Marcia Aparecida Giuzi Mareuse

**50 ANOS DE DESENHO ANIMADO NA TELEVISÃO
BRASILEIRA**

Dissertação de Mestrado

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
2002**

MARCIA APARECIDA GIUZI MAREUSE

50 ANOS DE DESENHO ANIMADO NA TELEVISÃO BRASILEIRA

Dissertação apresentada junto ao Departamento de Comunicações e Artes, como exigência parcial do curso de Pós-Graduação, linha de pesquisa Comunicação e Educação, para obtenção do grau de mestre em Ciências da Comunicação.

Orientação: Profa. Dra. Elza Dias Pacheco

**ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
2002**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DEFENDIDA EM:

São Paulo, 08 de abril de 2002

PERANTE A BANCA EXAMINADORA CONSTITUÍDA PELOS PROFESSORES:

Prof. Dra. Elza Dias Pacheco
Orientadora

Aos meus pais,
*por tudo e pelo exemplo de força
e obstinação.*

Ao meu marido,
*pelo amor, compreensão e
companheirismo.*

Aos meus filhos,
*razão de todo esse
percurso.*

À minha orientadora, amiga e “mãe”
*Profa. Dra. Elza Dias Pacheco,
por me possibilitar chegar até aqui.*

RESUMO

O presente estudo apresenta os desenhos que se destacaram nos 50 anos de televisão no Brasil, descreve algumas características de conteúdo e inserção na programação televisiva e na nossa Cultura e, com base nesses aspectos, faz uma comparação entre os desenhos de ontem e de hoje.

A partir de dados relativos a origem, ano de produção e apresentação, narrativa e personagens dos desenhos mais representativos, ficou constatado que os conteúdos abordam temas semelhantes, independente de origem ou época, e as diferenças se devem a características de construção decorrentes de avanços tecnológicos e de condições de inserção no mercado televisivo, cada vez mais atreladas às questões de *marketing* de produtos derivados dos mesmos.

Uma análise da participação do desenho animado na formação das crianças deve considerar o universo representado por essas mediações, uma vez que o desenho corresponde ao espaço de brincadeira na cultura contemporânea, é o programa preferido pelas mesmas, revive mitos e arquétipos e contribui para o desenvolvimento dos processos cognitivos e do imaginário infantil.

Palavras-chave: desenho animado; animação; televisão; educação; comunicação.

ABSTRACTS

The following study presents the cartoons that were in evidence in the television after the 50's. It described the contents, the TV transmission and the importance brought to our culture.

In spite of the origin, production year, veiculation year, narrative and characters of the main cartoons, it was noticed that they have similar subjects. The main differences are related to cultural context, technological practices used in the production and special commercial conditions. The success of a cartoon was directly related to the possibility of selling new products to the children as toys, magazines and other things.

The importance of the cartoons for children's development is extremely consistent with the universe that they represent. They are the preferred "children's play" in the contemporary culture. The cartoons revive myths, archetypes and contribute for the cognitive and childish imaginary development.

Key words: cartoons; animation; television; education; communication.

Aos profissionais

Idarni Martinez- Assessor de Programação da TV Cultura

*José Maria Pereira Lopes- Pesquisador de Cinema e Imagem do MIS-
Museu de Imagem e Som /TV Cultura.*

José Marcio Nicolazzi - Diretor de Arte dos Estúdios Maurício de Souza

Laurivaldo Klink Júnior - Chefe da Gibiteca Henfil

Rafael Antonio Larena - Assessor de Programação do SBT

Sergio Peixoto Filho - Editor da Revista AnimEX Especial

*Agradeço pela
colaboração técnica despretensiosa e
significativa, indispensável para a
concretização desse trabalho*

Aos amigos

José Salathiel Pinto Lage

Luiz Deganello

*Agradeço pelo apoio e pelas preciosas
indicações*

Aos colegas do LAPIC

Agradeço as diferentes formas de colaboração

Aos meus familiares e amigos

*Agradeço pela ajuda, pela paciência
e pelo carinho*

SUMÁRIO

I. INTRODUÇÃO.....	08
II. OBJETIVOS.....	15
2.1 Objetivo Geral	16
2.2 Objetivos Específicos.....	16
III. METODOLOGIA.....	17
 CAPÍTULO 1. A TELEVISÃO E SUA PARTICIPAÇÃO NA CULTURA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	 23
1.1. Televisão, comunicação e cultura.....	24
1.2. A televisão no Brasil: um esboço de suas características pelas diferentes décadas.....	33
1.3 Televisão e Sociedade.....	56
1.3.1 A TV: da imagem ao imaginário social.....	56
1.3.2 A relação TV/Criança uma relação mediada.....	65
1.3.3 Televisão, educação e escola.....	86
 CAPÍTULO 2. A HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO.....	 91
2.1. A animação e a evolução dos recursos cinematográficos.....	92
2.2. As diferentes concepções de animação.....	99
2.2.1. A animação experimental.....	100
2.2.2. A Animação comercial.....	102
2.2.3. A animação clássica e a de cartum.....	104

2.3. O cinema de animação no mundo através do século	104
2.3.1 O desenho animado norte-americano - principais estúdios e nomes da arte animada.....	106
2.3.2 A animação do Japão: características e inserção do desenho japonêsno cenário mundial.....	126
2.3.3 O percurso da animação no Brasil - principais estúdios.....	135
CAPÍTULO 3. O DESENHO ANIMADO NA TELEVISÃO BRASILEIRA.....	150
3.1. O desenho animado na televisão brasileira.....	151
3.2. Uma análise comparativa dos desenhos que marcaram época.....	199.
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	210
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	220
ANEXOS.....	230
ANEXO 1 - Os Segredos da Animação.....	230
ANEXO 2 - Os Longas Metragens da Maurício de Souza.....	235
ANEXO 3 - Abrangência dos Canais na TV Paga.....	238
ANEXO 4 - Programação Infantil com Desenhos Animados na TV Aberta.....	240
ANEXO 5 - 50 Anos de Desenho Animado na TV Aberta.....	242
ANEXO 6 - Descrição dos Desenhos Animados.....	246

I

INTRODUÇÃO

Para saber ver é preciso saber pensar o que se vê. Saber ver implica, pois, saber pensar, como saber pensar implica saber ver.

(...) Precisamos, pensar-nos ao pensar, conhecer-nos ao conhecer.

Edgar Morin

No século XX assistimos a grandes transformações decorrentes do avanço tecnológico dos meios de comunicação, resultando em alterações significativas das relações em nível econômico, social e cultural, sendo a televisão um dos mais importantes acontecimentos pela sua amplitude e extensão. Ela se constitui em um marco para aqueles que nasceram antes dela e viram suas vidas mudarem significativamente com o seu surgimento.

Os 50 anos de TV levaram-nos a reviver diferentes momentos de sua história e da história de cada um de nós. É impossível esquecer que as noites com brincadeiras nas ruas, cadeiras e conversas na calçada foram substituídas por encontros na casa daqueles que já possuísem a telinha. A TV não estava disponível em todos os horários, mas no horário em que estivesse no ar, as pessoas se organizavam para estar ao seu redor.

A partir dela e do surgimento de outros produtos decorrentes do avanço tecnológico nos meios de comunicação, uma nova cultura se constitui, a cultura contemporânea ou pós-moderna. Não importa o nome dado a essa nova era, o que presenciamos foram novas noções de tempo e de espaço que favoreceram o diálogo entre os povos, geraram novas formas de pensar, novos valores, hábitos, disponibilizaram novos produtos e chegaram a alterar até mesmo o espaço urbano.

Essas transformações atingiram muito rapidamente a humanidade e aquilo que parecia um sonho, uma viagem ao fantástico, de repente passa a constituir a realidade desses novos tempos. Não trouxeram só benefícios, serviram para acentuar as diferenças sociais, na medida em que grandes empresas passaram a dominar o mercado numa concorrência desigual; pequenas e médias empresas foram extintas, as habilidades profissionais tornaram-se obsoletas diante de um novo sistema de produção, causando aumento nas taxas de desemprego e consequentemente gerando altos índices de criminalidade e violência.

Diante de um contexto social constantemente mais ameaçador, o homem busca fechar-se em seus espaços individuais e familiares, o que gera transformações significativas nas características urbanas, pois as moradias, as empresas, as instituições de modo geral, revestem-se de proteção contra as ameaças “(...) *os medos são a chave dos novos modos de habitar e comunicar*”. (Martin Barbero, 1998, p.5)

Esse cenário veio favorecer o contato com os meios de comunicação que passaram a integrar o tecido urbano; as pessoas ao interagirem com as mídias, abandonam praças e parques e transformam a TV num novo espaço público de relações, de modo que dialogam com ela e obtêm dela e dos diferentes meios, diversas informações. “(...) *Se a TV atrai é porque a rua expulsa*.” (Martin Barbero, 1998, p.5)

A presença da TV em nossas vidas passou a ter uma participação altamente significativa na construção de um novo universo de relações e isso possibilitou falar da existência de uma cultura pré e pós TV.

Apesar das críticas que recebe, penetra na quase totalidade dos lares brasileiros, o que faz com que sua programação seja expandida para atender a públicos cada vez mais diferenciados, sua permanência no ar seja aumentada e sua área de atuação tenha se diversificado.

É o público infantil quem mais convive com a televisão e estudos vêm sendo desenvolvidos no sentido de melhor compreender as conseqüências dessa relação. Questionadas sobre os programas que preferem, as crianças indicam o desenho animado, gênero que foi ganhando espaço na programação, de modo que hoje, até as emissoras por assinatura tem disponibilizado canais específicos para apresentação deste gênero.

Nosso interesse em estudar o desenho animado na TV Brasileira surgiu das experiências profissionais que vivenciamos nos últimos anos nas áreas de Comunicação e Educação. De 1996 até então, atuo como pesquisadora do LAPIC - Laboratório de Pesquisa sobre Infância, Imaginário e Comunicação da ECA/USP, núcleo que tem como objetivo principal aprofundar os conhecimentos sobre a relação TV/ criança.

Como pesquisadora do LAPIC, participei de duas pesquisas integradas junto a crianças. A primeira, *Televisão, Criança e Imaginário: contribuições para a escola, universidade e sociedade*, concluída em 1996, foi realizada junto a 720 crianças distribuídas em seis escolas estaduais de diferentes bairros.

O estudo permitiu afirmar que as crianças assistem a diversos gêneros, não só aos direcionados a elas especificamente, e revelou ser o desenho animado o gênero preferido, seguido dos programas infantis de auditório e das telenovelas. Desmistificou também algumas idéias que vinham direcionando críticas e opiniões, ao revelar que as crianças assistiam a programas infantis de auditório, principalmente por causa dos desenhos animados neles contidos e não pelas características das apresentadoras.

Os resultados desse estudo têm sido freqüentemente corroborados por trabalhos recentes desenvolvidas por outras equipes de pesquisa, como a do Jornal Folha de São Paulo - Suplemento Folhinha e a da *Cartoon Network*, empresa de rede de TV a cabo, que também indicaram ser o desenho animado o gênero preferido entre as crianças, seguido das telenovelas. Uma vez que os dados mostraram que as crianças gostam mesmo é de assistir a desenho animado, junto à equipe de pesquisadores do LAPIC, desenvolvemos uma segunda pesquisa.

Considerando que dentre os elementos presentes na programação televisiva estão a ficção, os símbolos, as figuras, as imagens, os sons, os textos, os estereótipos, as fantasias, os mitos, os fetiches, as metáforas e outras figuras de

linguagem, etc., buscamos conhecer como esses elementos se encontram representados nos desenhos, através do estudo denominado *Desenho Animado na TV: mitos, símbolos e metáforas*.

A referida pesquisa mostrou serem os desenhos norte-americanos da década de 40 os preferidos pelas crianças, além de outros, americanos e japoneses mais recentes. Permitiu-nos também conhecer a razão da preferência das crianças por determinados desenhos, além de analisar a influência dos mesmos na construção do imaginário e no desenvolvimento cognitivo infantil.

Os dados encontrados no estudo acima citado mostraram que a criança, a partir da estrutura da narrativa, do enredo e das características dos personagens, busca a compreensão do mundo, das relações que se estabelecem entre os fatos desse mundo, constrói valores, enfim, passa a incorporar de forma lúdica o universo que a rodeia. Dedicar espontaneamente grande parte do tempo disponível à TV e reconhece nesses instrumentos fontes significativas de informações; com a TV estabelece uma relação efetiva, que resulta em conhecimentos úteis e significativos, de modo que hoje a educação informal através das mídias compõe o processo educacional e concorre nitidamente com a educação formal.

Este envolvimento da criança com a TV tem preocupado pais e educadores, uma vez que as mesmas não demonstram um envolvimento semelhante com a escola. A explicação parece residir na forma como a escola lida com o objeto de conhecimento e na defasagem existente entre currículo e realidade, o que a torna menos atrativa e incapaz de responder às necessidades do momento.

Recentes análises do processo educacional evidenciam a necessidade de a escola apropriar-se dos conteúdos veiculados pela TV, não só como recurso didático, mas principalmente como objeto de discussões na tentativa de revitalizar as instituições de ensino, possibilitar cada vez mais uma formação pluridisciplinar,

ensinando a pensar e formando cidadãos críticos e envolvidos com os elementos que constituem as questões do mundo exigidas pelos novos tempos.

Estranhamente, ao mesmo tempo que se reconhece ter a TV uma participação cada vez mais significativa na construção da visão de mundo pela criança, ela ocupa o banco dos réus, acusada de violação ideológica e de instigar as mais diversas modalidades de que a violência se reveste, além de determinar padrões de consumo e de comportamento inadequado.

Esta postura decorre de uma concepção Iluminista do processo comunicacional, onde a atividade comunicativa era totalmente atribuída ao emissor, sem que o receptor tivesse qualquer responsabilidade; tal concepção deu origem à idéia de que os meios de comunicação produzem uma *cultura de massa*, impondo padrões que inibem a criatividade individual. Esse conceito de *cultura de massa* e *indústria cultural* foi proposto por Adorno e Horkheimer na década de 30 e em função dessa visão do processo comunicacional, os estudiosos ficaram divididos em *apocalípticos*, que se posicionavam contra os meios de comunicação e a cultura de massa, e *integrados*, que viam a relação com a TV por outro prisma.

Embora recentes estudos relativos às mídias considerem que emissores e receptores interajam na construção do significado e tenham introduzido o conceito de mediação para a análise da relação dos espectadores com os produtos veiculados pela mídia, ainda prevalece por parte da sociedade uma análise com base nas relações de causa e efeito.

Nesse contexto de controvérsias, nem mesmo o desenho animado fica imune a acirradas críticas e posicionamentos diversos que apontam para soluções opostas, como impedir que a criança tenha acesso a determinados itens da programação, através da utilização de um dispositivo que instalado na TV possibilite o controle, ou optando por uma educação que inclua a programação televisiva, desde que acompanhada do exercício de uma leitura crítica.

Esse é o estado da arte das discussões relativas à relação TV/criança, de onde derivam as questões fundamentais que permeiam o universo de minha formação acadêmica em Psicologia, de minha atuação profissional na área de educação, principalmente voltada para a formação de professores e de pesquisa na área de comunicação e educação e que direcionaram meu interesse, originando o presente trabalho, que buscou construir um histórico dos *50 anos de Desenho Animado na TV Brasileira*, identificando os que tiveram destaque junto ao público infantil e buscando conhecer as características que os aproximam e diferenciam.

A relevância de um estudo dessa natureza diz respeito à importância que os meios de comunicação, em especial a TV, assumem na formação global dos indivíduos no atual contexto econômico e social, de modo que as questões relativas à educação nos dias de hoje estão diretamente atreladas à compreensão dos processos de comunicação e conseqüentemente a uma análise dos veículos de comunicação e das diferentes linguagens, por representarem importante espaço de relações e ressignificação da Cultura.

Além disso, se constitui num importante documento de reconstrução da memória sobre o histórico da programação televisiva infantil, que segundo estudo recente sobre a programação direcionada a crianças, aponta para lacunas significativas nos atuais registros.

Esse trabalho pretende ainda subsidiar um estudo posterior mais amplo, que permita avaliar através dos desenhos mais assistidos pelo público infantil nos últimos 50 anos, as diferentes características de linguagem e o percurso das manifestações de violência neles contidas a partir da representação das crianças sobre os desenhos animados.

O Capítulo 1 faz referência à história da TV brasileira enfatizando suas transformações através dos tempos, incluindo uma análise da relação Televisão,

Comunicação e Cultura, o desenvolvimento da televisão no Brasil, a TV como referência para a sociedade, situando a relação TV/criança e o desenho animado nesse universo.

O Capítulo 2 apresenta um histórico do Desenho Animado, percorrendo um caminho que vai da origem da animação, passa pela Animação Experimental e Comercial, Clássica e de Cartum, aborda a evolução dos recursos de construção do Desenho Animado, apresenta os diferentes estúdios e descreve o atual estado da arte no mundo, em especial nos Estados Unidos, Japão e Brasil.

O Capítulo 3 faz uma reconstrução histórica do desenho animado na televisão brasileira, apresenta os desenhos que fizeram sucesso entre o público infantil nos 50 anos de TV e faz uma comparação entre os desenhos que marcaram os diferentes períodos, a partir de características relativas à produção, conteúdo e personagens.

Finalizando, são apresentadas algumas considerações sobre os dados encontrados na tentativa de referendar ou não as hipóteses relativas ao tema, as quais buscam elucidar a relação TV/ criança, de modo a subsidiar as referidas discussões junto à academia e sociedade.

II

OBJETIVOS

Procurar desvendar a realidade social inquietante é um compromisso do pesquisador com essa realidade.

2.1 Objetivo Geral

O presente estudo visa construir um histórico do Desenho Animado nos 50 anos de TV brasileira, identificando os desenhos que marcaram os diferentes períodos e identificando aspectos que apontem para as diferenças e semelhanças entre eles, de modo a oferecer novos subsídios para as discussões da relação TV/criança, promover intercâmbio entre a comunidade científica e a sociedade, além colaborar com a reconstrução da memória da TV brasileira.

