

Discursos de *Astroboy*: Memória e Corpo Inorgânico

Hertz Wendel de Camargo*
Celso Mattos†

Índice

Introdução	2
1 Escola e Cultura Midiática	3
1.1 Midiabilidade	5
1.2 Educação e a Nova Oralidade: a televisão	7
1.3 A Televisão na Sala de Aula	10
2 O Desenho Animado	12
2.1 Contextualização da Criação de Tezuka	13
3 O Argumento de <i>Astroboy</i> (1963-2000)	15
3.1 Discursos de <i>Astroboy</i> : Memória, Tecnologia e Corpo Inorgânico	16
Considerações Finais	19
Referências	20

*Doutor em Estudos da Linguagem, UEL. Mestre em Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte, pela Faculdade de Educação, UNICAMP; Especialista em Marketing Estratégico, pela Universidade Metodista de Piracicaba, UNIMEP; Graduado em Comunicação Social, Publicidade e Propaganda, pela UNIMEP; e Professor da Universidade Estadual Centro-Oeste (Unicentro), Paraná.

†Mestre em Comunicação Midiática pela UNESP/SP; especialista em Bioética e em Comunicação Comunitária pela Universidade Estadual de Londrina (UEL), graduado em Comunicação Social-Jornalismo (UEL); e jornalista da Coordenadoria de Comunicação Social da UEL.

Resumo

A proposta deste artigo é analisar como o desenho animado *Astroboy* pode ser utilizado em sala de aula. Para isto, partiu-se de um referencial teórico sobre mídia e educação, com ênfase no poder de sedução da linguagem televisual e da nova cultura oral. O desenho animado pode ser visto de diversas formas: como artes visuais, sua estética e técnica podem ser o mote para uma aula sobre a história da arte. Como produto cultural, sua interface com a literatura, o cinema e as histórias em quadrinhos fornecem um rico material a ser explorado na área de mídia-educação. No caso de *Astroboy*, este trabalho propõe uma leitura sobre memória, tecnologia e o pós-orgânico como uma das formas de uso deste desenho como recurso pedagógico para discutir temas relevantes e presentes na sociedade contemporânea.

Introdução

A centralidade dos meios de comunicação na sociedade contemporânea e o poder que esses meios possuem de construir a realidade exigem uma reflexão que passa essencialmente pelo campo da mídia e da educação. Portanto, buscar um diálogo entre Comunicação e Educação é importante para compreender as interfaces presentes nessas duas áreas do conhecimento.

Reconhecer a necessidade de um pensamento multidisciplinar é a tarefa do comunicador e do educador para a construção de um sujeito, ao mesmo tempo singular e coletivo, que reconheça a unidade na diversidade e a diversidade na unidade. Em uma sociedade onde impera o *bios* midiático, é preciso superar o paradigma da simplificação de que a mídia está à margem da educação. Hoje, a relação entre mídia e educação precisa ser pensada de forma dialógica, mas para isso é necessário compreender com profundidade os pilares que sustentam esses dois campos.

No sentido de contribuir para o uso dos produtos midiáticos como recursos pedagógicos em sala de aula, este estudo tem como objetivo propor uma leitura possível do desenho animado *Astroboy*, a partir de uma análise sobre memória, tecnologia e corpo pós-orgânico, temas relevantes e presentes na sociedade atual. É importante ressaltar que

este desenho, como qualquer outro produto midiático, permite várias leituras. Entretanto, nossa proposta é fazer uma análise, destacando aspectos discursivos de *Astroboy* que consideramos pertinentes a uma época em que a tecnociência ganha espaço na mídia e exerce fascínio sobre os jovens.

A escolha do desenho animado justifica-se por ser um dos produtos da cultura pouco valorizados pelos educadores, apesar de estar muito presente na televisão e na vida cotidiana das crianças especialmente. Outro objetivo deste estudo é mostrar que, por trás da aparente inocência do desenho animado, podem-se esconder questionamentos que desafiam a nossa compreensão do mundo. É a partir desta e de outras leituras que vamos possibilitar uma visão mais crítica e educativa dos produtos midiáticos.

Cada produto pode ser compreendido de diversas maneiras e trazê-los para a sala de aula deve ser um momento rico para os alunos, pois é uma forma de criar um elo entre o universo da escola, tradicional, e o mundo fora da escola, em que a criança ou o jovem estão inseridos, sempre em constante mutação. É papel da escola e do educador buscar essa intersecção.

1 Escola e Cultura Midiática

A escola é o ponto de encontro de vários sistemas simbólicos – significações e representações culturais. Temos a bagagem pessoal e de identidade dos diferentes alunos e professores, a cultura tradicional como norteadora do projeto pedagógico e ainda a cultura popular e regional do local onde a escola está situada. Este quadro torna-se ainda mais complexo quando acrescentamos a cultura midiática a todas essas dimensões. Em especial, aquela veiculada pela televisão e pelo rádio que cobre 98% do território brasileiro.

