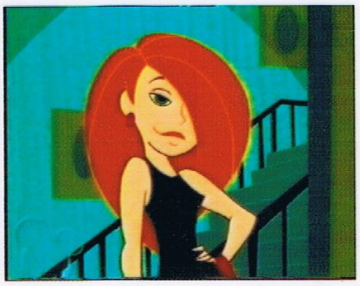
Personagens



Imagem

Acção



Nome: _____

Escola: _____

Numa elaborada composição, fala das tuas preferências relativamente aos desenhos animados, em geral e ao *Timon e Pumba*, em particular.

Na tua composição deves responder às seguintes questões:

_ Quais são os aspectos de que gostas mais num desenho animado (música, história, personagens, humor…)?

_ Como gostas que os desenhos sejam feitos (traço perfeito/imperfeito, coloridos/com pouca cor)?

_ Quais são os aspectos de que gostas mais no *Timon e Pumba*?

_ Gostas da forma como a acção (história) do *Timon e Pumba* se desenvolve? Porquê?

_ Como é a tua personagem preferida do *Timon e Pumba*?

_ Achas que as vozes das personagens estão adequadas ao que elas são?

_ Há alguma voz de que não gostes?

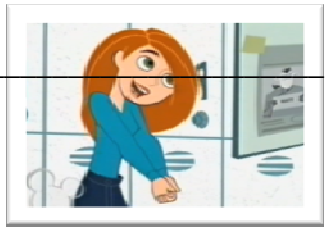
_ O *Timon e Pumba* tem muitos sons? De quais é que te lembras e para que é que achas que servem?

_ Conheces a música do genérico (início) do *Timon e Pumba*? Gostas dessa música?

_ Há outros(s) episódio(s) do *Timon e Pumba* de que tenhas gostado muito?

Nome: _____

Escola: _____



Numa elaborada composição, fala das tuas preferências relativamente aos desenhos animados, em geral e à *Kim Possible*, em particular.

Na tua composição deves responder às seguintes questões:

_ Quais são os aspectos de que gostas mais num desenho animado (música, história, personagens, humor…)?

_ Como gostas que os desenhos sejam feitos (traço perfeito/imperfeito, coloridos/com pouca cor)?

_ Quais são os aspectos de que gostas mais na *Kim Possible*?

_ Gostas da forma como a acção (história) da *Kim Possible* se desenvolve? Porquê?

_ Como é a tua personagem preferida da *Kim Possible*?

_ Achas que as vozes das personagens estão adequadas ao que elas são?

_ Há alguma voz de que não gostes?

_ A *Kim Possible* tem muitos sons? De quais é que te lembras e para que é que achas que servem?

_ Conheces a música do genérico (início) da *Kim Possible*? Gostas dessa música?

_ Há outros(s) episódio(s) da *Kim Possible* de que tenhas gostado muito?

Quadro XXXIII - Análise de Conteúdo – *Timon e Pumba*

Desenho animado – *Timon e Pumba*				
Categorias/ questões?	Componentes	Exemplos	Frequências	
			Nº. de itens	%
Aspecto preferido nos desenhos animados	Personagens História Música Humor	"Eles animam toda a gente".	13 1 13 2	45 3 45 7
Forma como o desenho é feito.	Coloridos Perfeitos		29	100
Aspectos preferidos no *Timon e Pumba*	Humor História		15 14	52 48
Gostas da forma como a acção se desenvolve?	Sim Não	"Eu gosto da forma como a acção se desenvolve, porque é engraçada e divertida".	29 0	100 0
Personagem preferida.	Timon Pumba	"Gosto mais do Timon porque ele é o mais divertido e está sempre a fazer piadas".	27 2	93 7
As vozes das personagens adequadas?	Sim Não	"Adoro a maneira como o Pumba fala".	29 0	100 0
Há alguma voz de que não gostes?	Não Sim: Pumba	As vozes servem para nós percebermos as coisas, porque senão os desenhos animados não têm valor nenhum".	27 2	93 7
Lembraste de algum som? Quais os sons que te lembras e para que servem?	Não. Sim: Pessoas a rir Som "Pum!"	"O Timon e Pumba têm muitos sons. Eu lembro-me das pessoas a rirem-se. Serve para dar mais graça ao filme".	27 2	93 7

Gostas da música do genérico?	Sim Não		29 0	100 0
Há outro episódio destes desenhos animados que tenhas visto e gostado?	Não Sim	"O episódio que eu mais gosto mais é o do Timon e do Pumba a ajudar a libertar os animais".	28 1	97 3
			29	100

Quadro XXXIV - Análise de Conteúdo – *Kim Possible*

Desenho animado – *Kim Possible*				
Categorias/ questões?	Componentes	Exemplos	Frequências	
			Nº. de itens	%
Aspecto preferido nos desenhos animados	Músicas Personagens Histórias Humor	"Nos desenhos animados, gosto das músicas". "As personagens são cheias de humor".	6 7 3 4	30 35 15 40
Forma como o desenho é feito.	Coloridos Perfeitos		20 20	100 100
Aspectos preferidos na *Kim Possible*	Cor Música Modo de agir Acção História Personagens Lutas Roupa	"Gosto da cor dos desenhos da Kim". "A música é gira. Tem acção". "Gosto de ver a Kim, por causa do modo de ela agir". "O que gosto mais de ver na Kim Possible é acção". "A história é muito bonita". "Gosto mais das personagens". "Gosto de ver as lutas". "Gosto muito de ver as roupas da Kim. Ela veste-se muito bem".	1 2 1 3 5 5 2 1	5 10 5 15 25 25 10 5
Gostas da forma como a acção se desenvolve?	Sim Não		20 0	100 0
Personagem preferida.	Rufus Kim Ron	"No desenho animado o que me faz rir é o Rufus, porque é muito pequenino e engraçado". "A Kim é muito bonita, veste-se bem e tem uns olhos bonitos". "O Ron faz rir e é engraçado".	5 12 3	25 60 15
As vozes das	Sim	"A voz da Kim é de força".	20	100

personagens adequadas?	Não		0	0
Há alguma voz de que não gostes?	Não Sim: Ron Drakken Shego		16 2 1 1	80 10 5 5
Lembraste de algum som? Quais os sons que te lembras e para que servem?	Não. Sim:	"Os sons servem para ser divertidos". "Servem para as crianças gostarem muito desses desenhos animados".	20 0	100 0
Gostas da música do genérico?	Sim Não		20 0	100 0
Há outro episódio destes desenhos animados que tenhas visto e gostado?	Sim Não	"Quando a Kim foi passar férias".	20 0	100 0
			20	100