2.2 Objetivos Específicos

- Traçar um panorama da história do Desenho Animado desde a origem da animação até os dias atuais, visando reconhecer as marcas culturais presentes nas diferentes produções.
- Recuperar a trajetória do Desenho Animado na programação televisiva brasileira voltada para as crianças, identificando as características dos desenhos que marcaram época nos 50 anos de história da TV no Brasil.
- Construir um quadro comparativo dos desenhos com base nas características relativas à origem, conteúdo das narrativas e personagens.
- Ampliar as discussões sobre a influência da televisão na cultura brasileira, as relações decorrentes de sua inserção na cultura contemporânea e as implicações para a criança.
- Oferecer a estudiosos da área de comunicação e educação, pesquisadores e professores, um material sistematizado que permita uma análise comparativa entre os desenhos de hoje e de ontem, oferecendo subsídios científicos para justificar ou colocar por terra, as críticas que comumente são feitas a eles.

III

METODOLOGIA

(...) já não se trata de deduzir racionalmente, com base em determinados pressupostos, certas conseqüências necessárias, mas parte-se do estudo dos fatos, das conexões, das mudanças e da observação das modificações introduzidas, até a formulação de leis gerais.

Aristóteles

O presente trabalho compreendeu uma revisão histórica do desenho animado, considerando-o dentro do universo mais amplo que constitui o cinema de animação e culminando com o seu percurso na televisão brasileira. Seguiu uma abordagem dialética, uma vez que as investigações pretenderam conhecer as alterações ocorridas ao longo do tempo, as influências determinadas pelo contexto cultural de cada época, visando a partir desses fatores, compreender o papel que o desenho animado ocupa junto à criança brasileira na sociedade atual.

Essa revisão foi feita através de pesquisa bibliográfica e documental em fontes diversas, de visitas a eventos relacionados ao tema e de entrevistas não estruturadas junto a profissionais envolvidos com a arte da animação e com a programação televisiva, que, além de ocuparem esses cargos, foram telespectadores assíduos de desenho animado e cujas informações possibilitaram explorar mais amplamente o assunto.

A Pesquisa Bibliográfica compreendeu o estudo de teóricos da comunicação e educação, de consultas a dissertações de mestrado envolvendo temas como televisão e criança, de publicações em livros e periódicos sobre televisão, que proporcionaram a construção de um panorama da TV brasileira, do ponto de vista da comunidade científica e da sociedade em geral, além do levantamento de dados sobre a origem da animação e do desenho animado.

Para a construção do panorama da história do desenho animado nos Estados Unidos, Brasil e no Japão, assim como para o levantamento dos desenhos preferidos que marcaram época na televisão brasileira, diversas fontes foram consultadas. A primeira possibilidade pensada foi a de buscar informações junto aos arquivos do IBOPE e das diferentes emissoras. Como o IBOPE informou não possuir arquivos anteriores aos dois últimos anos e disse ter cedido à UNICAMP os demais, foi feito contato junto à essa Instituição. Os registros lá existentes não atendiam às

pretensões de nosso estudo, pois se referiam somente à década de 90, o que direcionou a busca em outras fontes.

As tentativas seguintes foram junto a diversas emissoras da TV aberta e também das TVs por assinatura. Pode-se constatar a inexistência de registros, a não ser na memória de profissionais envolvidos com a programação e as tentativas de agendar com essas pessoas mostrou que o acesso a essas memórias vivas não era muito simples, principalmente em algumas emissoras, a não ser que alguém intermediasse o contato.

Foi a partir de indicações feitas por profissionais da TV Cultura, que este trabalho de reconstrução histórica foi ganhando forma. As primeiras informações foram fornecidas pelo assistente de programação da TV Cultura, que acumulava função no setor de arquivos do MIS - Museu de Imagem e Som de São Paulo, o que possibilitou a nossa entrada para o universo que constitui a história do desenho animado no mundo, e, em especial, na TV brasileira.

O contato com esses profissionais aconteceu no MIS, local onde foi possível assistir a produções significativas, a desenhos experimentais importantes para compreensão do que era animação e dos aspectos que caracterizavam o Desenho Animado, através de fitas originais e vídeos, relativos à programação televisiva, que continham não só desenhos, mas o registro de sua história.

Dentre os vídeos assistidos constavam alguns programas sobre animação, exibidos pela TV Cultura nos anos 80, onde participavam Roberto Müller, Maurício de Souza e outros importantes expoentes da animação e da crítica. Junto ao Museu da Imagem e do Som, foi possível saber da existência do *Anima Mundi*, evento que acontece há aproximadamente 10 anos no Brasil e que veio a se constituir em importante universo de pesquisa.

Saber da existência do *Anima Mundi*, fez com que, através de pesquisas junto ao *site*, houvesse a oportunidade de entender no que consistia o evento, como havia se desenvolvido nos nove anos de existência, obter informações sobre a data de sua realização no ano de 2001, além de traçar um panorama do cenário de animação mundial e conhecer a relação dos animadores brasileiros com os dos demais países, a partir das informações relativas aos eventos anteriores.

Através da divulgação do evento pela mídia e do roteiro do encontro, foi possível selecionar e acompanhar diversas atividades, que trouxeram contribuições específicas para o estudo em pauta, uma vez que era impossível participar de todos os momentos, pois a programação desenvolvia-se simultaneamente em diferentes locais: como o próprio Museu da Imagem e do Som (MIS), Centro Cultural FIESP, o Centro Cultural Banco do Brasil e o Espaço Unibanco de Cinema.

No MIS, houve a exibição de diferentes longas e curtas de animação, comercial ou experimental; na Galeria de Arte do Sesi, localizada no Centro Cultural FIESP, uma importante Mostra da Animação Japonesa, dedicada a sete artistas japoneses, sendo seis animadores e um desenhista de cenários, permitiu reunir informações significativas para esse estudo. A mostra apresentou cerca de 50 peças entre cenários, desenhos e esboços preliminares, vindos de uma coleção de Takashi Namiki ou cedidos por estúdios como o Ghibli, apresentados pela primeira vez na América.

Paralelamente à participação no *Anima Mundi*, prosseguiram-se as tentativas de entrevistar profissionais da área. Foram feitos contatos telefônicos e por *email* com Roberto Müller, identificado na visita ao MIS e na bibliografia específica, como alguém bastante representativo da animação e do desenho animado no Brasil, além de ser reconhecido internacionalmente.

Em visita ao Centro Cultural São Paulo, com o objetivo de pesquisar junto à Gibiteca Municipal Henfil e à Biblioteca Volpi, houve indicação para contato com um

profissional ligado a produção de *animes* e editor da revista *ANIMEX*, que realizava uma Mostra de desenhos japoneses inéditos. Após encontro no próprio Centro Cultural São Paulo, foi agendada uma entrevista com esse profissional, à qual possibilitou o levantamento dos desenhos japoneses que marcaram as diferentes décadas, além de informações relativas às características marcantes dessa animação.

Outros nomes ligados à programação televisiva e ao desenho animado e considerados como telespectadores assíduos de desenhos em outras décadas, foram entrevistados e colaboraram com informações significativas; um deles, diretor de programação da TV Cultura, que havia anteriormente trabalhado junto à TV paga, e cujas informações ajudaram a entender a relação da mesma com os desenhos; o outro, o diretor de produção dos Estúdios Maurício de Souza, indicado por uma representante na exposição *História em Quadrões*, realizada na Pinacoteca do Estado.

A entrevista aconteceu nos Estúdios Maurício de Souza e forneceu esclarecimentos diversos, não só referentes à construção do desenho animado, como também referentes às relações comerciais características dessa área, e suas decorrências. Outro entrevistado foi o assessor de programação do SBT, que também contribuiu com o levantamento dos desenhos preferidos pelas crianças nesses 50 anos de televisão no Brasil.

O passo seguinte foi obter a caracterização desses desenhos, que buscou reunir informações relativas à origem, ano de produção, conteúdo da narrativa, personagens e *spin-off*. Essas informações foram obtidas em principalmente em sites na Internet.

Todo o material coletado nas diferentes fontes foi sistematizado e compõe os capítulos desse estudo. Os dados encontrados mereceram uma análise com base em uma abordagem multidisciplinar que privilegiou teóricos vinculados aos temas

comunicação, criança e educação e cultura, considerando a importância da TV na construção da Cultura Contemporânea.

Foram trazidos para subsidiar esses temas, Martin Barbero e Orozco com relação à comunicação e Piaget e Vygotsky, para a compreensão do desenvolvimento cognitivo. O estudo da cultura privilegiou Alfredo Bosi e o conceito de linguagem teve referência em Bakhtin; a imagem e o imaginário tiveram suporte em Gombrich, Durand e Rudolf Arnheim e a relação linguagem, diferentes discursos, cultura contemporânea e desenvolvimento do cognitivo, em Piérre Lévy.

Capítulo 1

A TELEVISÃO E SUA PARTICIPAÇÃO NA CULTURA E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

(...) a arte é social nos dois sentidos: depende da ação de fatores do meio, que se exprimem na obra em graus diversos de sublimação; e produz sobre os indivíduos um efeito prático, modificando a sua conduta e concepção de mundo, ou reforçando neles o sentimento dos valores sociais.

Antônio Cândido

1.1. Televisão, comunicação e cultura

As transformações que caracterizam esse limiar de milênio implicam mudanças culturais que têm subvertido inteiramente os pressupostos, experiências e proposições a orientar o mundo. Com a industrialização, uma nova ordem social se estabelece e se caracteriza por uma grande mobilidade, uma vez que disponibiliza para o mundo uma série de produtos que são substituídos rapidamente, alterando na mesma proporção o modo de vida em sociedade.

A partir das novas invenções, houve o desenvolvimento dos sistemas básicos de comunicação e o século XIX viu surgir as primeiras noções de comunicação como fator de integração das sociedades humanas. Anteriormente, as noções de comunicação estiveram atreladas às questões das redes físicas como as rodovias, ferrovias e as vias pluviais projetadas no núcleo da ideologia do progresso. Só mais tarde ficaram ligadas à gestão das multidões humanas, quando a Revolução Industrial permitiu um enorme fluxo populacional para os centros urbanos, fazendo com que a sociedade, nesse momento, fosse concebida como um sistema industrial, gerado para a indústria e como indústria.

Assim, durante o desenrolar do século, com a ocupação da cidade nas últimas décadas, surge a chamada "sociedade de massa" e, em decorrência, os chamados meios de difusão de massa.

Os meios de comunicação passam a constituir o espaço público para a comunicação entre as pessoas, da mesma forma que ruas e parques o foram anteriormente. A interação que se origina na relação com esses meios, resulta em significações que passam a constituir a cultura e os discursos orais vão sendo substituídos por discursos de outra natureza.

A TV constitui-se num desses produtos, apresenta um discurso específico e tem participação ativa na construção dessas novas relações e, portanto, da cultura.

Com o desenvolvimento dos processos comunicacionais, a cultura deixa de ser homogênea e tende a rachar-se, possibilitando que passemos a falar em culturas e não em uma única cultura .

De acordo com Bosi (1990), podemos classificar diferencialmente a cultura com base nos critérios de análise selecionados. Podemos falar em *cultura alienada ou autônoma*, se estabelecermos relação entre *cultura e controle*, ou em *cultura de classes*, se o critério for *valores e objetos* (rico, pobre, burguês ou operário). Considerando a cultura como um conjunto de bens compartilhados por um grupo, podemos falar ainda em *cultura erudita* ou *cultura acadêmica* e *cultura popular*, a primeira centrada no sistema educacional e oriunda das Universidades e a outra representando bens materiais e simbólicos tradicionais, denominados de folclore.

Intermediando esse dois campos culturais, Bosi aponta ainda a *cultura criadora, extra universitária*, delineada por poetas e escritores e artistas em geral, e a *cultura de massa* ou *indústria cultural*, em decorrência dos tipos móveis de imprensa e da industrialização, regida pelos mesmos princípios da produção econômica e difundida em larga escala pelos meios de comunicação. À *cultura de massa* está atrelado o conceito de *indústria cultural*, que tem na TV seu ápice. O *conceito de massa* representava uma coletividade cujos gostos e cabeça eram produzidos por técnicas industriais de comunicação, levando a tendência de uniformização do saber e dos costumes.

As principais questões que se colocam, se considerarmos essas subdivisões, têm a ver com a análise e apreciação que a *cultura erudita* faz com relação à *cultura de massa* ou à *indústria cultural*, de modo que a mesma passa a ser considerada como um esvaziamento da *cultura erudita*, não sendo vista como veículo de difusão de cultura, mas como forma de impedir acesso à mesma e destruir as formas culturais populares.

“O conceito de cultura de massa ou indústria cultural foi proposto na década de 30, por Adorno e Horkheimer, que analisam a produção industrial dos bens culturais como movimento global da cultura, com base no nazifascismo vigente. A produção cultural, de acordo com a visão dos mesmos, assemelha-se à produção de qualquer mercadoria, atendendo à mesma racionalidade técnica, organização e planejamento administrativo, exigidos na produção de automóveis por exemplo, com fins de rentabilidade econômica e controle social.” (Mattelart, 1999, p.77)

Para melhor compreender a relação *cultura erudita* e *cultura de massa*, é preciso que sejam identificados aspectos que as aproximam e diferenciam. Assim, partindo desse pressuposto, ambas são institucionalizadas, tendo a primeira suporte no Estado e em grupos particulares, e a segunda, nos meios de comunicação que visam lazer para a grande população. A *cultura erudita* tem espaço nas classes altas e segmentos mais protegidos da população, enquanto a *cultura de massa*, apesar de cortar verticalmente todos os extratos da população, existe principalmente no interior das classes médias.

Existe também um intercâmbio entre as duas, na medida em que as próprias empresas de comunicação requisitam setores universitários e produtos derivados de pesquisa científica são divulgados pelos meios de comunicação.

No atual contexto histórico, entende-se cultura como sinônimo de *cultura erudita*, proveniente das produções escritas e produzidas em instituições de ensino e pesquisa superiores. A cultura produzida nas academias, no entanto, ultrapassa esse universo, pois diferentes meios de comunicação alimentam-se dela, de modo que seus conteúdos passam a compor, também, a *cultura de massa*.

As diferenças culturais ficam demarcadas essencialmente pelo uso de diferentes linguagens, que vêm a ser importante referencial, uma vez que a linguagem se constitui no principal produto da cultura e no principal instrumento para

sua transmissão. A linguagem é uma instituição social, veículo de ideologias, instrumento de mediações entre os homens e a natureza e entre os próprios homens, constituindo-se na mediação proposta para se pensar o campo de interseção entre a comunicação e a cultura.

A linguagem não é instrumental e neutra, não é somente língua e fala, mas está atrelada também à ideologia “(...) *não são palavras o que pronunciamos ou escutamos, mas verdades ou mentiras, coisas boas ou más, importantes ou triviais, agradáveis ou desagradáveis (...)*” (Bakhtin, 1979, p. 95), o que significa dizer que a palavra está sempre carregada de um sentido que tem a ver com as vivências ou ideologias de quem as expressa. É importante considerar a necessidade de se distinguir discurso e fala. O discurso é resultado de combinações de elementos lingüísticos em frases ou conjuntos de frases estruturadas enquanto a fala é a exteriorização psicofísico-fisiológica do discurso.

Os discursos não se constroem independentemente de formações ideológicas. Constituem um conjunto de representações e idéias, que uma dada classe social tem do mundo e não são concebidos desvinculados da linguagem, à medida que não existem idéias ou representações fora do campo da linguagem, seja ela verbal ou não verbal; assim, o discurso deve ser entendido mais como um espaço de reflexão do que de reprodução.

Os meios de comunicação, e em especial a TV, constroem um discurso em que várias linguagens se misturam gerando o que se convencionou chamar de discurso sincrético. Os diferentes planos de expressão discursiva constituem diferentes textos, que podem acrescentar ao sentido básico diferentes *nuances*, de acordo com as características do suporte ou dos efeitos estilísticos da expressão.

Nos 50 anos de sua existência, a TV vem apresentando diferentes discursos atendendo a interesses políticos e sociais diversos, prestando-se assim, a refletir e construir diferentes contextos culturais.

As principais questões que se colocam a partir da penetração dos discursos televisivos no contexto mais amplo da sociedade, têm a ver com a análise e apreciação que a *cultura erudita* faz com relação à *cultura de massa* ou à *indústria cultural* que marcam essas produções. A *cultura de massa* num primeiro momento sofre acirrada crítica, principalmente da chamada Escola de Frankfurt, que apresentava uma visão hegemônica dos meios, a partir das idéias marxistas e fazia uma crítica aos meios de comunicação de massa, de modo que em torno de 1960, os intelectuais frente à indústria cultural subdividiram-se em: *apocalípticos* e *integrados*, segundo Umberto Eco (1976). Eco denominou *apocalípticos*, àqueles que se posicionavam contra os meios de comunicação e à cultura de massa e *integrados*, aos que defendiam a democratização e o acesso de milhões a essa cultura de lazer.

Como foi citado anteriormente, a visão apocalíptica estava fundamentada em um modelo teórico do processo comunicacional decorrente de uma visão iluminista, para quem os discursos afetavam diretamente os telespectadores, exercendo controle sobre suas formas de pensar e agir. Uma visão que acreditava serem os discursos produzidas de cima para baixo e que, sendo de um nível melhor, poderiam contribuir para um aprimoramento cultural das classes inferiores. Essa concepção do processo de comunicação orientou durante um bom tempo as análises relativas à interação do espectador com os conteúdos televisivos.

Do ponto de vista das novas tendências das teorias da comunicação, a premissa que rege a análise do processo comunicacional é a de que produtores e receptores interagem na elaboração do significado, de modo que o significado é criado nas interações pessoais. Encaram o indivíduo como alguém que tem vontade própria e que durante o processo, cria o significado por meio do sistema simbólico da linguagem; consideram também, que as pessoas agem tentando defender o próprio "EU", seu mais importante sistema de significados.

Segundo Martin Barbero (1995), as mediações constituem um tipo de espaço, no qual diversas construções de significado podem acontecer, dependendo da lógica cultural do receptor e da possibilidade de negociação que se estabelece. Enfatiza a autonomia do receptor como uma etapa separada do processo de comunicação, considerando a recepção como um lugar de estudo, de reorganização entre o privado e o público; para ele, estudar a recepção é estudar uma forma de expressão das demandas sociais, através dos diferentes modos de ver o presente, demandas de comunicação e cultura que ele chama de mediações.