Com base neste dado, podemos afirmar que não há escola, por mais distante e diversa que seja, que conviva sem a presença de alguma influência da cultura das mídias. Nesse sentido, o desafio dos educadores é saber como trazer o debate sobre os produtos midiáticos para dentro da escola. Acreditamos que o ponto de partida é buscar conhecer um pouco mais sobre as teorias da mídia e da comunicação a fim de acrescentar suporte reflexivo para nossas ações, no espaço escolar, e

abrir-se para novas experiências educacionais, como defendem Godotti e Romão (apud Orofino, 2005): “A escola não pode cristalizar-se numa só concepção de cultura. Ela precisa abrir-se para novas manifestações culturais”.

De acordo com Morán (1993), a criança chega à adolescência depois de ter assistido a 15 mil horas de televisão e mais de 350 mil comerciais, contra menos de 11 mil horas de escola. Esses dados revelam que, quando a criança chega aos bancos escolares, já está acostumada à linguagem ágil e sedutora das mídias eletrônicas e agora digitais. Podemos dizer que, na sociedade contemporânea, a mídia desempenha um papel fundamental na dimensão semântica do processo de socialização, fornecendo significações, preenchendo o universo simbólico dos telespectadores e formando uma escola paralela.

Não há como negar que a cultura midiática envolve o corpo inteiro, privilegia a imagem, o som, o movimento, as cores. É uma cultura envolvente. A televisão e a Internet, ainda pouco exploradas nas escolas, além de tudo, trazem satisfação para a criança. A cultura midiática é a cultura da sedução, expressão do nosso tempo. Por isso, é importante lembrar que a criança e o jovem desejam encontrar prazer, alegria, também na escola, e que essa satisfação cultural deve partir do próprio ato de aprender e não apenas dos meios utilizados para isso.

Entretanto, a mídia e, em especial, a televisão, ao esquematizar coisas e simplificar fenômenos, pode cair na mistificação e na banalização da cultura. Ela pode banalizar idéias e mitificar pessoas, ficando muitas vezes no estereótipo em relação à mulher, ao negro, à natureza, ao homem do campo, entre outros. Qualquer meio engana quando mostra, por exemplo, que o sucesso é fruto do acaso. Por isso, a mídia, com seu poder de formação de opinião, deve ser acompanhada na educação por uma pedagogia dos meios e por uma educação visual que possibilitem uma reflexão crítica dos produtos midiáticos, sejam eles ficcionais ou não.

Nesse sentido, é importante buscar um equilíbrio entre o otimismo de McLuhan ao defender que o “meio é a mensagem” e “os meios de comunicação são extensões do homem” e o pessimismo de Lucien Sfez para quem a tecnologia da informação é a metáfora do Frankenstein cuja máquina escapa do controle de seu criador. Esses antagonismos de pensamentos, presentes nas teorias da comunicação, precisam ser

reinterpretados frente às transformações provocadas pela mídia e pela tecnologia na sociedade contemporânea. A grande questão que hoje perpassa o campo da mídia-educação, não é mais escolher entre apocalípticos e integrados como bem definiu Umberto Eco, mas buscar um caminho de consenso, tendo a reflexão crítica como base de questionamentos: como a mídia pode contribuir para a educação e vice-versa.

Como expõe Fischer (2006), a mídia com todo seu complexo aparato cultural e tecnológico – de produção, veiculação e consumo de imagens e sons, informação, publicidade e divertimento, com uma linguagem própria – é parte integrante e fundamental dos processos de produção e circulação de significados e sentidos, os quais por sua vez estão relacionados a modos de ser, modos de pensar, modos de conhecer o mundo e de se relacionar com a vida. Para reforçar esse raciocínio, Coutinho (2003) afirma que é por meio da televisão que as pessoas entram em contato com outras, ouvindo histórias, reais ou fictícias, a partir das quais se constrói e se reconstrói uma memória coletiva.

E como sabemos, os processos de ensino-aprendizagem tornam-se mais ricos quando estão ancorados na experiência, no contexto do mundo vivido, permitindo assim que ação e reflexão, juntas, em uma constante relação da teoria com a prática, construam o conhecimento. Portanto, mais do que esperar fórmulas prontas, o uso de produtos midiáticos na escola requer que os educadores arrisquem, sugiram e criem as possibilidades de ação a partir de suas experiências e também dos alunos.

1.1 Midiabilidade

Ao refletir sobre mídia-educação, é importante resgatar o conceito de *mediabilidade* abordado por Napolitano (2007), ao falar sobre o uso da televisão em sala de aula. Para o autor, a mediabilidade revela a existência de um campo social dominado pela mídia, sobre tudo a eletrônica. “O fenômeno da mediabilidade implica na dificuldade em estabelecer fronteiras definidas entre as experiências reais e aquelas vividas através da mídia” (p.12).