Uma primeira mediação fundamental para o autor seria a heterogeneidade de temporalidades que pode ser pensada em nível macro e considera haver em todas as sociedades formações culturais arcaicas, residuais e emergentes convivendo simultaneamente. Para Martin Barbero, a análise de classes constitui importante referencial para a compreensão da sociedade.

“Então há temporalidades de classe, sem fundamentalismos, sem mecanizações para opô-las como se fossem metafisicamente distintas, mas são histórica e socialmente distintas das temporalidades das raças, das fêmeas, dos sexos, das gerações. Aqui aparece, então, uma nova maneira de introduzir a dimensão histórica nos processos de comunicação, não mais como aquela história do progresso, como aquela história unificada de desenvolvimento, mas como essa heterogênea pluralidade articulada em cada país, em cada região”. (Martin Barbero, 1995, p.44)

Em segundo lugar, coloca a mediação exercida pelas novas fragmentações sociais e culturais:

“(...)antes , quando não tínhamos nada mais do que dois ou três canais de televisão, até os mais elevados intelectuais do país precisavam se inteirar de que havia muita gente que gostava de melodrama. Agora os intelectuais, os executivos e os yuppies, vêem cada um a sua televisão. Eles não vêem

mais uma televisão, uma informação comum. Eles se inscrevem numa informação que lhes diz aquilo que realmente lhes interessa para os negócios, seus trabalhos ou suas investigações.” (ibid., p.43)

De acordo com Orozco (1990), a lógica cultural do receptor é influenciada diretamente pelas comunidades interpretativas às quais os indivíduos pertencem, cuja cultura fornece critérios compartilhados, regras e códigos de interpretação sendo que, quanto mais integrados os indivíduos estejam a essas comunidades, mais similares serão suas interpretações. Essas comunidades não são somente aquelas relativas à classe social, idade, renda ou laços de parentesco.

Se de um lado, todo esse contexto deixa evidenciado que a relação do telespectador com a TV não é direta e sim mediada pelos diferentes contextos individuais e sociais, por outro lado, o surgimento de uma sociedade tecnológica em substituição a uma sociedade industrial define novas formas de relacionamento e vem caracterizar o que se convencionou chamar de pós- modernidade.

Em tempos pós- modernos, não se ousa falar em uma única forma de expressão cultural válida, ocorre uma maior abertura para os diversos universos culturais e para a busca de novos esquemas conceituais, não é possível estabelecer uma nítida diferenciação entre características culturais entendidas como padrões, valores, hábitos, fazendo surgir o conceito de *culturas híbridas*. (Bosi,1990)

No entanto, quando se trata de analisar os produtos televisivos, ainda se esbarra nos conceitos de massa, de indústria cultural e os posicionamentos críticos encontram-se ainda embasados nos mesmos referenciais Iluministas, apesar das significativas transformações ocorridas no âmbito da compreensão, do processo comunicacional e da cultura.

De acordo com Teixeira Coelho¹ a produção televisiva segue a proposição marxista, em que todo o produto traz em si as marcas do sistema de produção que o gerou; referindo-se às críticas feitas à produção televisiva de propagar uma cultura dirigida às massas, afirma que essa cultura não se constitui, de modo algum, numa cultura da massa. Teixeira considera que, na verdade, a produção televisiva está principalmente sob a responsabilidade das classes menos favorecidas, ao contrário do que se pensava e que isto já era evidente quando a TV começou, nos anos 70 e permanece nos dias de hoje. Chama de revolução silenciosa o controle que as classes menos favorecidas têm sobre o entretenimento e que diz ainda, que esse controle inevitavelmente se estenderá à TV a cabo. Isso significa falar que a TV é resultado de uma "*cultura da massa*" e não de uma "*cultura para a massa*".

Teixeira Coelho faz ainda uma análise da produção televisiva do Japão e da França. Segundo sua análise, o que se pode observar é que embora o Japão seja um país de classe média e 45% da população possua nível universitário, a qualidade da programação televisiva não é superior à que temos aqui.

O autor relata também que na França, apesar da grande bagagem humanística dos jovens, o quadro não é muito diferente, dizendo que a programação compreende séries equivalentes às novelas brasileiras, programas de auditório como os do Faustão ou Sílvio Santos, mostrando que o grau de instrução de um povo não parece determinar o nível da programação televisiva, embora "o grau de boçalidade, violência e sexualidade" da programação de outros países não possa ser comparado ao encontrado na televisão brasileira. Essas constatações parecem reforçar a proposição de que a televisão não foi feita para refletir o contexto sócio político e sim, constitui puro divertimento. "(...)Quando tudo é cultura nada é cultura(...)", diz ainda Teixeira, considerando que as classes menos favorecidas estão tendo acesso ao entretenimento e não à cultura.

¹ Teixeira Coelho. A cultura dos emergentes: A revolução silenciosa. *Folha de São Paulo*, S.P., 12 jan98. Mais! p.5.

Nos últimos cinco anos, houve um aumento altamente significativo no número de lares que passaram a ter o aparelho de TV, nos lares que passaram a ter mais de um ou que adquiriram modelos mais sofisticados, assim como também aumentou o número de horas que os telespectadores passam diante da tela. As TVs por assinatura também tiveram grande adesão e essa adesão acabou por alterar a programação. Hoje a televisão precisa dialogar com vários públicos.

É nítido que as classes menos favorecidas, em função das facilidades de financiamento decorrentes das características da economia nesta década, estão tendo acesso ao consumo cultural. Pode-se imaginar que as classes A e B estejam assistindo principalmente à programação das TVs por assinatura, enquanto a televisão aberta tem dirigido sua programação para temas mais populares. No entanto, não é isso que os produtores da TV paga acreditam que aconteça ou queiram. Eles têm por objetivo uma programação que mantenha todas as classes ligadas em sua programação e isso talvez explique as críticas que a ela têm sido atribuídas, diz ainda Coelho.

Essas afirmações encontram ressonância na população, que vê a TV de maneira diversa e que freqüentemente a julga como uma afronta ao entendimento do telespectador; ou, outras vezes, não reconhece a má qualidade do que assiste ou ainda diz divertir-se mesmo diante de uma programação ruim. O que se observa é que, enquanto houve até mesmo campanha lançada na Internet pedindo a todos que desligassem a TV durante uma semana e buscassem formas alternativas para aproveitar o tempo disponível, outros cultuam o ridículo das mesmas programações, mesmo reconhecendo a baixa qualidade.

Reportagem intitulada *Eu adoro trash*² apresenta depoimentos de público jovem e estudante, que diz assistir a toda a programação considerada *trash*, termo que pode ser traduzido como lixo, bobagem ou tolice, e que o fazem com o objetivo de comentar diariamente junto aos amigos, mostrando que a televisão não só

² Eu adoro Trash. *Folha de São Paulo*. 27 mai.2001. TV Folha, p.6-7

interage com o telespectador específico, como se torna determinante do conteúdo dessas interações.

Os entrevistados incluem nesse universo programas como Sílvia Santos, Domingo Legal, Zé do Caixão, além de outros que são *trash* na sua concepção original. Alegam que as poucas condições de produção tornam os programas tidos como ruins, divertidos, e um deles diz "(...)são programas feitos com mais vontade e menos recurso, ficam mal executados e por isso engraçados". Outro apresenta uma razão diferente "(...) o jovem cultua esses programas porque o imprevisível sempre gera interesse e gargalhadas.", diz a mesma reportagem.

Todos esses dados oferecem um panorama de referência sobre a televisão do ponto de vista de sua construção e da relação que mantém com o telespectador, do uso que o mesmo faz dela e não só do ponto de vista das intencionalidades de quem a produz, reforçando as colocações de Martin Barbero sobre a autonomia do receptor ou mesmo de Orozco ao falar em comunidades interpretativas; sem dúvida a última reportagem citada ilustra essa questão.

1.2. A Televisão no Brasil: um esboço de suas características pelas diferentes décadas

A TV chega ao Brasil depois de uma existência de 24 anos, que teve seu início no Reino Unido. Até 1930, a TV ficava no ar durante 30 minutos diários e o som e imagem não aconteciam simultaneamente; o som aparecia primeiro e depois as imagens surgiam em blocos alternados de aproximadamente 8 minutos diários e do tamanho de um maço de cigarros. (Pacheco, 1997)

Em 1923, um pesquisador russo, Wladimir Zworykin, inaugurava na Alemanha a transmissão eletrônica de TV, sistema utilizado até os dias de hoje; o mesmo ocorre na França e Inglaterra, onde um ponto transmissor é instalado

respectivamente na Torre Eiffel e na BBC de Londres. Somente em 1939, a TV eletrônica chega aos Estados Unidos, país que mais contribuiu para o seu desenvolvimento.

Foi Assis Chateaubriand, empresário das comunicações ligado aos Diários Associados que acreditou na possibilidade de que a televisão viesse para o Brasil, apesar de um clima contrário, que não via aqui a existência de uma boa base publicitária, apontava para falta de recursos técnicos, inexistência de indústria eletrônica para a produção dos aparelhos, enfim para inúmeras condições adversas à sua instalação e difusão.

O mérito de Chateaubriand deve-se principalmente a ter ignorado todas as adversidades, pois o que pode assistir, apesar dos prognósticos contrários, foi que a TV desenvolveu-se rapidamente no País.

Cada país que a recebeu, desenvolveu uma linguagem própria. No Brasil, a televisão inicialmente foi pensada como suporte para atividades culturais eruditas e fins educativos, tendo não só sua programação, mas também a sua legislação inspirada no rádio. No entanto, o uso do rádio mostrou ser essa proposta viável, pois não havia como mantê-la sem patrocinadores, e assim a idéia de uma radiodifusão educativa não proliferou, passando a ser o entretenimento, uma característica de sua programação. O mesmo vem a ocorrer com a televisão, onde o entretenimento também passa a ser a tônica.

Com 50 anos de vida completos, a televisão mudou muito desde a sua improvisada inauguração em 18 de setembro de 1950 até os dias de hoje. Desenvolveu uma forma de expressão totalmente nova, rompendo com aspectos clássicos e promovendo o aburguesamento da cultura ocidental. Tornou-se a grande representante da cultura pós-moderna no país, pois trabalha com uma complexa relação espaço - tempo, com uma descontinuidade de linguagens e gêneros e com uma ambigüidade de imagens, que propõem diferentes significações. Inspirada no

rádio e no cinema, embora o teatro tenha marcado sensivelmente sua programação, do primeiro herdou aspectos de legislação e a grade de programação, e do outro as características de produção, como a imagem, o corte e um novo conceito de tempo.

A década de 50 assistiu ao tímido surgimento da TV e também a uma grande expansão do número de aparelhos, telespectadores e produção. No final da década já existiam em torno de 20 emissoras espalhadas pelas principais capitais brasileiras transmitindo suas programações para aproximadamente 700 mil aparelhos. Um grande crescimento, se comparado aos curiosos que ficaram à frente dos 22 receptores distribuídos em lojas do centro de São Paulo, e aos donos de outros 200 aparelhos contrabandeados e distribuídos por Chateaubriand, que constituíram a audiência no seu primeiro dia de vida.

Furtado, jornalista e ex-diretor da Rede Tupi lembra: "(...)só depois que o primeiro programa foi ao ar, alguém se lembrou de que não havia programação para o dia seguinte - a televisão nasceu com uma programação de um dia só."(1998, p.59). O desafio seria então a construção de uma programação contínua.

Assim, nos primeiros momentos de sua existência a programação era anunciada dia-a-dia e acompanhava a programação cultural da cidade, com apresentações após às 20 horas.

A programação contínua teve início com programas pioneiros como o telejornal *Imagens do Dia* e o programa infantil *Gurilândia*, que eram transmitidos à tarde, atingindo crianças e donas de casa e criando segmentos. Em 1951, com um ano de vida, a telenovela começa a fazer parte da programação, assim como outros semanais garantindo a regularidade da programação. O Teatro Infanto-Juvenil - TESP, sob direção de Júlio Gouveia e Tatiana Belinky, introduz o *Sítio Pica-Pau Amarelo* com apresentações semanais e que se transforma num marco para a programação infantil. Outras transmissões como *Ginkana Kibon*, *Rin-Tin-Tin*,

Sabatinas Maizena e *Sessão Zás-Trás* faziam muito sucesso junto ao público infantil.

A TV Paulista foi inaugurada em 1952 e nela o teleteatro foi ganhando importância com a TV de Vanguarda que ficou 16 anos no ar, proporcionando uma televisão elitista ao apresentar Sófocles, Dostoievski e Brecht, entre outros autores. Ainda na linha do teleteatro, outros programas merecem destaque como o *Grande Teatro Tupi* e a *TV de Comédia*, que permitiram o descobrimento de autores nacionais.

Os anos 60 correspondem a uma época de desenvolvimento e modernização do sistema de telecomunicações. Surgem as redes de televisão a partir do Plano Nacional de Telecomunicações e da criação da EMBRATEL, além da associação com a INTELSAT, que veio possibilitar intercâmbio cultural e maior integração nacional. Nessa mesma década, surgiu o videoteipe, que se constituiu num marco significativo na história da TV.

A programação foi profundamente marcada pelo contexto político decorrente do Golpe Militar em 1964 e instituiu-se um clima de censura. Foram introduzidos também, programas de curta e longa duração que visavam legitimar o governo militar. Além disso, o governo ampliava as condições para a entrada de investidores multinacionais na área de telecomunicações, objetivando melhorar o sistema e usufruir dele. Nesse mesmo ano foi inaugurada a TV Excelsior e, no ano seguinte, a TV Globo, que em pouco tempo passou a dividir a liderança com as demais

O teatro, a música e a dança foram substituídos por outros gêneros. No início dessa década, surge a telenovela em capítulos diários. *"(...)gênero que desde então alcança índices de popularidade e se constitui num amplo laboratório para a linguagem televisiva. Surge algo que modifica o panorama da televisão brasileira, constituindo-se num verdadeiro marco". (Pacheco,1991)*

A censura direcionou a programação televisiva que foi marcada pela entrada de muitos programas importados, principalmente dos Estados Unidos, evitando problemas com o governo e fazendo com que a televisão brasileira sofresse nítida influência da TV norte-americana. Esses programas consistiam de séries importadas, filmes de longa metragem e desenhos animados. Tal programação foi cada vez mais ganhando espaço, em função da economia que representava e dos problemas que evitava em termos trabalhistas e com a censura.

A programação nacional para adultos seguiu uma linha popularesca de programas como *Raul Longras* (que realizava casamentos ao vivo), investiu ainda em programas de auditório como a *Discoteca do Chacrinha* e *Dercy Gonçalves*. As produções infantis, em sua maioria, têm um formato de inspiração doméstico-circense, como o *Circo do Arrelia*, *Fuzarca e Torresmo*, *Grande Ginkana Kibon*, *Pullmann Júnior*.

A televisão brasileira ganhou um grande impulso com a adoção do videoteipe, a partir de 1962. Esse avanço tecnológico veio revolucionar a linguagem televisiva, na medida em que permitiu uma produção mais requintada, onde erros podiam ser corrigidos, além de possibilitar que um programa realizado em um local pudesse ser apresentado em outro, resultando numa centralização da produção no Rio e em São Paulo, mas que se estendia para todo o país.

O videoteipe possibilitou também um expressivo avanço tecnológico ao telejornalismo, cujas reportagens eram feitas anteriormente com películas cinematográficas, montadas e editadas em tempo recorde para serem exibidas nas edições noturnas.

A programação de televisão rumou em direção à audiência de massa. O acesso de um público cada vez maior e mais diversificado à TV esteve sempre atrelado às condições de consumo determinadas por políticas governamentais e no Brasil, no final da década de 60, um contingente significativo da população, em

especial da classe média, foi capaz de adquirir esse recurso, o que faz mudar o perfil dos telespectadores e consequentemente dos anunciantes. Segundo Straubhaar (1983) algumas estações efetuaram modificações na programação com vistas a atender a essa camada da população e a anunciantes diversos e assim a TV surge como um excelente meio facilitador da rota produção e consumo.

Em 1970, existiam cerca de 4 milhões e 500 mil aparelhos de televisão no país, representando uma penetração em cerca de 80% dos lares brasileiros. A partir dela, foi construída para a população a imagem de um Brasil grande, que vai para a frente, do milagre econômico, apesar dessa década representar os anos mais terríveis da Ditadura Militar e de o contexto sócio- econômico apresentar contradições significativas.

Reimão (1977), enfatiza que nessa época as facilidades de financiamento vinham possibilitar o sonho da casa própria, a perspectiva da diminuição do analfabetismo no país e as possibilidades de ascensão e conviviam junto a um número cada vez maior de trabalhadores do campo que migravam para as cidades em busca de melhores salários e maior estabilidade no emprego, a altas taxas de mortalidade infantil, à subnutrição que teimava em persistir e já se ouve falar em inflação, desemprego e violência em decorrência do inchaço urbano. (apud. Lara Maria, 2000).

Nesse contexto surge, em 1972, a TV em cores. Com ela, as redes de televisão foram ampliadas consideravelmente, a partir de investimentos governamentais em sistemas de microondas e satélites e assiste-se ao que se chamou de consolidação da Indústria Cultural no país. No entanto, a implantação do sistema em cores, ao exigir grandes investimentos, fez com que somente a Globo conseguisse acompanhar os avanços. Essa emissora teve uma grande expansão, e em 1978, passou a contar com cinco emissoras geradoras, localizadas nas cidades de São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Brasília e Recife, de modo a fazer crescer a idéia de uma programação diferente para as diferentes localidades.

Nos anos 80, depois de 20 anos sob Ditadura Militar, tem início a restauração do regime democrático, resultando em uma desaceleração da censura e uma maior liberdade de expressão. Ocorreu também uma super popularização da TV, uma vez que no país passaram a existir cerca de 20 milhões de aparelhos, distribuídos em 73% das residências das áreas urbanas que concentravam nessa época cerca de 70% da população brasileira.

A EMBRATEL inaugura o sistema dos cabos submarinos Atlantis, entre Recife e Portugal, e lança o primeiro satélite exclusivamente para uso brasileiro, o que propiciou uma evolução técnica e de profissionalização cujos desdobramentos fizeram com que os profissionais de TV já não precisassem das raízes - rádio e/ou teatro, se constituindo eles próprios em uma geração que trabalha a estética específica da TV.

Os anos 80 assistem ao surgimento do videocassete; a TV UHF e a TV a cabo são introduzidas no Brasil e consistem nas mais recentes novidades de mercado. Esse grande desenvolvimento requer investimentos e esses decorrem do grande espaço que a televisão ganha entre os anunciantes, que passam a adotar o veículo para a divulgação da ampla variedade de produtos disponíveis no mercado. A televisão constitui-se também no veículo preferido das instituições governamentais para a disseminação de idéias políticas e de modelos comportamentais. Nessa época o *merchandising*, propaganda dissimulada que permite a veiculação de produtos comerciais em qualquer programa e que tem alto valor financeiro, se expande.

Essa década assistiu ainda a extinção da TV Tupi, pioneira na história da televisão brasileira, apesar do sucesso de suas telenovelas, e à inauguração do SBT- Sistema Brasileiro de Televisão, emissora comandada por Sílvio Santos, que se torna uma das maiores redes de televisão no País.

Os programas importados aconteciam em menor escala, sendo substituídos por produções nacionais com uma sensível melhoria de qualidade. A TV Globo já liderava com folga os índices de audiência.

A programação infantil, no entanto, continuava a incluir os enlatados norte-americanos como os desenhos e seriados e os programas nacionais chegam a uma cristalização de formato. Programas como *Pim-Pam-Pum*, *Zás-Trás* e outros estabelecem a dupla cabeça mais desenho, que se mantém quase inalterada. Prosseguem os programas de inspiração circense como *Bozo* e *Os Trapalhões*.

Houve a descoberta do programa educativo, a partir de um modelo importado, o *Vila Sésamo* e, nessa linha, uma nova geração de profissionais passa a produzir programas como *Lambe-Lambe*, *Bambalão*, *Curumim*, *Catavento* e outros que a eles se sucederam, mesclando conteúdos pedagógicos e trabalhos com bonecos, sob influência dos *Muppets*, de Jim Henson. Além desses, musicais infantis eram esporadicamente produzidos, repetindo modelos de adultos como *Arca de Noé* e *Plunct Plact Zum*.

O entretenimento norteou a programação nessa década, chegando a perfazer 69% dela. O espaço restante consistia em 15% de informativos e 5% de programas educativos.

Em São Paulo, seis emissoras operavam: Bandeirantes, Cultura, Gazeta, Globo, Record e, durante um período, a Tupi. No entanto, o que se pode observar foi que a programação, a partir do afrouxamento da censura, começa a apresentar maior número de cenas de violência, sexualidade e erotismo, fase em que a sociedade começa a se manifestar com relação a essas características.

As relações do telespectador com a TV mostraram-se decorrentes de mudanças sociais e de avanços tecnológicos e, do final da década de 80 aos dias de hoje, essas mudanças têm sido cada dia mais significativas. Dentre elas, a transição

do regime militar para o regime civil implicou modificações junto aos sistemas de comunicação, vindo a definir um novo conjunto de relações.

Em outubro de 1988, é promulgada a nova Constituição brasileira, que apresenta um texto específico sobre comunicação social, vetando completamente a censura e proibindo os monopólios e oligopólios. A partir dela são fixadas novas normas para a produção e programação das emissoras, as quais determinam que devem ser promovidos programas com finalidades educativas artísticas, culturais e informativas, além de estimular a produção independente, objetivando a cultura nacional e regional.

A mesma Constituição modifica o sistema de concessão de canais para o rádio e a televisão, abrindo a possibilidade de concessão de canais, anteriormente limitada a brasileiros natos, para aqueles naturalizados há mais de 10 anos. Tal mudança na Constituição faz com que haja aumento significativo nas concessões de canais e nos pedidos de concessões. A década assistiu ao estabelecimento de várias emissoras regionais, ampliando a possibilidade de canais alternativos.

A dissolução do socialismo do Leste Europeu, com a queda do muro de Berlim, o fim da Guerra Fria e a Reunificação da Alemanha, põem fim às barreiras reais e imaginárias, determinando um novo contexto social, econômico e político que possibilitou experimentar o fenômeno da globalização. O fenômeno da globalização passa a interagir diretamente com a televisão.

Falar da TV na década de 90, considerada a era da Globalização, significa dizer também, que em função do aumento do poder aquisitivo proporcionado pelo controle da inflação e pelas condições de competitividade do mercado, que o tornam mais atrativo, quase a totalidade da população brasileira tem acesso à TV. São cerca de 99,6 milhões de pessoas que colocam o Brasil entre os oito maiores mercados televisuais do planeta e o 4º maior possuidor de receptores do mundo, perdendo só para os Estados Unidos, Japão e Inglaterra.

Com a tendência de desenvolvimento global tem início o estabelecimento das bases para a TV por assinatura, via cabo ou via satélite e ao debate sobre a TV de alta definição; paralelamente ao desenvolvimento da TV a cabo, a década é marcada por uma conquista do mercado internacional pela Rede Globo e por uma alta competitividade entre as grandes redes, que ampliam seus estúdios. A Globo inaugurou, em 1995, o PROJAC, no Rio de Janeiro; o SBT, em 1996, o Complexo Anhangüera. Enquanto isso, a TV Record é colocada à venda pela terceira geração da família Paulo Machado de Carvalho a deter o seu controle e por Sílvio Santos.

Os programas ao vivo desaparecem totalmente, abrindo espaço para a metalinguagem e para a experimentação de novas linguagens possibilitadas pela evolução técnica.

A programação infantil obtém sucesso no âmbito comercial e as produções se enriquecem em função das novas possibilidades técnicas. Na prática os programas infantis parecem apenas ampliar as vertentes anteriores, como o *Clube da Criança*, o *Show da Xuxa*, com exceção às produções da TV Cultura, com o *Castelo Rá-Tim-Bum*.

Há mais discussão sobre a influência da TV sobre a criança e o jovem, discute-se a censura, a violência, a sexualidade, a influência da propaganda direta e indireta.

O aspecto comercial da TV tem uma característica marcante, com o uso mais inteligente do *merchandising*, e com comerciais que cada vez mais buscam equilibrar forma e conteúdo. O comercial para criança teve aumento significativo e constitui-se num filão de grande interesse, alvo das empresas produtoras de brinquedos, acessórios, vestuário, ou qualquer tipo de mercadoria dirigida à criança.

“(...) às vésperas do Terceiro Milênio, os meios de comunicação de massa se defrontam com uma necessidade cada vez maior de atender às exigências de um mercado variado. O consumidor é bombardeado por opções e fica mais seletivo, ou pelo menos fica mais informado sobre suas opções. Como previsto por Alvin Tofler... o fluxo de informações é cada vez maior e mais rápido. Idéias, crenças e atitudes entram vertiginosamente no consciência, são impugnadas, desafiadas e, de repente, desvanecem-se no nada. Ideologias dissolvem-se. Celebidades saltitam fugazmente através de nossa consciência. Somos assaltados por slogans contraditórios slogans políticos e morais. É a terceira onda que chega.”(Reimão,1997, p.67 apud. Lara Maria, 2000)

Essa condição torna o telespectador mais crítico e com isso, no mínimo, mais seletivo, o que faz essa década ser marcada pela disputa massiva pela audiência. O sistema passa a incluir o controle remoto, que funciona como um facilitador da ação, dando ao telespectador um poder ainda maior de escolha e exigindo a criação de novas estratégias para mantê-lo junto às emissoras, especialmente durante os comerciais. A interatividade é proposta ainda, em programas como *Você Decide*, cujo formato foi vendido a outros países.

O surgimento no país das primeiras televisões por assinatura, como a TVA (Abril), GLOBOSAT e NET, constituindo-se em mais uma opção, fazem com que no final da década, sejam aprovadas leis que interferem na regulamentação da TV a cabo.

“A lei da TV a cabo surge como uma das mais democráticas e avançadas do mundo, abrindo perspectivas para o exercício da cidadania(...) lamentavelmente a regionalização de parte da programação das TVs não saíram do papel” (Mattos, 2000, p.143).

As imagens por elas produzidas correspondem a três tipos de tecnologia de transmissão de sinais: *Cabo*, *MMDS* (*MultiChannel Multipoint Distributivo Service*) e *DTH* (*Satélite - Transmissão via microondas*).

O Cabo é o sistema de distribuição mais utilizado no Brasil. Embora corresponda ao mais alto custo de instalação, considerando-se outros sistemas, pode ser utilizado posteriormente por outros serviços, como telefonia, transporte de dados e INTERNET. A maioria das redes de Cabo segue a *Arquitetura HFC* (*Hybrid Fiber/Coaxial*) que combina cabos ópticos e coaxiais. No sistema MMDS, os sinais são captados por um *headend*³ da mesma forma que a TV a cabo, porém os sinais vão para a casa do assinante pelo ar.

Em 1998, estavam em funcionamento seis operadoras de televisão por assinatura. Nos sistemas a cabo e MMDS atuam a NET, das organizações Globo, e a TVA, do Grupo Abril. Na banda KU, desde 1996, estão em operação a Sky Net, também das organizações Globo, e a Direct TV, do Grupo ABRIL.

A NET tem ao todo uma grade de programação com 64 canais; a maioria dos canais por ela transmitidos também o são pela TVA ou SKY, não havendo exclusividade entre os canais.

A SKY foi fundada em 1993 e comercializa e distribui canais via satélite, a partir de um sistema conhecido como DTH- *Direct to Home*,⁴ que significa direto para casa/residência. A transmissão ocorre em 20 milésimos de segundos e essa operadora oferece 150 canais. Esse sistema é o mais caro e mais avançado que existe e tem a vantagem de atingir o Brasil inteiro. A DIRECT TV opera com o mesmo sistema.

³ Transportam o sinal do *headend*- que é a central de recebimento de sinais enviados por satélite ou que estão no ar, para os cabos secundários, onde os sinais ópticos são convertidos em elétricos

⁴ A comunicação entre a Terra e o satélite acontece através da subida do sinal para o satélite- *up link*, que ao receber o sinal, muda a frequência, amplia-o e o envia por terra - *down link*, diretamente para a casa dos assinantes.

Ainda em 1998, entraram em operação a Tecsat e a KTV e, em 1999, chegou a 3.000.000 o número de assinantes da TV paga, distribuídos por diferentes tecnologias de transmissão. Até o momento esse número ficou praticamente estabilizado e com isso não há recursos para novos investimentos. A TV aberta não concorre com a paga, ela está inclusa na programação desse meio.

Embora a TV a cabo, no início, atingisse principalmente as classes privilegiadas, atualmente já começa a se espalhar pelas camadas mais baixas da população, que passam a ter acesso a mais uma opção de entretenimento e de informações diferenciadas.

As TVs pagas perceberam que a programação infantil era mais um recurso para atingir seus assinantes, pois as promoções que realizavam contavam com parcela significativa de crianças, e assim, passaram a direcionar ações para o público infantil.

De acordo com Mattos (2000), a televisão, nessa década, alcançou maior maturidade técnica e empresarial, tem apoio do Governo no que se refere ao desenvolvimento de infra-estrutura, serviços e legislação e passa a lançar mão de sua própria produção anterior, para preencher horários antes ocupados pelos enlatados estrangeiros.

Em decorrência da alteração de um decreto durante o governo Collor, as emissoras puderam transmitir programas em idiomas estrangeiros, de modo que o início do século XXI é marcado por uma TV que se globaliza e fala 11 línguas, transformando-se numa verdadeira Torre de Babel, com uma programação original de diferentes países ou construída no Brasil e voltada para os imigrantes e seus descendentes, segundo levantamento publicado pela TV Folha em julho de 2000 e reportagem local de Cláudia Croitor e Érica Sallum.

Essa programação está disponível principalmente na TV paga; alguns programas estão disponibilizados na TV aberta, como por exemplo *Imagens do Japão*, voltado à comunidade nipônica no Brasil que, de início, apresentava uma programação importada do Japão e hoje já conta com programação produzida aqui mesmo. Um outro canal dirigido aos japoneses concorre com esse tradicional programa.

Recentemente foi disponibilizado o acesso à TV Coréia, atendendo a coreanos e outros asiáticos com um programação que agrada principalmente a quem só fala a língua nativa. Assim também o *Especial Árabe*, o *Shalow Brasil*, o *Show da Malta* são programações que trazem para nós um pouco da cultura de outros povos e permitem à toda a população estrangeira um maior vínculo com seu povo de origem.

Além disso, a TV amplia seu potencial educativo ao colaborar significativamente com os interessados no aprendizado de uma nova língua. A TV brasileira também tem chegado a outros países, atingindo um milhão de assinantes no mundo todo, desde países da América Latina e a Austrália e, esperando num futuro próximo, alcançar Angola, Moçambique e também África do Sul, construindo um referencial do Brasil lá fora.

As tecnologias de comunicação tornaram-se um fator básico para explicar o conjunto da cultura e a sociedade passou a ser vista como um conjunto de circuitos e canais, mantidos pelas redes técnicas de informação e comunicação. Segundo seus porta-vozes, as telecomunicações provocaram o surgimento de novas formas de interação, e não se limitam a reduzir as barreiras do tempo e espaço que se antepunham anteriormente.

Com o surgimento da fibra ótica e agora recentemente, com a inclusão da TV via satélite, crescem as facilidades de pós-produção, provocando alterações sensíveis na paisagem televisiva para o 3º milênio.

O ser humano e sua necessidade constante de progresso fizeram com que a TV não parasse de evoluir. A TV digitalizada surge em substituição à analógica, permitindo uma programação *à la carte* e nos apontando para questões, ainda sem resposta, sobre os caminhos da TV e sua influência no imaginário infantil e da sociedade como um todo. (Pacheco,1998)

A TV digital é o novo formato que a televisão deverá ter nos próximos anos. Os sinais deverão ser enviados em forma de *bits*, ou seja 0 ou 1, como ocorre no computador. Isso possibilitará uma série de vantagens, como a obtenção de um maior número de canais, programação interativa e comércio eletrônico.

O movimento pela televisão interativa em países desenvolvidos começou a ser significativo, mas o Brasil irá demorar um pouco mais para desenvolver todo o potencial resultante dessa tecnologia.

Apesar de o mercado da TV paga ser ainda novo no Brasil, desde o seu surgimento, muitas foram as inovações tecnológicas, não só as relativas à transmissão, como as ocorridas nos aparelhos utilizados, o que veio permitir que se falasse em interatividade. No entanto, pouca verba está disponível para o desenvolvimento desse segmento, uma vez que é limitado o capital externo em empresas de telecomunicações, o que torna o mercado bastante restrito se comparado ao mercado da TV aberta.

A interatividade só é possível a partir do sinal digital e para que essa nova tecnologia comece a ser implementada no país, as operadoras de TV a cabo e as emissoras de TV aberta deverão substituir seus equipamentos e a forma de transmissão dos sinais de analógica para digital.

No caso das TVs por assinatura, a NET e a TVA vêm realizando testes para transformar seus sinais. A SKY e a Direct TV, estão dando início à TV interativa,

porém o canal de retorno ainda é feito via linha telefônica. Tanto a Sky como a MTV estão apostando em canais interativos através dos quais possam ser feitas transações bancárias, compras pela TV (*T-commerce*) e envio e recebimento de *e-mails*, entre outras tecnologias. Essa interatividade só é possível a partir do sinal digital e assim a TVA e a NET caminham no sentido de se instrumentalizarem, pois operam com sinal analógico.

Com relação à TV aberta, as transformações dependem de decisão da ANATEL e do Ministério das Comunicações, que deverá optar entre os padrões japonês, norte-americano ou europeu de transmissão, a partir de análise cuidadosa, pois uma escolha precipitada implicará em prejuízos para o país e o consumidor.

A televisão no Brasil, no ano 2000, alcança maturidade técnica e alto nível de qualidade, que lhe permite competir no mercado internacional. Segundo Matos (2000), a própria tecnologia que ajudou o desenvolvimento da TV, faz com que ela venha a competir consigo mesma, devido ao grande avanço da informática, da Internet, da televisão paga e das novas aspirações e conceitos que impulsionam a humanidade para o 3º milênio.

Apesar de o mercado de TV paga ainda ser pequeno no Brasil *"não há nenhum outro país do mundo que tenha passado mais rapidamente que o Brasil da estrutura estatal para a livre competição e criando condições estratégicas e financeiras para investidores de todos os tipos."* (Steve Levine apud. Sérgio Mattos, 2000, p.146).

A consolidação da TV paga, segundo pesquisa intitulada *"A televisão no Brasil: a multiplicidade de oferta"*, é decorrente do acirramento da globalização ocorrida em todos os níveis, a partir dos anos oitenta e que as tecnologias das TVs por assinatura vieram reforçar, disponibilizando uma série de canais, muitos deles estrangeiros, em associação com grupos nacionais. (Cruz Brito, 1998 apud. Sérgio Mattos, 2000)

A indústria da TV paga é muito jovem e parecia muito promissora, uma vez que os dados vinham mostrando que, a cada ano, era possível se deparar com um quarto de novos assinantes; no entanto, o que assistimos no ano de 2001, foi uma revisão das metas em função das crises que o mercado alcançou no período.

Quanto à penetração da TV paga nos domicílios, o Brasil está longe dos padrões de outros mercados, mesmo considerando os menos adiantados. A Argentina, por exemplo, tem um grau de penetração da TV paga em torno de 58,3%; o Paraguai de 20,1%, o Peru, 18,5%, enquanto no Brasil, este número corresponde a 8,2%. Apesar disso, o Brasil é considerado o país de maior potencial de crescimento.⁵

O comportamento dos assinantes foi avaliado pelo IBOPE no início do ano e os resultados revelam um dado importante: 48% das pessoas que têm TV paga, não passam nenhum minuto assistindo a um canal fechado.

As TVs pagas perceberam que a programação infantil era mais um recurso para atingir seus assinantes, pois as promoções que realizavam contavam com parcela significativa de crianças e assim passaram a direcionar ações para o público infantil.

Tendo cada vez mais apostado no público infantil, crescem os canais voltados para as crianças e em especial para os desenhos, de modo que um levantamento do desenho animado na televisão brasileira deve perpassar além da TV aberta, diferentes canais da TV paga.

A TVA, por exemplo, possui canais infantis como o *HBO*, *HBO2*, *Discovery*, *Fox Kids*, *Cartoon*, *Nickelodeon*, *Warner* e, em 5 de abril de 2001, lançou o *Disney Channel*, com 30% de sua produção feita no Brasil e parte dela ao vivo. Esse canal

⁵ *Gazeta Mercantil*, São Paulo, 04 jan. 2001.

não acompanha o pacote de assinatura, sendo que sua assinatura compreende mais uma taxa; só está disponível na TVA e na Direct TV.