Segundo autor, a mediabilidade é um dos principais problemas a serem pensados pela escola, ao objetivar a incorporação do material veiculado pela mídia como fonte de aprendizagem. “Não se trata de

tentar dissipar a influência da mídia na vida das pessoas, mas de explicitar este fenômeno e fornecer alguns pressupostos críticos, valorizando elementos culturais que muitas vezes o aluno já possui” (p. 12). Nesse sentido, a tarefa principal dos educadores será de pensar o grau de midiabilidade de cada grupo envolvido no trabalho escolar, bem como as diversas formas de recepção dos conteúdos veiculados pela mídia. É preciso pensar a influência da mídia em nossas vidas, reconhecendo não só as características escapistas, alienantes ou conformistas, mas também apreendendo com suas diversas linguagens e códigos ricos em significação. “É preciso também ter em mente que a midiabilidade costuma se realizar menos pelo conteúdo e mais pelos códigos e linguagens dos quais se constituem a mídia” (p.13).

Paralelamente à reflexão sobre o grau de midiabilidade de nosso cotidiano, com nossos opiniões e valores, é necessário que a escola incorpore os produtos veiculados pela mídia como possibilidade de conhecimento. Entretanto, é preciso destacar que o trabalho com imagens e conteúdos midiáticos será melhor aproveitado quanto maior for o nível de leitura e referências culturais dos alunos. A proposta não é substituir o livro por imagens ou o quadro-negro pela tela do computador, mas unir diferentes recursos e metodologias de ensino que aproximem a aula da realidade multimidiática na qual o aluno está inserido.

A proposta é uma alfabetização visual que tenha como objetivos estimular uma reflexão crítica acerca dos assuntos transmitidos pela mídia e incorporar parte dos seus conteúdos e programas como fontes de aprendizado, articulando conteúdos e habilidades. É, por exemplo, o que defende (Buckingham apud Orofino, 2005), ao afirmar que os produtos midiáticos combinam várias linguagens ou formas de comunicação – imagens visuais (paradas ou em movimento), áudio (som, música ou discurso) e a linguagem escrita.

Buckingham acrescenta que a cultura midiática busca, portanto, o desenvolvimento de uma ampla competência, não apenas em relação à mídia impressa, mas também nesses outros sistemas simbólicos de imagens e sons. Para o autor, essa competência é frequentemente descrita como forma de alfabetização e hoje se defende que, no mundo contemporâneo, a alfabetização em mídia é tão importante para os jovens quanto a alfabetização tradicional.

Nessa mesma linha de pensamento, Belloni (2005) assegura que

crianças e adolescentes, atualmente, aprendem mais com a televisão do que com os pais e professores. Entretanto, como caracterizar e medir esse *mais*? A televisão, ao pretender reproduzir o universo real em sua complexidade, constrói um simulacro do mundo em que o indivíduo se encontra, assumindo as imagens produzidas como se fossem sua vida real. E essas imagens penetram na realidade, transformando-a, dando-lhe forma. “Que sociedade é esta refletida neste espelho mágico? Que homem esta sociedade está formando para o futuro: o mágico e romântico He-Man vencerá o durão e realista Rambo?” (BELLONI, 2005, p.57). A resposta para essas e outras questões tão pertinentes, em uma sociedade midiaticizada como a nossa, pode encontrar ressonância a partir de uma pedagogia dos meios ou de uma educação visual comprometidas com a criticidade e com metodologias de ensino mais próximas da realidade multimidiática dos alunos.

1.2 Educação e a Nova Oralidade: a televisão

Por meio do cinema, da televisão e mais recentemente da *web*, no decorrer do século XX, o homem contemporâneo experimenta a retomada da oralidade, a milenar forma de disseminação de conhecimentos da humanidade. Mas não a oralidade comumente conhecida, mas midiaticizada. A cultura oral, que até então se baseava na fala e seu entorno, ganha novas dimensões, espaços e temporalidades. A palavra, o gesto, a expressão, o tom da voz, as intencionalidades e as ideologias, em narrativas vivazes que antes transcorriam no tempo da fala agora transcorrem no tempo e no espaço das telas cinematográfica, televisual e computacional. Imagens e sons em movimento formam o que Almeida, em seu livro “Imagens e Sons” (1994), intitulou de “a nova cultura oral”. E como síntese dessa nova oralidade, a televisão foi (e continua sendo) o meio que se disseminou entre todas as camadas das sociedades mundiais, dos intelectuais (fingindo analisar com imparcialidade essa mídia e aderindo hoje à televisão por assinatura, com “melhor” conteúdo e mais elitizada) às classes populares que, de certa forma, moldaram o que a televisão é.

Se, por um lado a escrita como mediação da oralidade requer a necessidade de leitura, interpretação, decodificação; por outro, a linguagem televisual apenas requer a capacidade de interpretação de uma

conversa informal, um bate-papo ou uma fofoca numa roda de amigos. Certamente, o caráter abstrato do texto em relação ao objeto representado permite momentos de possível reflexão, de inteligibilidade do mundo, de dúvidas e perguntas, de identificação simbólica com o autor ou a obra, de aproximação ou distanciamento político, de contemplação, de saberes.