Além disso, lançou uma Revista infantil em parceria como o canal *Discovery Kids*, como estratégia de fidelidade, pois a criança passou a ter importante papel como consumidora.

As TVs pagas preferem fórmulas alternativas às utilizadas pela TV aberta na captura pelo público infantil, baseada numa fórmula específica e em apresentadoras louras. O canal *Discovery Kids* preferiu, por exemplo, crianças apresentando para que haja maior identificação entre os telespectadores. Segundo Flávio Rocha⁶, vice-diretor da Fox Kids para a América Latina, os canais pagos não precisam de apresentadoras para dar unicidade aos programas.

Não obstante tudo isso, ela vem sendo criticada pela exaustão com que filmes e séries vem sendo reprisados⁷. Embora a apresentação da mesma programação em horários diversificados seja considerada como uma prestação de serviço ao assinante, as reprises tem aumentado consideravelmente e a exibição de filmes inéditos tem decaído. A HBO em julho apresentou 16 vezes o filme *Pokémon*.

Se de um lado, os investidores esperam a aprovação da emenda constitucional que permita a entrada de recursos estrangeiros na mídia nacional para poderem crescer; por outro lado, a ausência de uma programação diretamente voltada para interesses nacionais torna-se um impedimento para novas adesões. Essa afirmação tem suporte em estudos realizados na área, voltados para a emissão e recepção na TV a cabo, em que fica nítida a preferência por programação nacional, local e regional, principal agente mediador, segundo Matos (2000).

⁶ Rui Dantas, *Folha de São Paulo*, 24 jan. 1999. TV Folha, p.8-9.

⁷ Marcelo Marthe. "Ninguém agüenta ver de novo". *Veja*, 25 jul. 2001. p. 138-139.

Embora a história da TV, delineada nesse capítulo, tenha sido descrita a partir de modificações ocorridas nas diferentes décadas que compreenderam o cinquentenário da existência da televisão, a evolução aqui descrita nos permite organizar o contexto televisivo, de acordo com Sérgio Matos (2000), em seis fases abaixo descritas. A compreensão de como estas fases foram se constituindo está atrelada ao reconhecimento do caminho que a industrialização e o desenvolvimento político e econômico tiveram no país.

1. *Fase elitista* (1950-1964) período em que a televisão era um luxo e só disponível às camadas economicamente favorecidas;
2. *Fase populista* (1964-1975) quando a televisão era considerada um exemplo de modernidade e programas de auditório e de baixo nível tomavam grande parte da programação;
3. *Fase do desenvolvimento tecnológico* (1975-1985) quando as redes se aperfeiçoaram tecnologicamente e desenvolveram produções mais cuidadosas, voltadas inclusive para exportação;
4. *Fase de transição e de expansão internacional* (1985-1990), período da Nova Republica em que se intensificam as exportações de programas;
5. *Fase da globalização e da TV paga* (1990- 2000), quando o país busca a modernidade a qualquer preço e a televisão caminha no sentido da redemocratização;
6. *Fase da convergência* (2000 - ...), quando a televisão caminha no sentido de uma interatividade cada vez maior com a INTERNET e outros veículos de informação.

A introdução da televisão no Brasil, denominada *fase elitista*, coincide com um importante período de mudanças na estrutura econômica, social e política do país. A televisão surge em decorrência de uma política de substituição de bens *não-duráveis importados*, por bens *produzidos* no país, que desencadeou um crescimento industrial e a modernização das nossas cidades, principalmente depois da 2ª Guerra Mundial.

De 1946 a 1960, intensifica-se o processo de migração de regiões menos desenvolvidas e de imigração, principalmente de italianos, para São Paulo, que se transforma no maior centro comercial e industrial do país, fato que fez com que a rádio ganhasse importância como veículo de informação. A televisão surge em 1950 e até os idos de 65, atravessa uma fase considerada elitista.

A industrialização e o desenvolvimento urbano fazem surgir a necessidade de trazer a televisão para o país. No entanto, isso não implicava só em avanços tecnológicos necessários para a transmissão, exigia aparelhos ainda não fabricados no país, que dependiam de importação e dos respectivos trâmites burocráticos, além de terem um alto custo.

Assim, a aquisição do aparelho ficava restritiva a pessoas com alto poder aquisitivo, o que passa também a direcionar a programação que inicialmente consiste na transmissão de produções nitidamente de cunho cultural como apresentações de orquestras sinfônicas, balé ou teatro. Nos dois primeiros anos, o aparelho de TV foi considerado um brinquedo de luxo, como foram também o videocassete ou o computador.

Já em 1952, a INVICTUS começa a fabricar televisores no país, mas é por volta dos anos 60 que o governo desenvolve uma política de incentivo para aquisição, através da abertura de linhas de crédito direto em 24 ou 36 meses. Uma grande campanha publicitária foi realizada visando estimular a venda de aparelhos, com resultados bastante significativos, de modo que a TV vai deixando de ser exclusividade da elite. Consequentemente, surge a necessidade de alterações na programação, visando atingir as diferentes camadas da população.

A relação da TV com a indústria ocorre direta e indiretamente, pois ao mesmo tempo que se constitui em um produto industrializado, é importante veículo para a divulgação de bens de outros ramos industriais.

Os anos de 64 a 75 correspondem à *fase populista*, que tem como determinante a queda do regime político vigente e a implantação da Ditadura, por um Golpe Militar, em decorrência da impopularidade e decadência do governo.

O novo regime era guiado por uma filosofia baseada na doutrina de segurança e desenvolvimento nacional da Escola Superior de Guerra. De acordo com a ESG, segurança nacional implica em defesa do Brasil contra ataques externos, mas a partir da Lei de Segurança Nacional, instituída em 1967, foram ampliados seus objetivos para vários campos: militar, político, econômico e psicossocial.

Este governo, assim como essa lei, deram especial atenção ao sistema de comunicações, que reconheciam como importantes por possibilitar esclarecer a opinião pública e integrar o território nacional.

“Ao estudar a televisão à luz das políticas governamentais de promoção da modernização nacional a partir de 1964, chegamos à conclusão de que o crescimento da TV apresentou as mesmas características do desenvolvimento dependente do país em sua totalidade” (Mattos, 2000, p.103).

O Governo Militar criou várias instituições reguladoras do sistema de comunicações, ao reconhecer a importância do mesmo para a implantação das políticas de segurança nacional, ao mesmo tempo que esteve altamente envolvido com o desenvolvimento tecnológico e com o conteúdo e qualidade da programação televisiva, criando condições e facilidades para que se desenvolvesse tecnicamente. O regime ditatorial tem na censura a forma de regular a mesma, veiculando e mantendo valores e crenças.

Pode-se argumentar que o crescimento da televisão foi direta e indiretamente influenciado pelo desenvolvimento econômico do país, ou seja, pelo aumento do PIB per capita, pelo aumento da renda per capita e pela melhor distribuição de renda, bem como devido ao intenso processo de urbanização e modernização das cidades.

O intervalo de 1975 a 1985, considerado como a *fase do desenvolvimento tecnológico*, é marcado por inúmeras pressões do governo sobre as emissoras de televisão, através de multas e suspensão de programas considerados como de pouca sensibilidade ou agressivos.

Até então, o governo havia se preocupado em ampliar a infra - estrutura; mas nesse período, reconhecendo o poder da televisão e, em decorrência da sofisticação técnica que a TV assume, passa a utilizar-se desses recursos para suavizar as questões políticas e sociais a que o povo estava submetido. As agências controladoras, criadas anteriormente, se estabelecem efetivamente nesse período, um período em que o Governo enfatiza a necessidade de mostrar um Brasil diferente, que não tem problemas como os outros e de criar um sentimento de brasilidade, que a programação importada não consegue formar.

O que o Governo objetiva e consegue é inverter o quadro anterior marcado pela importação, através principalmente da Rede Globo, que passa a exibir um alto contingente de programação própria e atingindo altos índices de audiência.

A diminuição da influência americana não ocorre só no que se refere a programação televisiva que passa a ser produzida em casa; o próprio formato e tecnologia de produção também passam a ser nacionais e utilizados para reforçar a idéia de concretização do Milagre Econômico Brasileiro.

Os anos de 85 a 90 correspondem ao período de transição do regime militar para o regime civil, com a participação popular nas 'Diretas Já' e são elas que ajudam a entender as mudanças que ocorrem com a televisão.

A nova Constituição, promulgada em outubro de 88, traz mudanças significativas para o setor das Comunicações, ao vedar a censura ou qualquer dispositivo legal que venha a impedir a liberdade de expressão, ao proibir a existência de oligopólios ou monopólios nos meios de comunicação social e ao estabelecer normas para a produção e a programação de rádio e televisão. Determina que a programação tenha enfoque cultural, informativo, educativo e artístico, além de dar liberdade a qualquer pessoa e não só a brasileiros natos de administrar e/ ou atuar intelectualmente na produção e estabelecer normas e diretrizes para regular as concessões e autorizações de uso de canais de rádio e televisão.

O potencial da influência da TV nos assuntos políticos e econômicos puderam ser comprovados na campanha política de Fernando Collor de Mello *versus* Luís Inácio Lula da Silva, quando, pela primeira vez, foi possível acompanhar o debate entre os candidatos.

A fase da Globalização, em nível econômico e político, é acompanhada pelas medidas governamentais que são alteradas, por exemplo, com a abertura para a exibição de programas em língua estrangeira e o caminho da interatividade possibilitada pelo desenvolvimento técnico. A Globo mais uma vez sai na frente com o programa *Você Decide* cujo formato amplamente exportado.

No entanto, a década não está marcada só por aspectos positivos, uma vez que está diretamente atrelada, também, a questões de ordem econômica; a crise por que o país passou, a partir de 98, fez gerar uma queda acentuada no nível dos programas, que foi marcada por uma interferência da sociedade através de diversas Fundações que passaram a reivindicar um maior controle sobre a programação existente e a discutir a sua função educativa.

No início do 3º Milênio, a chamada *fase da convergência*, vem anunciando a criação da Web TV, que nada mais é que um processador acoplado ao televisor, dotando-o de inteligência; no que se refere à programação, acentua-se a interatividade com o próprio público que passa também a povoar a tela; a Rede Globo mais uma vez inova e faz crescer a interatividade, introduzindo o *Reality Show*, com o programa *No Limite*; no entanto, o SBT começa a incomodar a Globo, o que culmina com a *Casa dos Artistas*, que tem abalado essa emissora e mostrado que não só o desenvolvimento das TVs pagas deve ser considerado fator de ameaça, outras emissoras da TV aberta também são capazes de acabar com a hegemonia da Rede Globo.

Todo o exercício de recompor o histórico desses 50 anos de televisão, que se mostrou determinado e determinante de acontecimentos da trajetória política econômica e social do país, tornaram evidentes a participação da televisão na construção da nossa Cultura. Considerando a preocupação com a função educativa que direta ou indiretamente está associada à sua atuação, torna-se necessário um aprofundamento maior, no sentido de compreender como se dá a relação Televisão e Sociedade.

1.3. Televisão e Sociedade

1.3.1. A Televisão: da imagem ao imaginário social

A compreensão da relação imagem televisiva e imaginário social compreende uma análise da TV como um meio técnico, que envolve linguagens e códigos específicos, pela peculiaridade das mensagens, pela imagem que se concretiza em diferentes gêneros, pelas condições de recepção e as possibilidades de interação que se estabelecem entre o meio e os telespectadores.

Uma análise da televisão mostra que esta constitui uma síntese do rádio, de quem incorpora a grade da programação (programas de auditório, noticiário, ouvinte-repórter, esporte, ficção) e do cinema, de quem assimila o corte, as características auditivas e os mitos, representados pelo culto aos astros (atores e produtores).

Assim como o discurso cinematográfico, o televisivo é composto por diferentes linguagens e compreende texto, imagem e os recursos sonoros. A televisão subverte a compreensão do que se constitui realidade e ficção, porque envolve uma complexa relação de tempo e espaço, um tempo que não é real e sim, o tempo da obra. A relação temporal na TV abrange o tempo do evento, que difere do tempo da narração e do tempo de fruição .

Os *discursos sincréticos*, como são denominados os discursos compostos por diferentes linguagens, assim como os discursos da Antigüidade, são regidos por normas e regras que escondem uma intencionalidade também garantida pela *polifonia*, *dialogia* e *efeitos de sentido*, construída no jogo das *interlocuções*.

A *polifonia* consiste na seleção e reaplicação de elementos do discurso que funcionaram bem anteriormente, ressignificando-os e criando, assim, máscaras para várias representações; o *dialogismo* pressupõe que todo o texto se constrói por um debate com outros e que segue uma determinada estrutura: apresentação da tese, argumentação e contra-argumentação (refutação), de forma que a produção de *efeitos de sentido* se dá a partir da organização de elementos destinados a capturar o público, principalmente pelo lado emocional.

Todos esses elementos estão presentes nos discursos que constituem os diferentes gêneros e no discurso televisivo como um todo, caracterizado pela grade de programação que implica uma organização.

Dentre os mecanismos de produção de sentido que a TV desenvolve para unir a programação, estão as vinhetas e os ganchos, mecanismos que diferenciam

um texto do outro e orientam a apreensão do telespectador para um programa que acontecerá num outro momento. Esses recursos geram mecanismos de sentido, que visam à *suspensão*, *manutenção* e ao *reatamento* da narrativa.

A *suspensão* é garantida pelos ganchos, a *manutenção* e *reatamento*, pela trilha sonora. Os ganchos constituem interrupções no auge da narrativa criando expectativas com relação à seqüência da cena e objetivam prender a atenção do espectador na história, adiando o prazer. A trilha sonora, que corresponde a sons, silêncio e música, funciona como elemento de antecipação da ação, cria uma atmosfera mais convincente de tempo e lugar, sublinha ou cria refinamentos psicológicos, auxilia na construção da unidade narrativa.

Outro recurso de construção diz respeito às estratégias da *temporalização*; o tempo de duração do filme faz com que não haja necessidade de *flash-back*, mas numa telenovela nem sempre as pessoas assistem a todos os capítulos e o referido recurso se torna necessário. Assim, vinhetas, ganchos, trilha sonora, recursos de temporalização, todos esses elementos constroem a intertextualidade televisiva.

A programação televisiva inclui histórias pontuais unitárias com começo, meio e fim; seriados (histórias independentes entre si), minisséries (uma trama paralela e outra central) e telenovelas (uma trama central e muitas miniaturas podendo formar uma rede ou entrocamento), além de outros programas, como os de auditório, alguns específicos para crianças em que se incluem o desenho animado, além de horários cuja programação é constituída somente por desenhos.

Assim, a TV cria um *mosaico*, no qual cada um dos programas convive com aquele que o antecede ou sucede e disputa a primazia em relação aos programas apresentados por outras emissoras. O controle remoto colabora com a disputa ao se tornar um facilitador do contato do público com as diferentes programações, possibilitando o "*zapping*", ação do telespectador sobre a televisão, que vem favorecer ainda mais essa disputa ao permitir que o telespectador mude rapidamente de canal, circule pela programação, criando uma intertextualidade

própria que se sobrepõe àquela gerada pelo produtor e incentivando a competitividade.

"(...) essa alta taxa de competitividade gera estratégias de programação e contraprogramação bastante pesadas, cujos resultados incidem diretamente sobre os programas de TV, menos independentes que os filmes em geral." (Balogh, 1996, p.32).

Outra característica da televisão é a *voracidade* determinada pela necessidade de manter-se continuamente no ar. A TV, ao surgir, depara-se com a necessidade de desenvolver uma programação que lhe garanta a permanência no ar e a serialidade é a forma encontrada para garantir essa continuidade, ao mesmo tempo que possibilita fragmentação, de modo a dar espaços aos comerciais.

Dentre os principais determinantes do *ground*, que constitui a linguagem televisiva, temos o *lugar*, o *ritmo* e o *som*. O *lugar* corresponde à estrutura espacial, o *ritmo* aparece de maneira mais imediata e é o que mais facilmente envolve, enquanto o *som* alia-se ao espaço e cria o ambiente, a situação no mundo dos ouvintes.

Na TV, a imagem se opõe ao pensamento porque convida permanentemente o telespectador a identificar a "realidade" com aquilo que ele vê, e o telespectador se sente confortável por ter um acesso direto e imediato ao mundo "real". Foi a fotografia, segundo Nicolau Sevcenko⁸, que desde o seu surgimento transformou a imagem em expressão plena e indiscutível da verdade ao permitir a penetração do olho em diferentes dimensões, ângulos e escalas que nunca o homem antes havia conseguido captar ou a mente imaginar.

No entanto, aqueles que compreendem o processo fotográfico questionam esta visão, reconhecendo que a imagem produz uma ilusão, uma vez que sua

8 Nicolau Sevcenko. O Século da imagem. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 09 dez. 1999. Folha Acontece, p.3.

produção depende do recorte, do momento, da luz, da revelação e também do equipamento. O mesmo acontece com a imagem televisiva que foi criada considerando-se a importância desses recursos e os introduziu como elementos da linguagem. A linguagem é capaz de compor as coisas; o sentido não tem lugar específico, está em movimento e nasce do jogo da linguagem, das interlocuções, porém só se completa na experiência do outro.

A TV pode, através da descontinuidade da linguagem utilizada e da ambigüidade da imagem, adquirir diferentes significações e possibilitar uma aproximação entre ficção e realidade a partir da relação tempo do evento, tempo de narração e tempo de fruição.

Os diferentes discursos da programação televisiva apresentam-se ao telespectador através de palavras, sons e música e sintetizam expressões, entonações, movimentos organizados produzindo um determinado sentido, explicitado no que se convencionou chamar de plano da narrativa.

E como o sentido nem sempre está totalmente explícito, alguns aspectos não ficam evidenciados e permitem ao espectador preencher esse espaço de acordo com seus referentes na construção dos significados. A busca do significado das produções televisivas não prescinde uma análise da imagem que procure responder: *O que é ver uma imagem? O que é perceber uma imagem? Como a imagem inscreve significações? Que relação estabelece com o mundo real? De que maneira contribui para a construção do imaginário?*

A imagem, a partir de uma abordagem analítica da percepção, foi por um bom tempo concebida como um espelho da realidade em que visão e percepção confundiam-se. Segundo Aumont (1995), uma nova abordagem decorre do avanço da neurologia e da neuropsicologia, sendo a percepção concebida a partir de uma

abordagem sintética, que atribui à percepção a função de extrair informações e não a função de decodificar *inputs*.

Os estudos em Psicologia também caminharam nesse sentido e assim a percepção passa a ser considerada um processo dinâmico, envolvendo todo o cérebro, que não pode ser separado das grandes funções psíquicas como a inteligência, memória, afetos, crenças ou desejo. Essas operações internas fazem com que o objeto ou situação percebida não exista como algo além ou independente do sujeito que percebe e do contexto social, institucional, técnico e ideológico a que imagem e sujeito pertençam.

Cabe considerar que as imagens apreendidas nem sempre correspondem a aspectos materiais, podendo corresponder à relação entre objetos ou acontecimentos, relação entre partes de um mesmo objeto, relações do objeto com o mundo externo, de modo que à imagem visual acrescenta-se outro tipo de imagem, a imagem das relações que leva à formação dos conceitos.

A imagem conceitual está ligada à linguagem e, segundo Vygotsky, da aquisição da linguagem depende o pensamento verbal que se constitui na ponte para o pensamento abstrato e/ou pensamento complexo, pois somente ela permite aprofundar o conhecimento sobre os objetos e as relações sociais. De acordo com Damasceno (1987), imagens acústicas se associam às visuais complementando o sentido.

Para Rudolf Arnheim (1971), a imagem tem um valor de representação, um valor de signo e um valor de símbolo. A imagem representativa refere-se às coisas concretas, a imagem simbólica às abstratas e a imagem funciona como signo quando representa um conjunto de caracteres que não são visualmente refletidos por ela, geralmente adquirindo mais de uma dessas funções simultaneamente.

Gombrich (1965), atribui diferentes funções às imagens. Uma função simbólica, representativa de ídolos e divindades, uma função epistêmica, ao proporcionar informação e conhecimento e ainda uma função estética, quando destinada a agradar a quem entra em contato com ela. Da mesma forma que Arnheim, Gombrich considera que essas funções nem sempre aparecem como categorias distintas e que a imagem não existe independentemente do espectador.

Ainda segundo Gombrich, a imagem envolve reconhecimento e rememoração. Reconhecer é um processo que consiste em identificar na imagem algo que se vê ou que se pode ver no real, com o auxílio da memória e de capacidades abstratas que nos permitem comparações entre o que vemos e o que vimos anteriormente, já a rememoração está ligada à função simbólica.

De acordo com um enfoque cultural derivado dos estudos de Gilbert Durand (1993), denomina-se imaginário às imagens e relações de imagens que povoam o consciente do homem; ao contrário do que possa sugerir, o imaginário não se prende ao domínio do irreal, do fictício ou ilusório. As imagens e relações de imagens que compõem o imaginário podem ser invariantes e universais sendo classificadas como pertencendo ao domínio dos arquétipos, ou derivadas de relações específicas com o meio cultural que as produziu e classificadas como de domínio ideográfico. O imaginário surge da confluência desses dois domínios, resultando num universo com características próprias.

A TV passou rapidamente a povoar de imagens o imaginário popular, levando estudiosos a indagarem sobre as características dessa relação. As diferentes investigações têm muitas vezes base em visões radicais oriundas de *apocalípticos* ou *integrados* que defendem ou se opõem totalmente a ela, gerando análises simplistas.

Dentre os estudos que procuram explicar a relação da TV com a sociedade do ponto de vista da relação imagem e imaginário, temos o estudo de Fischer

(1984), *O mito na sala de jantar*, cuja análise parte da visão de três estudiosos, que classifica como *nem apocalípticos, nem integrados*, Artur da Távola, Umberto Eco e Cazeneuve.

Para Artur da Távola, a narrativa televisiva possibilita uma leitura baseada em uma análise semiológica ou ideológica do discurso ou mesmo uma análise onde prevaleça o ponto de vista do receptor. Artur da Távola considera que as narrativas televisivas contêm, dentre outros, conteúdos mitológicos e procura vê-los enquanto propostos pelo emissor ou produzidos pelo telespectador. No entanto, de acordo com as mais recentes concepções do processo comunicacional, a interpretação do fenômeno televisivo é o resultado da interação entre a intencionalidade do discurso e a intencionalidade daqueles que interagem com ele.

Umberto Eco descreve a TV como meio que expõe o que já se vê na estrutura social e propõe uma análise sobre o meio em si, a partir da forma de comunicação usada e recepção pelo público. Cazeneuve, nos seus estudos sobre a televisão, relaciona a mesma com mitos, tabus, mágicas e rituais das sociedades primitivas. (Fischer, 1984). Assim mitos, ritos primitivos e programas televisivos estariam atendendo às necessidades do homem de assumir a própria condição humana.

“Na busca de resposta a essa necessidade o homem primitivo manifesta pelo menos três tendências principais: a tendência de fechar-se nas regras e fugir da incondicionalidade, o que se pode verificar nos rituais dos tabus; a tendência a sair das regras, mostrando a força da incondicionalidade, através das práticas mágicas, em que o mágico aceita a angústia e se coloca ele mesmo como um ser insólito, anormal; e, finalmente, a tendência de realizar a síntese das duas anteriores, conciliando a aceitação das regras e a força do sobrenatural, através da religião, da sacralização das coisas e do mundo.” (Fischer, 1984, p. 34)

Na busca pela compreensão de como a TV atende às três funções que os mitos e ritos se propunham nas sociedades arcaicas, é possível dizer que, enquanto as anormalidades e exceções davam origem aos tabus, a TV transforma a anormalidade em espetáculo de modo a exorcizar o medo do anormal.

"É bem conhecida a insistência de crianças para que se conte a elas a história da bruxa, do lobo mau ou do dragão. Pela exposição e reiteração do objeto simbólico, nós podemos exorcizá-lo." (Fischer, 1984, p.37).

A TV possibilita, a partir de um simples apertar de botão, de maneira mágica, penetrar em outras realidades, caminhar pelo passado, pelo futuro e por mundos fantásticos e, a seu modo, realiza a junção entre o real e o mágico sob forma de espetáculo. Assim, os dramas diários são apresentados em forma de espetáculo e recebem muitas vezes uma solução realizando a função dos ritos.

A função do desenho animado no imaginário infantil e no desenvolvimento cognitivo foi analisada no estudo *Desenho Animado na TV: Mitos, Símbolos e Metáforas*, em que se pode constatar que as crianças assistem repetidas vezes ao mesmo desenho e essa repetição vem preencher essa função. O que se pode inferir a partir das falas das crianças é que, através deles, vivem a possibilidade de se transformarem e transformar o mundo, entender as relações nele existentes, vivenciar seus medos.

A partir dos mitos existentes nos desenhos animados preferidos, a criança elabora seus medos e satisfaz necessidades fundamentais como: viver a magia da ficção, a importância de, ainda que magicamente, desafiar as regras que o adulto lhe impõe no dia-a-dia; a substituição do tempo métrico, que é real, pelo tempo psicológico, libertar-se da gravidade, ficar invisível e assim comandar o universo por meio da sua onipotência. (Pacheco, 1998).

Cazeneuve apud. Nogueira (2000), assim como outros estudiosos, considera que a comunicação audiovisual, diferentemente da conceitual, toca o espectador sem o intermédio de seu intelecto, favorecendo o exercício do pensamento simbólico e, por intermédio dos símbolos, realiza a função dos ritos arcaicos na sociedade, a função de satisfazer as necessidades mais amplas e mais gerais, ligadas a suas esperanças, sonhos e inquietudes existenciais.

A força da comunicação pela imagem reside justamente no poder que tem de apanhar o homem pela emoção e afetividade, mais do que pelo seu lado racional. Uma análise da relação das imagens televisivas com o telespectador deve considerar que a imagem está associada a uma estética audiovisual, um processo de produção, um meio de informação e entretenimento, um modo de construção da realidade e avanços tecnológicos, que lhe conferem determinadas características segundo Leal (1996), e que essas especificidades desencadeiam processos psicológicos de projeção e identificação ao afetar o sujeito pelo sensorial e o emotivo, resultante de todas as imagens que compreendem o seu imaginário.

1.3.2. A Relação TV/Criança: uma relação mediada

Anteriormente foi priorizada uma leitura e análise da televisão, entendendo-a como um hipertexto, buscando conhecer como é construído cada discurso especificado e garantido nos gêneros; com foco nas características da linguagem predominantemente imagética, considerando ainda a interatividade e a intertextualidade determinadas pelo mosaico televisivo e pela possibilidade do *zapping*.

No entanto, contextualizar a televisão não basta para compreender como a relação TV/Criança acontece. Esse estudo não prescinde de uma postura que explicita: *De qual criança estamos falando? A TV interfere no desenvolvimento cognitivo da criança? Historicamente como vem sendo pensada a influência da TV*

sobre os telespectadores de um modo geral? E sobre a criança? E a violência no desenho animado que tanto preocupa a sociedade também tem influência sobre a criança?

Uma série de levantamentos foram realizados abrangendo estudos de naturezas diversas, desde teóricos do desenvolvimento como Piaget e Vygotsky a pesquisas realizadas e relatadas pela mídia impressa, com o objetivo de responder às referidas questões.

- *De qual criança estamos falando?*

Com relação à pergunta inicial é possível dizer que há muito tempo foi desmistificada a idéia de criança passiva. Assim, a criança que se defronta com a TV e que constitui objeto dessa análise, corresponde a um ser histórico e crítico, capaz de produzir cultura e dela se apropriar, um ser determinado por um conceito de infância, que se opõe a considerá-la um ser inocente e permeável, uma esponja capaz de absorver tudo o que a TV apresenta a ela.

Sem dúvida é Piaget (1969), quem dá à criança o *status* de ser e pensar a partir de estruturas próprias, quem a tira da condição de "adulto em miniatura" e faz com que sua interação com a TV deixe de ser analisada do ponto de vista do referencial dos adultos e passe a ser feita com base em características específicas do seu próprio universo.

- *A TV interfere no desenvolvimento cognitivo do criança?*

Para subsidiar a referida análise serão considerados os aspectos mais significativos dos estudos relativos à evolução do pensamento pelas correntes cognitivistas do desenvolvimento. Segundo Piaget, o desenvolvimento cognitivo tem início com o nascimento e termina na idade adulta, é caracterizado por uma equilibração progressiva e encontra na diferença entre as estruturas presentes em

cada fase do desenvolvimento a explicação para as diferentes formas que a criança tem de se relacionar e explicar o mundo, onde se vê uma aparente incoerência e instabilidade das idéias infantis em relação à sistematização do raciocínio adulto.

“Comparando-se a criança ao adulto, ora se é surpreendido pela identidade de reações - fala-se então de uma pequena personalidade para designar a criança que sabe bem o que quer e age, como nós, em função de um interesse definido - ora se descobre um mundo de diferenças - nas brincadeiras, por exemplo, ou no modo de raciocinar, dizendo-se então que a criança não é um pequeno adulto.” (Piaget, 1969, p.14).

Ainda, o mesmo autor propõe que, por serem as estruturas variáveis, as mesmas determinam diferentes formas de organização da atividade mental sob dois aspectos: motor ou intelectual de um lado e afetivo de outro, considerando-se também suas dimensões individual e social, o que implica uma proposta de desenvolvimento em seis diferentes estágios.

Cada estágio é caracterizado pela aparição de estruturas diferentes que o distingue dos anteriores, gerando uma forma particular de equilíbrio e conduzindo a uma evolução no sentido da *equilibração*, a partir da relação do sujeito com o objeto do conhecimento, onde o aprendizado se utiliza dos avanços do desenvolvimento, mas não modifica seu curso.

Por outro lado, para Vygotsky (1998), o processo de desenvolvimento do ser humano compreende duas linhas qualitativamente diferentes, que envolvem os processos elementares de ordem biológica e as funções psicológicas superiores, de ordem sociocultural, de modo que as interações sociais são vistas como determinantes do desenvolvimento biológico. Diferentemente de Piaget, não constrói uma teoria organizada sobre o desenvolvimento, mas aprofunda-se na tentativa de compreensão de alguns processos psicológicos.

Enquanto Piaget prioriza a estrutura do pensar, as capacidades lógico-matemáticas, e a equilibração, Vygotsky prioriza o contexto lingüístico, a formação de conceitos e a memória e considera os processos de mediação responsáveis pelo desenvolvimento.

Mediação é um conceito central para a compreensão das concepções vigotskianas sobre o funcionamento psicológico.

"(...) em termos genéricos é o processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação; a relação deixa, então, de ser direta e passa a ser mediada por esse elemento". (Kohl, 1993, p.26).

Assim, a relação do homem com o mundo sofre intervenções a partir do uso de ferramentas auxiliares, instrumentos e signos, marcas externas que fornecem suporte para a ação. A idéia de que as funções psicológicas superiores incluem planejar, lembrar, interpretar, fazer relações, supõe um processo de representação mental da realidade.

Segundo Vygotsky, a representação mental decorre de um processo de internalização da realidade, onde primeiramente ocorre a mediação através dos signos externos, para posteriormente ser substituída por signos internos, que passam a se constituir nos principais mediadores da relação homem - mundo. Os sistemas de representação funcionam como mediadores entre indivíduo e realidade *"(...) 'filtro' através do qual o homem será capaz de ver o mundo e operar sobre ele". (Kohl, 1993, p.36).*

Através das mediações os processos de percepção, atenção e memória passam por diferenciações. A percepção do bebê é definida pelas características do sistema sensorial humano e só mais tarde é mediada por conteúdos culturais, de forma que, ao perceber os elementos do mundo, faz inferências com base em conhecimentos e informações que dependem de outros conteúdos psicológicos e

perfazem um todo com sentido próprio, que não representa a somatória de elementos distintos.

O funcionamento da atenção ocorre de forma semelhante. Nos primeiros momentos de vida o bebê conta com atenção involuntária e emite sons muito altos, mudanças bruscas no ambiente e objetos em movimento são elementos que chamam a atenção das crianças. Mais tarde a atenção passa a ser seletiva e a relacionar-se com objetos e situações que tenham significado em função de seus interesses.

O mesmo ocorre com a memória, que no decorrer do desenvolvimento sofre influência dos significados e da linguagem. A memória natural é decorrente da influência direta de estímulos externos sobre os indivíduos. A memória passa a ser mediada quando o indivíduo é capaz de controlar seu próprio comportamento através do uso de instrumentos e símbolos que favoreçam a lembrança de conteúdos específicos. O desenvolvimento histórico cultural vai definir os modos de utilização dos mecanismos da memória, a partir dos signos que produz.

De acordo com as teorias cognitivistas, as mudanças nas relações decorrentes dos avanços tecnológicos sugerem novas maneiras de pensar e de se conceber a própria inteligência "(...)as bases do funcionamento social e das atividades cognitivas modificam-se a uma velocidade que todos podem perceber diretamente." (Lévy, 1993, p.8).

Na tentativa de responder como as novas tecnologias, oferecendo novos instrumentos a mediar o mundo, irão influenciar e desenvolver novas formas intelectuais, Lévy analisa como a humanidade foi construindo outros tempos, diferentes do tempo das plantas ou dos animais, a partir da linguagem e da técnica. Determinar como e por que diferentes tecnologias intelectuais geram estilos de pensamento distintos requer uma análise das diversas articulações do sistema cognitivo humano com as técnicas de comunicação e armazenamento.

No início da humanidade predominava a oralidade, os discursos ocorriam em praças públicas e a inteligência estava associada à memória auditiva.....*nas épocas que antecediam a escrita era mais comum as pessoas ouvirem vozes (Joana Darc era analfabeta) do que terem visões, já que o oral era um canal habitual da informação.* (ibid., p.78)

Passados vários milênios da instituição da escrita, o saber oral passa a ser desvalorizado aos olhos dos letrados, ficando numa escala inferior dos gêneros do conhecimento. Para explicar como e por que diferentes tecnologias influenciam o pensamento humano, torna-se necessário analisar as articulações que ocorrem entre o sistema cognitivo humano e os diversos sistemas de comunicação que caracterizam diferentes contextos tidos como datados, localizados e transitórios.

É importante considerar que a cada instante um novo comentário, um novo desenvolvimento pode modificar o sentido de uma proposição, dependendo das mensagens anteriores e influenciando mensagens futuras, construindo amplas redes de significação "*(...) os atores da comunicação ou os elementos de uma mensagem constróem e remodelam universos de sentido (...) que chamaremos de hipertexto.*" (ibid., p.25)

Para Pierre Lévy sempre que uma rede de significações está em jogo. é possível falar em hipertexto. Tecnicamente um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões, onde os nós podem ser palavras, imagens, gráficos, seqüências sonoras e ou outros hipertextos, articulados de forma não linear, onde a função do hipertexto pode ser de comunicação, de informação ou de organização de conhecimentos. Compara o hipertexto que se constrói em nível individual com os hipertextos produzidos pela novas tecnologias e considera a memória como um hipertexto que contém imagens, sons, palavras, sensações e opera por conexões lógicas e afetivas, enquanto os hipertextos sociotécnicos, como os produzidos pela televisão colocam em jogo outros diversos tipos de associações.

A possibilidade de a memória mediada ser capaz de construir verdadeiros hipertextos e de funcionar como facilitadora do pensamento abstrato, tem na escrita, na foto, no cinema, na fita magnética e na TV uma nova forma de registro decorrente do avanço tecnológico.

Porém, as sociedades que não dispunham desses recursos criaram critérios para contornar essas características da memória e o mito, ao codificar sob forma de narrativa as representações, atende a esses critérios. De acordo com Pierre Lévy, o mito diz respeito ao estabelecimento de conexões de causa e efeito entre os fatos que se quer transmitir, que fazem referência a domínios concretos e familiares e que têm relação com problemas da vida, sendo fortemente carregados de emoção. Assim, crer em mitos não significa ser irracional, mas saber dispor dos recursos imediatos para se chegar a determinados fins mediante uma racionalidade específica.

Essas considerações, segundo o autor, aproximam o pensamento mágico do pensamento racional, de onde é possível concluir que a dramatização, personalização e demais artifícios sonoros como a música, perfazem uma elaboração mental criando as redes necessárias para a manutenção de proposições dentro de uma determinada cultura e que se transformam dentro das diferentes sociedades.