[...] a materialidade da escrita permite uma acumulação de história e, portanto, uma visão escrita dessa história. A materialidade da fala permite uma dissipação de história, um fazer oral constante, não-cumulativo, sempre presente, uma não-sistematização e portanto um caos de verdades presentes numa só pessoa, principalmente naquelas que não foram imersas na escrita. (ALMEIDA, 1994, p. 44)

Na contemporaneidade, uma parcela significativa das pessoas (mesmo as pessoas que dominam a interpretação da escrita) foi e é educada por imagens e sons em movimento do cinema, principalmente da televisão e, mais recentemente, das convergências multimidiáticas da *web* – em se tratando das classes ditas média e alta – pois ainda a Internet não é tão comum nas classes baixas da população, mas um dia será.

O poder de atração da linguagem televisual está justamente na sua nova oralidade. Ao ligarmos a televisão, vemos apresentadores, personagens, atores, entrevistados ao vivo, com seus corpos que falam, suas bocas que emitem gestos, sua verdade. São pessoas que estão ali, presente, e por isso são reais. E assim, todas as noites, sozinhas em casa, muitas pessoas chegam do trabalho exaustas e ligam a TV para ter a ilusão que outras pessoas estão na casa, que não estão sós.

A Educação sempre girou em torno da capacidade de interpretação da escrita. Para a escola, dotar o indivíduo da capacidade de decodificar o texto escrito o distancia da capacidade de decodificar outros textos, outras linguagens, dentre estas, a linguagem televisual. O indivíduo em formação poderá até ser crítico em relação à televisão, usar o texto para descrevê-la, analisá-la, mas não o capacita para compreender sua gramática visual, sua sintaxe, que requer um tipo de leitura, pois ela é uma escrita que profissionais nada inocentes conhecem e dominam.

Em parte porque os próprios professores também não conhecem ou não aprenderam a decodificar o texto televisual. A não-compreensão

desta linguagem televisual gera os inúmeros discursos de demonizam a televisão e a alçam ao nível de coisa do extramuro, “alienígena” em relação ao espaço educacional. Essa cisão separa a escola da cultura: o espaço romântico, epistemológico, asséptico e disciplinante da escola, separado da realidade midiática, dos pecados, do conhecimento epilinguístico vulgar e caótico da cultura.

Parece que a escola está em constante desatualização, que é sublinhada pela separação entre a cultura e a educação. A cultura localizada num saber-fazer e a escola num saber-usar, e nesse saber-usar restrito desqualifica-se o educador, que vai ser sempre um instrumentista desatualizado. Essa é uma das razões da separação entre educação e cultura. Outra, talvez a mais importante, é que, atualmente, há uma grande maioria de pessoas cuja inteligência foi e está sendo educada por imagens e sons, pela quantidade e qualidade de cinema e televisão a que assistem e não mais pelo texto escrito (ALMEIDA, 1994:8).

Com a invenção da escrita, o homem enfrentou novos paradigmas, principalmente no que se refere aos registros, à memória e ao poder. Em *O Nome da Rosa*, Umberto Eco explicita a relação entre domínio da escrita/leitura e o poder. Se, naquela obra, que relata o passado recente da história ocidental, os dominadores da gramática e da técnica da escrita (linguistas) detinham o poder sobre os não-letrados, hoje, na nova cultura oral, o poder está nas mãos de quem domina o código, a língua e a escrita em imagens-sons-movimento. Se, na história das ciências que estudam a linguagem, pode-se vislumbrar uma divisão entre o conhecimento epilinguístico (o falar) e o metalinguístico (o escrever), hoje, na atual cultura midiática, temos uma escrita em que palavras, frases, conceitos, sintagmas, enfim, sua sintaxe visual é a própria epilinguagem, é o próprio falar. A nova oralidade escreve sobre as linhas, com as letras e palavras da antiga oralidade. Tudo se transforma.

Ao ligar a TV, assim como em uma conversa, acreditamos como se acredita na verdade do assunto de uma roda de amigos, em uma fofoca da vizinha, em um “causo” do avô. Como não acreditar no discurso que nasce e transcorre no tempo da frase ou da narrativa? Só depois de certo tempo que ponderamos o que vemos-ouvimos, só depois analisamos a

veracidade dos fatos, da notícia, da ficção, mas naquele instante ela é sempre verdade. Somos seres de linguagem, morremos, vivemos e sentimos pela linguagem. O momento da enunciação (partindo do pressuposto que pragmaticamente não existe uma relação unilateral entre emissor e receptor, mas sim ambos são enunciadores/enunciatários o tempo todo) é o momento da veridicção. O que é dito é verdadeiro e real enquanto enunciação. E as enunciações televisuais –, mesmo sabendo que a televisão capta possíveis enunciações dos seus enunciatários apenas por meios de dados do ibope, pesquisas qualitativas ou *e-mails* à emissora (sua enunciação é quase um modelo unilateral de comunicação) – são magnéticas, atraentes, hipnóticas, qualidades do que é hiperreal.