Do ponto de vista dos processos cognitivos ousa-se dizer que essas narrativas interferem desenvolvendo a imaginação, a análise, a compreensão da reversibilidade, a seqüenciação, tornando possível ordenar o universo e estabelecer uma rede de conexões que facilitam a aquisição do conhecimento e constituem as operações indicativas das variações do pensamento.

“A atividade cognitiva também visa produzir uma ordem no ambiente do ser cognoscente, ou ao menos diminuir a quantidade de barulho e caos.

Conhecer assim como instituir, equivale a classificar, arrumar, ordenar, construir configurações estáveis e periodicidades. Com apenas uma diferença de escala, há portanto uma forma de equivalência entre a atividade instituinte de uma coletividade e as operações cognitivas de um organismo. Por isso, as duas funções podem alimentar-se uma da outra.” (Lévy ,1993, p.142)

Uma análise das possibilidades e limitações nas formas intelectuais e afetivas de a criança se relacionar com o mundo é que irá possibilitar a análise dos processos cognitivos e emocionais envolvidos na relação da criança com a TV.

As referências acima permitem dizer que a construção das estruturas cognitivas na criança ocorrem a partir das interações que ela estabelece com os instrumentos do mundo, incluindo a TV. A visão de mundo que a criança constrói, desde muito cedo, tem a participação do conteúdo televisivo, que se constitui num discurso exterior, que orienta o discurso interior denominado discurso egocêntrico ou solilóquio, contribuindo para a formação de conceitos, incluindo os que se referem a juízos de valor.

A TV contribui para ordenar o pensamento da criança, pois a infância corresponde a um período de busca de respostas às hipóteses construídas na tentativa de entender o mundo, prever os acontecimentos e exercer domínio sobre o ambiente. A programação vista como reprodutora dos mitos oferece uma explicação sobre o mundo, além da possibilidade de vivenciar o mágico e o irreal, que constituem a forma de pensar o mundo numa determinada fase do desenvolvimento e sua função de entretenimento deve ser vista considerando-se a importância que o brinquedo e a brincadeira adquirem na infância.

“A realidade da criança é diferente da realidade do adulto. Só ela consegue passar do subjetivismo egocêntrico onde predomina o fantástico e o maravilhoso que lhe permite elaborar as angústias da perda, de morte, de solidão, para outra realidade objetiva. Ela manipula a fantasia como o adulto

manipula a sua realidade, o que não significa que a criança confunda esses dois mundos. Ela não é telespectador passivo, pois no ato de recepção, ela pensa e recria a fantasia segundo suas necessidades. "(Pacheco,1991, p.15)

- *Historicamente como vem sendo pensadas a influência da TV sobre os telespectadores de um modo geral ? E sobre a criança?*

As novas possibilidades que o desenvolvimento tecnológico possibilita, considerando-se as condições de produção e de interação da criança com o instrumento, sugerem diferentes possibilidades de análise.

Parece bem claro que existem influências significativas na relação TV/ Criança. Para Mc Luhan, as mudanças provocadas no comportamento das crianças, após o surgimento da televisão, foram muito importantes.

"(...) desde o aparecimento da TV as crianças costumam ler com os olhos a apenas 15 centímetros em média da página independentemente das condições de suas vistas. Procuraram levar para as páginas impressas, os imperativos da total envolvimento sensorial da imagem da TV. Com uma perfeita habilidade psicomimética executam as ordens da imagem televisionada. Prestam atenção, investigam, aquietam-se e envolvem-se em profundidade. É o que aprenderam a fazer na fria iconografia do meio das histórias em quadrinhos. A TV levou o processo bem mais adiante. E de repente as crianças se vêem transportadas para o meio quente da palavra impressa, com seus padrões uniformes e rápidos movimentos lineares. Inutilmente tentam ler em profundidade. Lançam na palavra impressa todos os seus sentidos- e ela os rejeita. A imprensa exige a faculdade visual nua e isolada, não a sensorialidade unificada" (Mc Luhan,1995, p.46).

Sabe-se também que a preocupação com o tipo de influência exercida não é recente e nem só da sociedade ou dos estudiosos brasileiros. O tema tem gerado

controvérsias significativas e os estudos têm tomado direções específicas no sentido de elucidar a questão.

Autores como Teixeira (1987), com uma visão um tanto *apocalíptica* sobre o assunto, alertam dramaticamente sobre consideráveis danos que, segundo pesquisas estrangeiras, pode a televisão causar na saúde física e mental da criança, como degeneração da visão, embrutecimento sonoro e visual, deformações do esqueleto e da mandíbula por má postura ao assistir à TV, passividade e atrofia da imaginação criativa da criança. (apud Wolf, 1998)

O autor aponta para outros efeitos indiretos como a quebra da ordem na disciplina familiar, em função do desejo da criança de assistir TV em horários que concorrem com alimentação, sono ou estudo. Aponta também problemas de outra ordem, como: redução de expressão verbal e escrita, aquisição de modismos e consumo. Sem falar na qualidade da programação.

A discussão sobre os conteúdos veiculados pela TV torna-se ainda maior, a partir do momento em que a sua abrangência passa a ser notória e que as crianças passam a ser os telespectadores mais assíduos, tendo como reflexão básica a responsabilidade da TV pelo crescente aumento da violência em sociedade. As críticas decorrentes da relação da criança com a TV, geraram estudos e análises não só da programação infantil, mas da programação como um todo.

Nogueira (2000), em sua tese de mestrado intitulada: *Violência nos Telejornais: A Realidade Espetacularizada*, mostra que desde os primórdios do cinema, determinados conteúdos de filmes geraram debates relativos a possível influência negativa sobre a platéia e tal preocupação foi estendida à televisão, principalmente a partir do momento em que passou a se consolidar como indústria para as grandes massas.

O referido estudo mostra que os efeitos da programação televisiva foram mais assustadores no período de 1900 a 1940, quando ainda não havia televisão no Brasil. Essa época foi rotulada como a era dos efeitos diretos, pois uma visão com base em pressupostos funcionalistas levava à crença de que o telespectador era resultado direto dos estímulos proporcionados pela TV, independente de outras condições que o diferenciasssem.

Outro importante estudo citado por Nogueira (2000) foi realizado em 1933, por Payne Fondue, que procurou conhecer detalhadamente os efeitos de determinados filmes sobre as audiências, abordando diferentes tópicos como modelos imitativos, conhecimento sobre culturas diversas, atitudes violentas e comportamento delinqüente. Deste estudo pode-se concluir que um mesmo filme afetava diferencialmente as pessoas, e que essas variações se davam em função de idade, sexo, influências familiares e experiências passadas.

Esses resultados foram importantes por apontar para contradições presentes na teoria dos efeitos diretos e deram origem, a partir da década de 40, ao modelo dos *efeitos indiretos*, que duraram até os anos 60 aproximadamente.

Outras pesquisas sobre criança e televisão vêm consolidar esses dados e atribuem as diferenças encontradas ao meio social a que pertencem os diferentes sujeitos, atitudes e interesse do observador, assim como diferenças afetivas e emocionais.

Dentre os efeitos atribuídos à comunicação pela TV, na época, destacavam-se a passividade, a evasão e a violência, sendo esse último o mais interessante e mais estudado dos efeitos, tendo sido influenciado por pesquisas relativas à violência em outros meios de comunicação como o cinema e o rádio.

A TV também é acusada de acarretar problemas de desenvolvimento verbal e emocional. A psicóloga Mary Winn (1985) compara a TV a drogas e alucinógenos,

considerando que a mesma causa apassivamento do telespectador, devido à inatividade motora e mental e afastamento de outras formas de informação a ela associados.

Nos anos 60/70 surgem ainda críticas contundentes, responsabilizando a TV por reproduzir a ideologia dominante, manipular a opinião pública de acordo com interesses das classes no poder e impor violentamente a mudança de costumes, descaracterizando a cultura regional. Outra crítica que é feita à TV e à imprensa em geral é a de que os meios de comunicação "*marketizam*" a violência, transformando-a em um produto vendável.

Os estudos de Bandura (1961) merecem ser considerados. Bandura é tido como um dos principais defensores da influência de conteúdos violentos no comportamento agressivo. A partir de estudos envolvendo grupo controle, comparou *crianças submetidas a um modelo agressivo com crianças não submetidas a esse modelo* e observou comportamentos de agressividade no primeiro grupo.

Porém, esse estudo faz referência a efeitos imediatos, que não podem ser transferidos para uma relação interpessoal e a partir do qual pouco se pode falar, sobre os efeitos a longo prazo com base em dados científicos. Bandura tem seu nome associado a vários outros estudos que fazem referência à violência.

Os estudos desenvolvidos na maioria das vezes buscavam avaliar o nível da violência exibida, através de medidas da quantidade de cenas de agressões, mortes, assassinatos. E por outro lado, os números encontrados serviam de razão e ampliavam a relevância de mais estudos na área.

Nogueira cita ainda pesquisa realizada em cinco países simultaneamente: Polônia, Israel, Austrália, Finlândia e Estados Unidos, que comparou o comportamento agressivo das crianças na escola com a quantidade de violência televisiva a que elas assistiam em três ocasiões diferentes (através de uma tabela

criada pelos próprios pesquisadores) e com um intervalo de dois anos entre cada coleta. Não foram observados resultados significativamente diferentes entre as crianças dos diferentes países, sendo constatado que as crianças mais agressivas eram as que mais assistiam a programas que exibiam cenas de violência.

A partir de meados dos anos 70, inúmeras pesquisas foram realizadas com o objetivo de verificar se a criança discrimina entre a violência dos personagens fictícios e a violência dos reais. Os resultados têm confirmado esta distinção, embora condicionada a uma série de fatores, como idade, contexto familiar, experiência direta com agressão. (Streicher e Bonney, 1974, Surbeck e Endsley, 1979, Gardner, apud China, 1982 e Cantor e Sparks, 1984, apud Nogueira, 2000)

Para verificar se um filme de ficção ou um documentário influenciaria o comportamento violento de crianças, Feshbach expôs sujeitos de 10 a 12 anos a um filme que exibia uma luta em um *campus* universitário. Para um grupo foi dito que era um filme de ficção e para o outro, um documentário. Os resultados demonstraram maior agressividade, em uma situação de jogo que envolvia conflito, por parte do grupo ao qual foi dito ser o filme um documentário.

No Brasil, estudos relativos à violência na TV intensificaram-se a partir dos anos 70 e hoje se encontram bastante difundidos. Pesquisas de diferentes áreas do conhecimento científico denotam a preocupação com a possível influência negativa da TV, com relação à programação em geral e até mesmo com relação à programação destinada especialmente ao público infantil. em função da influência que possam ter no desenvolvimento infantil e na responsabilidade por atos agressivos apresentados pelas mesmas.

Uma análise do tema por diferentes especialistas possibilita considerar que apesar da ampla diversidade de formas de que o tema violência se reveste, elas refletem a realidade e, portanto, a TV só está retratando o mundo, reproduzindo a cultura vigente.

Pesquisa relatada por Gilberto Dimenstein⁹ e publicada pela Folha Ilustrada em 1998, obtida a partir de um mapeamento estatístico realizado pela ONU em 6 (seis) emissoras abertas, preocupou-se em quantificar a ocorrência de crimes durante uma semana de apresentação dos mesmos desenhos por diferentes emissoras. Os resultados detectaram 1432 crimes, os quais foram agrupados em 7 (sete) categorias de delito, que ocorriam numa fração de 20 crimes por hora, a maioria relacionados a lesão corporal e homicídio. Este estudo reforça a evidência de que as pesquisas existentes estão primordialmente voltados para a violência explícita, que envolve medida de força, brutalidade, danos físicos ou perdas materiais provocadas ou sofridas.

Outras críticas referem-se à padronização da informação, considerada como nivelada por baixo, visando a uma audiência mais abrangente, com reflexos na tipologia dos personagens, nas narrativas, na linguagem falada, no consumo e nos valores implícitos.

Pesquisa encomendada pelo Ministério da Justiça e patrocinada pela UNESCO¹⁰ junto a 2000 pessoas em São Paulo, Rio, Recife, Porto Alegre e Goiânia, revelou que 80% dos pais acreditam na forte influência que a TV exerce na formação das crianças e 41% consideram essa influência como negativa. Os pais declararam ficar constrangidos diante de cenas de sexo (71%), estupros (58%), relações homossexuais (49%) e consideraram inadequados os filmes (51%), as novelas (52%) e os programas policiais (34%). Não gostariam que seus filhos vissem relações homossexuais (47%), consumo de cocaína (43%) e consumo de maconha (43%).

Temas como a erotização e exploração da mulher estão cada vez mais presentes na programação infantil dos anos 90 e estes aspectos têm sido avaliados

⁹ Gilbert Dimenstein. *TV brasileira exibe 20 crimes por hora de desenho*. *Folha de São Paulo*, S.P., 28 out 1998. Ilustrada, p.1.

¹⁰ Ricardo Valadares. *Tela Condenada*. *VEJA*, 10 set. 1997, p.134 -136.

pela sociedade. A Revista VEJA¹¹ apresentou em 1995, uma pesquisa junto à população brasileira e dos entrevistados. 63% disseram considerar que a TV tem mostrado mais cenas de sexo do que deveria. Ouviu psicólogos, pedagogos, educadores sexuais, sendo que somente um dos especialistas se manifestou contrariamente dizendo que a exposição de crianças ao sexo na TV não faz mal. Além do sexo e do erotismo, as palavras chulas, os diálogos maliciosos, as relações homossexuais, o consumo de cocaína e maconha, vêm preocupando especialistas e a sociedade.

Quando se trata de sexo e violência na TV, é imprescindível lembrar mais uma vez que a criança sabe diferenciar o real da fantasia. Ela tem condições de entender que os extremos que aparecem na tela são invenções se apresentados em um filme ou são reais se estão num telejornal. Caso tenha alguma dúvida, não hesita em perguntar: *Pai, isso existe?*

Imaginar porque sexo e violência garantem a atenção e audiência televisiva é fácil se pensarmos que a TV possibilita exercitar a curiosidade e o prazer, satisfazendo necessidades e fantasia. (Pacheco,1997a).

Enquanto alguns responsabilizam a violência apresentada pela mídia como desencadeadora de comportamentos agressivos, outros teóricos e pesquisadores entendem que programas dessa natureza têm um efeito catártico, permitindo que indiretamente os indivíduos expressem seus sentimentos agressivos com diminuição de atos violentos frente às situações reais de interação.

Catarse, do ponto de vista psicanalítico, corresponde à liberação de energia através da expressão de sentimentos e comportamentos traumáticos reprimidos. A liberação de energia pode expressar-se num outro objeto. Assim os indivíduos, vivenciando as agressões contidas nos programas de TV, estariam deslocando para

¹¹ EROTISMO liberado para menores - a escalada sexual na TV influencia as crianças e preocupa os pais. VEJA, p.86-88, 26 jul. 95.

essa ação toda a energia interna voltada para atos violentos e, dessa maneira eles estariam colaborando para uma redução dos atos violentos no mundo real. Essa função catártica da TV refere-se também às cenas de sexo, amor e relações interpessoais.

Nogueira, citando Freedman, diz que a catarse pode ser caracterizada pela agressão socialmente aceita, como por exemplo aquela envolvida na prática de esportes; pela agressão sublimada, ou seja, aquela desviada para um comportamento construtivo, ou pela agressão indireta, possibilitada pela violência expressa pelos meios de comunicação. Foi Aristóteles quem primeiramente propôs o conceito de catarse referindo-se à liberação de sentimentos e emoções ocorridas durante as peças de teatro assistidas, o que levaria à possibilidade menor de expressão futura desses sentimentos e que se assemelha à agressão indireta descrita por Freedman.

Apesar de parecer uma possibilidade bem razoável, o que se sabe é que os estudos existentes não são suficientes para comprovar o efeito catártico de programas que contenham cenas de violência.

- *E a violência no desenho animado, que tanto tem preocupado a sociedade, exerce influência sobre a criança?*

Vimos que o público infante - juvenil assiste a uma ampla gama de programas independentemente dos que lhe são diretamente direcionados e têm como gêneros preferidos, além dos desenhos, telenovelas, telejornais, programas de auditório, filmes e outros. Porém, é o desenho animado que permanece em primeiro lugar na preferência de crianças, independentemente de sexo, nível social ou grau de escolaridade (Pacheco, 1997).

Isso explica a razão de grande parte dos estudos de violência na TV há muito tempo terem como objeto de análise o desenho animado. O *Pica-Pau*, foi analisado por Beraldi (1986), Rezende e Fusari (1985), Fischer (1982) e Pacheco (1981), pelo sucesso alcançado em suas primeiras apresentações e que persiste até os dias de hoje.

O personagem, segundo as três primeiras pesquisas citadas, foi analisado por adultos e assim considerado: "*desagradável e desonesto*" nos estudos de Beraldi "*nem agradável, nem desagradável, nem honesto, nem desonesto*" no estudo de Rezende e Fusari (1985) e no de Fischer (1982) foi julgado como "*um indivíduo sempre pronto a agredir e a defender-se, ou porque safadamente deseja intrometer-se no mundo do outro ou porque (...) sai vencedor utilizando recursos agressivos e sádicos.*"

No estudo de Pacheco, o *Pica-Pau* foi analisado por juizes adultos e especialistas de diversas áreas do conhecimento, além de crianças de 7 a 10 anos; o perfil definido pelas crianças ressalta a esperteza, a capacidade de vencer e defender sua propriedade, o humor, a amizade, a bondade (...) "*ele é esperto e danado*" (...) "*ele é engraçado*" (...) "*ele sempre ganha*" são expressões usadas para defini-lo.

"As características positivas do Pica-Pau e de outros heróis de desenhos animados não são suficientes para minimizar a preocupação com as características anti-sociais, especialmente a violência." (Beraldi, 1986, p.42).

Os autores dessas produções não consideram o *Pica-Pau* e outros desenhos como *Tom e Jerry*, *Pernalonga*, como violentos e sim, analisam as cenas neles apresentadas como tendo um caráter cômico, semelhante às comédias tipo pastelão, pois é com base nesta proposta que desenvolvem os trabalhos "(...) Para

arrancar risos é preciso uma gag física e principalmente nos desenhos você não consegue rir apenas com diálogos. "(Peary e Peary, 1980, p.199)

O que se observa é que os desenhos citados e outros de Walt Disney ocorrem em um contexto irreal, fantasioso, onde os personagens saem intactos de acidentes, a morte inexiste; segundo Pete Burnes, a morte no desenho ilustra constantemente o nascimento, a ressurreição, a transfiguração (Beraldi, 1986).