A transmissão eletrônica de informações em imagem-som propõe uma maneira diferente de inteligibilidade, sabedoria e conhecimento, como se devêssemos acordar algo adormecido em nosso cérebro para entendermos o mundo atual, não só pelo conhecimento fonético-silábico das nossas línguas, mas pelas imagens-sons também. (ALMEIDA, 1994: 16).

Educação e comunicação são áreas distintas e lidam com os objetos culturais de formas diferentes, mas é possível delinear as intersecções entre as áreas, principalmente porque, em se tratando de frutos da oralidade, a aula e a televisão guardam em si a veridicção.

1.3 A Televisão na Sala de Aula

Os produtos televisuais são bastante diversificados, significando que a “entrada” nessa linguagem pode se dar por diversas “portas”, tais como os telejornais, as telenovelas, documentários, filmes publicitários, vinhetas, minisséries, seriados nacionais e internacionais, programas segmentados como os rurais ou infantis, programas de auditórios, programas fechados, filmes e desenhos animados. Machado destaca que:

Os enunciados televisuais são apresentados aos telespectadores numa variabilidade praticamente infinita. A rigor,

poder-se-ia dizer que cada enunciado concreto é uma singularidade que se apresenta de forma única, mas foi produzido dentro de uma certa esfera de singularidades, sob a égide de uma certa economia, com vistas a abarcar um certo campo de conhecimentos, atingir um certo segmento de telespectadores e assim por diante. (2005, p. 70).

Cada produto da televisão pode ser compreendido de diversas maneiras, e trazê-los para a sala de aula deve ser um momento rico para os alunos, pois é uma forma de criar intersecção entre o universo da escola, tradicional, e o mundo fora da escola, em que a criança ou o jovem estão inseridos, sempre em alta velocidade.

Para isso, o educador deve ter em mente que quaisquer produtos midiáticos não são “ilustrações” de aula, mas mostras do universo em que tanto professor quanto aluno estão inseridos. Olhar, observar e perceber os produtos midiáticos, é como se olhar num espelho, pois são reflexos da cultura. Neste sentido, os produtos midiáticos como parte da máquina mercadológica, sempre buscam a sintonia com seu público-alvo (leitores, ouvintes, espectadores, usuários) e, de fato, sob a égide da pesquisa mercadológica, e mesmo da científica, oferece produções cada vez mais parecidas com seus espectadores, buscando atender necessidades de informação, entretenimento e de sentir-se parte de um coletivo sem estar fisicamente entre milhares de pessoas.

Os vieses para trabalhar com as produções televisuais em sala de aula variam de acordo com o conhecimento do professor, objetivos da aula e o perfil dos alunos. Não queremos aqui dar uma fórmula, pois esta não existe, mas sim apontar alguns caminhos (na nossa visão) para que o professor possa dar seus primeiros passos, sem medo de aceitar os produtos culturais como fruto, reflexo e, portanto, parte da nossa própria condição humana e tão presentes na vida do aluno, que é educado também pelas imagens-sons em movimento da televisão.

Para muitos educadores, os produtos televisuais ainda soam como “diabolizados” ou “diabolizantes”, enfim, nada pedagógicos. Um desses pontos de encontro entre educação e comunicação é o desenho animado que, num primeiro momento, por se tratar de um produto voltado para crianças, é visto pelo educador como pertinente ao universo infantil e pouco instigante às pesquisas e análises mais atentas. Escolhemos

para essa entrada o desenho animado lançado no Japão, em 1963, *Tetsuwan Atomu*, conhecido no Brasil por *Astro Boy*.

2 O Desenho Animado

O desenho animado pode ser visto de diversas maneiras. Como obra de arte visual, suas estética e técnica podem ser o mote de aula sobre a história da arte. Como produto cultural, suas interfaces com a literatura, o cinema e as histórias em quadrinhos podem ser exploradas.

Desse universo de produtos culturais, a animação é um dos mais interessantes e marca presença diariamente na televisão brasileira, desde a década de 60, período em que os desenhos animados tornaram-se sucesso de público em todo o mundo. Não é difícil encontrarmos adultos que revelam arroubos de saudosismo simplesmente ao citarmos os personagens dos desenhos que marcaram suas infâncias como Fantomas, *A Princesa e o Cavaleiro*, *Speed Race*, *Zé Colméia*, *Perna Longa*, *Lula Lelé*, *Gorila Maguila*, *Bob Pai e Bob Filho*, *Tom e Jerry*, *Os Jetsons*, *Thundercats*, *He-Man*, *Transformers*, *Pica-Pau*, só para citar algumas das estrelas que mais brilharam na história da televisão brasileira. Podemos indicar duas grandes vertentes do desenho animado mundial: a americana, representada principalmente por Hanna-Barbera, Disney e Warner Bros; e a japonesa, representada essencialmente pelas produções de Osamu Tezuka, criador de *Astroboy*.

Na animação *Astroboy*, sua versão tevisual relançada no início dos anos 2000, com recursos digitais (efeitos de profundidade, cores, efeitos visuais e sonoros, e movimentos criados por computador) tornam a versão bastante contemporânea, mas ainda guardando características da animação tradicional¹.

Mas é no discurso de *Astroboy* que se guardam as mais variadas

¹A animação tradicional também é conhecida como animação em células. Nesse estilo de animação, os desenhos são feitos a mão e retrçados ou copiados num plástico transparente chamado célula. Depois coloca-se a célula sobre um fundo pintado e os movimentos são fotografados um a um com uma câmara. O uso de células e de câmaras já está ultrapassado desde de que os desenhos passaram a ser scaneados para o computador e transferidos digitalmente para as películas de 35mm (e essa transferência também já está ficando para trás). Mas ainda assim, mesmo com mais de 80 anos, o estilo da animação tradicional está em alta e os animadores ainda buscam inspiração nos antigos personagens.

abordagens, principalmente, no argumento da narrativa. E é onde o professor poderá explorar o desenho discutindo, por exemplo, a relação homem-máquina, os sentidos de progresso e os paradigmas transformados pela tecnologia.

Em uma primeira aproximação, é necessário pesquisar o contexto de criação da animação, sua história e sua importância para a cultura em diferentes momentos, pois *Astroboy* pode ser percebido de formas diferentes no decorrer desses mais de 40 anos de existência. Um segundo momento consiste em compreender o argumento da animação, isto é, qual é conceito central da obra. E a partir daí, pensar quais caminhos de discussão e atividades poderão ser desenvolvidos em sala de aula.

2.1 Contextualização da Criação de Tezuka

O contato com a cultura ocidental, principalmente a americana, fez muitos artistas japoneses sofrerem influências da cultura *pop*, após a segunda Guerra Mundial. Entre os principais artistas que se envolveram com a tal arte, estavam Osamu Tezuka, Shotaro Ishinomori e Leiji Matsumoto. Esses jovens, mais tarde, foram consagrados no mercado de *mangá*, as histórias em quadrinhos japonesas. Nos anos 50, influenciados pela mídia que vinha do ocidente, muitos artistas e estúdios começaram a desenvolver projetos de animação experimental.

Em 1958, estreia o anime *Hyakujaden (A Lenda da Serpente Branca)*, primeira produção lançada comercialmente pela *Toei Animation*, divisão de animação da poderosa *Toei Company* e *Manga Calendar*. Era o primeiro anime especialmente feito para televisão, veiculado pela emissora TBS com produção do estúdio *Otog,i* em 1962, com duração de dois anos.

Em janeiro de 1963, é lançado *Tetsuwan Atomu* (nome original de *Astroboy*), baseado no mangá de Osamu Tezuka. Com forte influência dos desenhos da Disney, Osamu Tezuka tornou-se um dos mais bem-sucedidos artistas japoneses. Os mangás criados por Tezuka ditaram o padrão nipônico dos desenhos impressos por meio da representação gráfica de movimentos e de emoções, enquadramentos cinematográficos e olhos grandes dos personagens. *Astroboy* acabou tornando-se o popul-

sor da maior indústria de animação do mundo, conquistando também o público dos Estados Unidos.



Ilustração 1: Mangá de Astroboy

Os mangás publicados de 1963 a 1968 foram as primeiras criações de Tezuka a serem transformadas em anime. A série, ainda em preto e branco, invadiu o mercado americano, e foi nos EUA que o personagem passou a ser chamado de *Astroboy*. Ao fim dos anos 70 e início dos 80, Tezuka recria a própria série com nomes diferentes e enredos que fizeram pouco sucesso, exibida no Brasil com o título de *Menino Biônico*.

Porém, por meio de recursos de computação gráfica, *Astroboy*, em imagens e sons digitalizados, ressurge no início dos anos 2000, na televisão fechada, no canal *Cartoon Network*, passando a ser exibido pela maior emissora de televisão aberta do Brasil, a rede Globo, pelas manhãs durante o primeiro semestre de 2004. O desenho ainda se diferenciava dos demais *animes* por manter estética e ideologicamente o mesmo discurso dos anos 60, com recursos mais sofisticados. Em outubro de

2009, a versão em 3D de *Astroboy* deve ganhar as telas de cinema e pretende alcançar o sucesso que o personagem vem atingindo durante sua existência.



Ilustração 2: Remake de Astroboy, anos 2000



Ilustração 3: Versão em 3D a ser lançada em outubro 2009 nos cinemas (fonte: site oficial)

3 O Argumento de *Astroboy* (1963-2000)

A história de *Astroboy* (1963) se passa no futurista ano 2000, é simples, comovente. Muito parecida com o *Pinocchio* da Disney. Para a década de 60, os andróides surgiriam no ano 2000. Um cientista, famoso no campo da robótica, Dr. Boynton, perde seu filho, Aster, em um acidente

de carro. Triste, ele resolve construir um robô à imagem de seu filho. Depois de certo tempo, o cientista percebe que o robô jamais crescerá, ou seja, jamais será um ser humano verdadeiro e nunca substituirá seu filho. Então resolve vendê-lo a um circo, onde a principal atração são as lutas entre robôs. Neste circo, Aster, que passa a se chamar *Astroboy*, sofre muito nas mãos do dono. Revoltado com isso, o bom cientista Dr. Elefun salva o garoto do circo e o orienta a usar os poderes para ajudar a humanidade. Em um instituto de ciências, *Astroboy* ganha uma família biônica (e bastante conservadora), com direito a pais, uma irmã mais nova e um cachorro.

3.1 Discursos de *Astroboy*: Memória, Tecnologia e Corpo Inorgânico

O poético desta animação é que seu protagonista vive no limiar entre a máquina e o humano, o inorgânico e o orgânico. Suas memórias, advindas de um ser humano, surgem em *flashes*, como sonhos, lapsos, reminiscências. O conflito do personagem reside na ambiência entre uma alma humana – que pode ser manipulada, manuseada, arquivada e transferida como algo tangível – e um corpo invencível, imortal, que o tempo, os inimigos e a morte não atingem. Interessante perceber o quanto este discurso se aproxima do discurso da própria manipulação genética em que a alma e os genes são correlatos.

Outro conflito instala-se a partir do protagonista: em um mundo em que as máquinas servem ao homem, escravizadas, surge uma máquina humana, pacifista, que deseja proteger tanto os robôs quanto os homens. Este perfil do protagonista, no *remake*, torna claro que ele não é aceito pelos humanos nem pelos robôs, sofrendo preconceitos. E desta forma, entrando em sintonia com o público adolescente, que passa pelo momento em que não são crianças, nem adultos.

O personagem nunca será humano, pensa e age como um garoto e nunca vai crescer, ou seja, eternamente viverá na infância. Apesar de o personagem sempre lutar pela paz dos outros, vive atormentado pelas memórias de um passado que não o deixa em paz, armazenadas em seus circuitos.

As noções de memórias pessoais, culturais e artificiais misturam-se nesse universo complexo entre o natural e o artificial. Sob as relações

entre o homem e a máquina, essa animação caminha por um discurso tão simples e abstrato quanto seus próprios traços, um discurso que todos entendem, principalmente a criança. Viagens no tempo e para outras dimensões e os recursos ilimitados do corpo robótico do protagonista são explicados de forma tão natural quanto dizer que “dois mais dois são quatro”. É o discurso da fantasia, onde tudo é possível.

O personagem sofre preconceito porque é o único robô que possui “livre arbítrio”, ou seja, pensa por si só e não é comandado por humanos. Ele prega a convivência pacífica entre homens e máquinas, e evita ao máximo usar suas armas, mas quando as usa, vence todos os “inimigos”.

O desenho é cercado de situações arquetípicas da cultura humana. Ele é um herói, um guerreiro audaz, uma Fênix que sempre renasce das cinzas, pois, em muitos episódios, *Astroboy* morre, mas sempre sobrevive, sempre “retorna para nos salvar”. Ele representa o domínio do homem sobre as leis naturais da gravidade, do tempo e do espaço. Seu corpo de garoto-robô possui recursos sem limites que garantem a imortalidade e a virtualidade que impulsionam o enredo do desenho, despertando no espectador desejos.

O desenho, transmitido atualmente, tende a retomar o sucesso do passado não só por ser atraente e fantástico para a criança, mas principalmente porque boa parte das crianças (as de classe média) já vive em um mundo muito parecido com o do personagem. Essa criança tem acesso a tevê fechada, aparelhos modernos, computadores e Internet em casa.

As tecnologias são aceitas naturalmente não como a serviço do homem ou como formas de ampliar os limites do corpo humano, mas como extensões do corpo. O celular, o computador, a *web* são partes do corpo e não “acessórios facilitadores”. Estamos nos descobrindo seres pós-orgânicos, *ciborgues* que possuem partes estendidas do corpo e compostas de elementos mecânicos, eletrônicos e digitais. Memórias guardadas em *pixels*, *bytes* e extensão *JPEG*.

Creemos na idéia de evolução e que sempre a “última versão” de qualquer coisa é a melhor. O futuro será sempre utopicamente melhor e o discurso do progresso impregna muitos setores da sociedade contemporânea.

[...] o progresso é sempre relativo aos valores considerados.

Não é um conceito puramente objetivo, descritivo, independente, é antes uma categoria de valor. O mesmo processo pode ser concebido como progressivo, ou não, dependendo dos valores preferenciais assumidos. Estes variam enormemente entre pessoas, grupos, classes, nações. O que constitui progresso para alguns pode não sê-lo para outros. Devemos sempre perguntar: o progresso para quem e sob que aspecto? Não existe progresso absoluto. A especificação dos valores tomados como medidas ou critérios de progresso é sempre necessária. (SZTOMPKA: 1998, 63)

É por estes caminhos do progresso que *Astroboy* surge voando pela cidade, derrotando inimigos, viajando pelo tempo e pelo espaço, sempre vencendo a morte, salvando vidas, promovendo a paz e a união entre os diferentes, combatendo o preconceito, lutando contra memórias que insistem em vir à tona, enfim, um personagem que é tão humano e perfeito que só poderia ser um robô. *Astroboy* pode ser encarado como a alegoria da tecnociência que se deseja salvadora do mundo, a solução de todos os problemas do homem. É a própria pós-organicidade literária que circula pela fantasia de crianças e adultos em imagens e sons em movimento na televisão.

Nosso mundo sofre intervenções da tecnologia, desde corpos reconstruídos pela cirurgia plástica à visão do genoma humano como um amontoado de informação a ser desvendada. A informática, as telecomunicações e a biotecnologia são o sustentáculo da tecnociência e estas estão inseridas no discurso de um garoto biônico, que possui memórias e emoções, que representa o avanço da ciência, que salva o mundo.

Durante milênios vigorou, na tradição ocidental, uma distinção radical entre *physis* e *techne* (em termos gregos) ou *natura* e *ars* (em termos latinos). Natural e artificial. Por um lado, o ser que é princípio do seu próprio movimento; por outro lado, as operações humanas para utilizar, imitar e ampliar o escopo do natural. Dois mundos nitidamente diferenciados. Hoje, porém, as fronteiras entre ambos estão se dissipando (SIBILIA, 2002, p. 64).

As novas tecnologias estão inseridas no discurso da forma dos pro-

duto da cultura midiática, as mesmas tecnologias que tornam as produções televisuais em realidade mais “real”.

O desenho animado é um dos produtos da cultura pouco valorizados pelos educadores. Geralmente tido por muitos especialistas como um “primo pobre” do cinema, pela maioria dos comunicadores como um produto infantil e para a maioria das pessoas como inocente diversão. Contudo, *Astroboy* é rico, produzido por adultos especializados muito bem remunerados; e não é inocente.

Considerações Finais

A educação e a comunicação são dois campos que há muito tempo permeiam as nossas relações sociais, culturais, políticas e comportamentais; mas a intersecção entre eles é recente e ainda gera muita polémica, principalmente quando se trata da comunicação de massa. Por maior que seja a presença da mídia, em especial, da televisão na vida cotidiana das crianças e adolescentes, mesmo que esta presença defina os contornos de uma nova cultura oral e de novas relações sociais e modos de representar e perceber a realidade, ainda a utilização dos produtos midiáticos como recursos didáticos causa muita resistência.

Neste sentido, a discussão aqui proposta busca reforçar a necessidade de avançar na alfabetização em mídia porque ela é fundamental na construção de identidades. Portanto, o que defendemos por meio de uma leitura do desenho animado *Astroboy* é que a mídia-educação, enquanto campo epistemológico, oferece contribuições para que os educadores possam implementar mudanças na prática do ensino, em sala de aula, que estejam mais próximas da realidade do aluno. A escola e os educadores não podem mais negar que vivemos uma cultura oral e imagética que precisa ser apropriada pela educação formal como aliada e não inimiga da escola.

Os estudos de recepção por meio de pesquisas já mostraram que comunicação, cultura e sociedade não podem ser compreendidas separadamente. E a escola, como parte desta tríade, precisa assumir a pedagogia dos meios como uma prática coletiva no contexto educacional. A mídia cria novas linguagens, constroi realidades, produz narrativas híbridas, estabelece diferentes conceitos de tempo e memória seja no telejornalismo, na dramaturgia, na publicidade, nos *videoclipes* ou no

desenho animado. É nesse sentido que defendemos a mídia-educação como campo epistemológico e teórico para que se possa implementar novas práticas educacionais e novas formas de olhar o mundo.

Referências

- ALMEIDA, Milton José. *Imagens e sons, a nova cultura oral*. São Paulo: Cortez, 1994.
- BELLONI, Maria Luiz. *O que é mídia-educação*. 2ª Ed. Campinas: Autores Associados, 2005.
- COUTINHO, Maria Laura. *O estúdio de televisão e a educação da memória*. Brasília: Plano, 2003.
- GODOTTI, Moacir. A escola frente à cultura midiática. In: OROFINO, Maria Isabel. *Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade*. São Paulo: Cortez, 2005.
- FISCHER, Rosa Maria Bueno. *Televisão & educação: fluir e pensar a TV*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo : Senac, 2005.
- MORÁN, José Manoel. *Leituras dos meios de comunicação*. São Paulo: Pancast, 1993.
- NAPOLITANO, Marcos. *Como usar a televisão na sala de aula*. 7ª Ed. São Paulo: Contexto, 2007.
- OROFINO, Maria Isabel. *Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade*. São Paulo: Cortez, 2005.
- SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- SOARES, Carmen (org.). *Corpo e história*. ALMEIDA, Milton José. *A liturgia olímpica*. Autores Associados: Campinas, 2001. p. 79-108.

SZTOMPKA, Piotr. *A sociologia da mudança social*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998. p. 63.