Porém, não só os desenhos de Disney ou outras produções da década de 40 fazem parte da programação televisiva e sucesso entre o público infantil. Os desenhos japoneses têm exercido um grande fascínio sobre as crianças e têm sido avaliados pela sociedade como altamente violentos.

Atualmente, os jornais têm dedicado espaço significativo para avaliar como a criança percebe a programação televisiva e especialmente os desenhos. A matéria *Crianças jogam programas no lixo*¹², é resultado de pesquisa com 50 crianças de 8 a 10 anos do Colégio Notre Dame de Campinas, entrevistadas em dezembro de 2000, que indicaram os seus desenhos preferidos e jogaram outros no lixo. Para 24% dessa população, *Monstres Rangers*, *Pokémon* e *Teletubies* deveriam ser jogados no lixo.

Outra matéria publicada na Folhinha, mostra¹³ diferenças e semelhanças entre *Pokémons* e *Digimons* e mostra também como são vistos do ponto de vista da educação na França, onde são proibidos, e no Brasil, onde são utilizados para trabalhar conteúdos curriculares. Os *Pokémons* mereceram ainda espaço no Caderno MAIS!, ao serem analisados pelo psicanalista Tales Ab' Saber¹⁴.

¹²Crianças jogam programas no lixo. *Folha de São Paulo*, 21abr.2000. Folhinha 4-5

¹³ Rosângela de Moura. A hora da verdade: Pokémons x Digimons, *Folha de São Paulo*, São Paulo, Folhinha, 20 maio 2000, p.2-5.

¹⁴ Tales Ab Saber. Psicanálise dos Pokémons. *Folha de São Paulo*, 30 abr.2000. Infância, p.17-20.

O que se pode notar é que os próprios canais vêm exercendo uma autocensura sobre os desenhos a serem exibidos. De acordo com publicação do *Telejornal de O Estado de São Paulo*, matéria de Marcos Pierry, intitulada *Desenhos que incomodam*,¹⁵ a *Cartoon* vetou 12 desenhos do *Pernalonga*, exibidos nos Estados Unidos, por considerá-los ofensivos. Com isso, reabre o debate sobre os politicamente corretos como critério para julgar obras e produções. Na mesma matéria psicólogos e diretores de programas manifestam-se a respeito.

A programação televisiva constitui um mosaico uma vez que diferentes gêneros se sucedem e durante um programa ocorrem chamadas para outros programas e inserções comerciais. No caso dos desenhos, ocorre que, na maioria das vezes, eles são apresentados dentro de programas de auditório e inseridos em um contexto que incita crianças ao consumo de produtos correspondentes aos personagens ou à apresentadora do programa, de modo que a análise dos efeitos de um programa, assim como do desenho, não pode ser desconectada desse contexto mais amplo das relações.

A maioria das publicações citadas fazem referência ao mercado gerado pelos subprodutos dos desenhos e apontam para séries que são criadas especialmente para que um novo produto seja lançado comercialmente, razão pela qual a relação TV /criança deve ser vista não só do ponto de vista da criança espectadora, mas também da criança consumidora e da participação da criança na televisão.

A criança, como fonte de consumo, constitui-se em uma das variantes significativas da análise da relação TV/criança. A partir dos anos 80, as crianças são consumidoras de um grande número de produtos, cada vez mais especificamente dirigidos a elas.

“Os desenhos animados na televisão influenciam a indústria de brinquedos, a indústria de roupas ou de produtos de higiene, da mesma forma

¹⁵ Marcos Pierry, *Desenhos que incomodam*. *Folha de São Paulo*, 27 maio 2001.T-4

que um programa de auditório pode se estruturar em torno da produção de um brinquedo” (Caparelli: in Pacheco,1998, p.157).

O desenho *Cavaleiros do Zodíaco* gerou um universo de bens de consumo como brinquedos, revistas, vídeos que simultaneamente passaram a transitar das prateleiras para a tela, realimentando a possibilidade do sucesso comercial conseguido, de acordo com Durst: (in Pacheco,1998). Isso foi se tornando como uma prática constante que vem acompanhando o lançamento de muitos outros desenhos.

“Essa simbiose é mais clara entre os programas infantis e a indústria de discos, apontando para o caráter híbrido entre a modalidade da edição e a modalidade de fluxo. A criação de um sistema de ‘stars’ na programação infantil, realçou mitos modernos como Xuxa e agora Angélica, criando condições de seus lançamentos como intérpretes de músicas infantis, a edição de músicas em discos e sua divulgação pela própria televisão e pelo rádio. Isso quer dizer que as transformações na programação televisiva para o público infantil criaram condições para a expansão da indústria de discos dirigidas àquele mesmo segmento, sem falar em setores fora das indústrias culturais como brinquedos e alimentos”. (Caparelli, in Pacheco.1998,157)

Assim, a mídia vai propondo objetos de desejo para as crianças, criando necessidades, levando ao consumo do supérfluo através de estratégias e sobre isso Pacheco fala:

“ Quanto maior o número de necessidades criadas, maior será o número de descartáveis. Tais necessidades constituem um sério problema, pois elas são maiores que as escolhas e procuras de que o homem é capaz. Elas poderiam ser satisfeitas de forma concreta, no relacionamento com outros homens ou de forma abstrata, no mundo das idéias, por meio da arte e

da cultura. Embora na abstração o homem seja ator de si próprio. (1998, p.30-31)”

Não só produtos inspirados em personagens dos desenhos ou em *stars* de programas de auditório são usados como referência para a produção e venda de bens de consumo. As crianças também fazem parte desse universo e precisam ser pensadas como tal. Além disso, ocupam o espaço televisivo não só nessa condição, mas participando de diversos gêneros televisivos.

No entanto, todas as considerações sobre a TV adquirem significados diferentes se nos detivermos nas propostas teóricas citadas para a compreensão do desenvolvimento infantil, que enfatizam a idéia de que através da estrutura mental, ao receber os estímulos externos, a criança os adapta e acomoda, reestruturando-os e construindo a sua própria representação daquilo que a televisão apresenta, em função das mediações exercidas pelos demais universos com os quais se relaciona e à luz das novas teorias da comunicação.

Estudiosos ainda divergem com relação ao assunto e sugerem maiores esclarecimentos sobre como e quanto a programação televisiva compromete a educação das crianças, embora estejam cada vez mais prontos a aceitar, que a influência não se dá de forma isolada e sim que os conteúdos televisivos interagem com o contexto geral no qual a criança está inserida e constituem somente um dos elementos na construção de sua visão de mundo. Como diz Silveira,

“(...) é no cotidiano familiar que a criança incorpora a forma pela qual seus pais negociam e contestam os interesses da TV e da própria realidade (...) hábitos familiares na relação com o meio influem no comportamento da criança frente à TV, mas essa não é uma influência líquida, ela é constantemente reelaborada (...) a conduta que a criança tem frente à TV é aprendida, elas se tornam telespectadoras” (1992, p.56)

Hoje, diante de todas as informações disponíveis sobre o desenvolvimento infantil, sobre as novas concepções de processo comunicacional e as novas possibilidades de relações com a televisão, derivadas de avanços da tecnologia, como o que permite aos telespectadores driblar os próprios comerciais através do *zapping*, a pergunta fundamental que deveria ser colocada, plágando os *apocalípticos*, seria: *O que os telespectadores fazem com a programação televisiva?* (Durst in Pacheco, 1998, p.132).

1.3.3. Televisão, educação e escola

As questões sobre a televisão, educação e escola atingem várias dimensões de análise. Dimensões essas que decorrem da forma como a sociedade percebe a programação televisiva e cujo cenário foi anteriormente descrito, das concepções que regem e dão suporte às propostas pedagógicas que geram um contexto de oposição entre educação e meios de comunicação e de uma análise das necessidades educacionais no atual contexto cultural.

Foi constatado que a criança, cada vez mais, permanece frente à televisão em busca de entretenimento e companhia. Isso ocorre devido ao isolamento social que as novas características urbanas têm propiciado, substituindo jogos e brincadeiras consideradas atividades de criação, pela atividade de recepção dos conteúdos televisivos. Apesar de o fato se constituir numa preocupação para pais e educadores, as circunstâncias de vida de cada um pouco favorecem a essa mudança de cenário. Campos (1998), ameniza essa preocupação ao afirmar que nem sempre a criança está atenta à TV todo o tempo em que permanece frente a ela, nem sempre está "ligada" e que ao ver TV, ela brinca com vários objetos, desenha, come e faz dos personagens que povoam a tela verdadeiros amigos imaginários.

Mas, a TV não proporciona só entretenimento. A televisão é um agente socializador muito importante; apresenta conceitos, valores, modelos de comportamento, estereótipos, ideologias, colaborando com a construção da visão de mundo dos que ficam ao redor dela, de modo que é impossível desconsiderá-la, ao se pensar a educação e muito menos considerar que só as propostas pensadas para serem educativas estariam agindo nesse sentido.

O que se constata é que independente da programação construída para ser *educativa*, a TV educa e o faz a partir de uma proposta voltada para o lazer e o entretenimento. O seu potencial educativo torna-se ainda maior, se consideramos as crianças de menor poder aquisitivo, que não possuem outras mediações a construírem as suas visões de mundo, pois não contam com a proximidade dos pais e esses na maioria das vezes, não são pessoas capazes de apresentar a elas uma outra forma de visualizar a mesma situação.

Analisando a relação televisão/educação por esse prisma, é necessário considerar a importância da programação televisiva ser mediada por outras instituições como a família e a escola, sob pena de se constituir numa única leitura do mundo, numa verdadeira autoridade educativa.

Uma das formas que a escola tem de interferir no caráter de autoridade que a TV possa vir a adquirir, consiste no estabelecimento de uma relação com a mesma, assim como com outros meios de comunicação, a partir da problematização dos conteúdos apresentados e através da leitura da imagem, do som, e da identificação de outros recursos envolvidos na construção dos sentidos. Só isso seria suficiente para justificar a importância de os meios de comunicação adentrarem para a Escola.

No entanto, a proposta atinge outras dimensões e a mais significativa delas está relacionada com a possibilidade das mídias de colocar os sujeitos em contato com as coisas do mundo, favorecendo a apropriação da sua história, das

características de seu tempo e do espaço onde está inserido, aspectos estes que se constituem hoje nos mais expressivos objetivos da educação.

Assim, a atração das crianças e jovens pelos audiovisuais, em especial pela TV, tem gerado discussões significativas e determinado sua apropriação pela escola, que responsável pela educação formal e pelo saber científico, tem se mantido afastada do lúdico e atuado de forma sisuda e autoritária, restringindo o diálogo.

No entanto, a resistência da escola quanto ao uso da TV, talvez se deva ao fato de a mesma funcionar como estímulo afetivo, que toca e desequilibra e de a educação formal não se encontrar capacitada para avaliar o teor dessa interferência, pois somente reconhece conteúdos e avaliação estereotipados, fazendo com que o uso da TV durante muito significasse lazer.

O formato utilizado pela televisão para oferecer informações e saberes científicos tem se mostrado mais eficiente do que a antiga fórmula utilizada pela escola, em função do fascínio que causa, da afetividade que mobiliza, da articulação que permite com os vários setores da sociedade e, principalmente, por atender aos processos cognitivos responsáveis pela aquisição do conhecimento, ao proporcionar um envolvimento significativo.

O *paradigma contemporâneo*, dito pós-moderno, caracteriza-se por uma nova relação do homem com a tecnologia que ultrapassa o seu uso como ferramenta e a torna objeto de análise, contempla a diversidade, vendo nela possibilidades de discussão, de formação de consciência crítica e cujas produções não obedecem a formas estereotipadas, tendem à individuação, visualizando o excluído e o "tribado"; acredita na diversidade e reconhece que o mundo precisa de indivíduos que possuam diferentes habilidades. Não comporta as visões de sujeito e de inteligência que predominaram e ainda possuem grande influência na determinação do cenário educacional.

A escola permanece inserida em um paradigma moderno, fundamentado no desenvolvimento tecnológico, na produção em série decorrente da industrialização, que leva ao conceito de massa e, conseqüentemente, de padronização e média. Assim, o processo pedagógico assume o mesmo modelo e organiza-se para atender a um ser padrão, não levando em conta o conhecimento prévio, nem mesmo as condições socioculturais dos indivíduos envolvidas nesse processo.

Considerando uma única possibilidade de inteligência, com base na racionalidade e na lógica, define conteúdos e ações que privilegiem os referidos aspectos, não favorecendo o desenvolvimento de uma inteligência compatível com as necessidades sociais atuais.

Hoje, inteligência é entendida como potencial para criar produtos, resolver problemas e como decorrente da cultura na qual o sujeito está inserido, de modo que o desenvolvimento intelectual é o resultado das trocas significativas com os produtos culturais e entre as próprias pessoas.

Estudos relativos à aquisição do conhecimento consideram que o mesmo ocorre de forma gestáltica e que os sentidos não precisam da linearidade proposta pela escola; afirmam que, através da percepção do todo, os sentidos perfazem associações mais significativas e que a escola quebra esse conhecer espontâneo e dificulta a percepção, ao tentar organizar o objeto do conhecimento.

Cabe ressaltar que tentativas de transposição dos conteúdos escolares e de sua distribuição linear aos recursos audiovisuais, não se mostraram efetivas com relação à aprendizagem, destacando a idéia de que não basta alterar o suporte e manter as características do discurso. Isto significa dizer que passar o formato do ensino tradicional para a tela, não produz nenhuma mudança esperada, pois os programas realizados dentro dessa proposta, mantém a linearidade e não se tornaram mais atraentes ou efetivos do que as próprias aulas seriam.

E mais, é preciso utilizar esses recursos com vistas a atender a um novo paradigma, que possibilite a sua desconstrução e reconstrução, a partir da negociação de sentidos que conduza ao equilíbrio, a partir das contradições e do confronto entre semelhanças e diferenças.

A necessidade do ensino formal incorporar a própria comunicação como conteúdo programático e possibilitar uma leitura crítica constitui recomendação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e merece a apropriação pelo sistema educativo.

Capítulo 2

A HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO

O artista sendo ele um poeta ou um pintor, um músico ou um ceramista, "dá forma concreta às sensações e percepções" (Cézanne); e o que ele manifesta é esta forma, em cores, em palavras, em sons.

Herbert Read

2.1. A animação e a evolução dos recursos cinematográficos

Em meados do século XVII, uma fascinação pela luz e pelo movimento começa a circular mais livremente na Europa. O advento da Ciência amplia os refinamentos nas técnicas de estudos com lentes e prismas, aumenta as possibilidades dos cálculos matemáticos e permite o estudo da luz e do som de maneira mais acurada, fazendo surgir a animação e as técnicas de filmagem.

Imagens em cavernas produzidas na Pré-História, quando javalis são representados com muitas pernas a sugerir movimento, constituem indícios de que essa é uma preocupação do homem, desde os tempos mais longínquos. (Tassara, 1996).

Ao conseguir a reprodução do movimento, o homem passa a utilizar-se de uma linguagem que denominou cinema. *Cinema* é uma forma abreviada da palavra *cinematógrafo*, ainda hoje usada na Itália. Essa palavra é de origem grega, onde *cinemato* significa movimento e *grafo*, escrita. O conceito implica então, a idéia de escrita ou registro do movimento, que vem propiciar a arte cinematográfica e o desenho animado.

O uso das primeiras técnicas, ainda que muito rudimentares, de registro e reprodução do movimento tem início nas últimas décadas do século XIX. O desenvolvimento da arte cinematográfica acontece a partir das invenções decorrentes do avanço tecnológico, tais como os sofisticados aparelhos criados por Thomas Alva Edison (1891) e Lumière (1895) e, em especial, do advento da fotografia. A conjunção desses elementos deu origem ao cinema como é conhecido hoje: uma arte que contribuiu significativamente com as transformações culturais do Século XX.

Paralelamente ao surgimento do cinema, nasceu um novo gênero, o *cinema de animação*, *arte original, intrigante, caprichosa e encantadoramente sedutora*, como é definida. Considerado por muitos como o primo pobre do cinema, o cinema de animação constitui uma arte complexa, por ser pura fantasia e portanto, abstração. Ainda assim, a sociedade trata os animadores como artificies de fantasias de pouco valor.

O cinema de animação cria a ilusão do movimento, através de uma sucessão de imagens fixas; um filme, na verdade é o resultado de uma sucessão de 24 imagens paradas e levemente diferentes entre si, onde a cada segundo, entre um quadro e outro, ocorre uma pausa durante a qual a tela fica escura e o filme avança para o quadro seguinte.

A imagem nesse intervalo permanece no fundo do olho, num fenômeno chamado persistência retiniana, e o cérebro do espectador percebe essa sucessão de imagens como um movimento contínuo.

“A principal diferença entre um filme direto ao vivo e o filme de animação é que no filme ao vivo a câmera capta imagens de um movimento contínuo e real, que acontece na sua frente. E na animação a filmagem é feita quadro a quadro, com pequenas mudanças de posição dos elementos sejam desenhos, objetos ou bonecos que compõem a imagem, de um fotograma para outro, com o objetivo de reproduzir ilusão de um movimento, que só vai existir realmente no cérebro do espectador, no momento da projeção. Esse procedimento define o cinema de animação pela AFISA (Associaton Internacionale du Film de Animation): toda realização cinematográfica realizada imagem por imagem.” (Tarso, 1998, p.146)

Convém lembrar que existe uma diferença conceitual entre *animação* e *cinema de animação*. A *animação* engloba qualquer técnica que vise reproduzir a

ilusão de movimento, como os *flip-books* e os anúncios luminosos. O *cinema* é um caso especial de animação, por envolver técnicas específicas na sua construção.

A origem do *cinema de animação* tem a ver também com o interesse de amadores que passam a discutir os novos conhecimentos científicos. Em 1645, Athanasius Kircher, um inventor, publica *The great art of Light and Shadow*, livro onde descreve uma nova invenção, a lanterna mágica, que compreendia uma caixa contendo uma fonte de luz (vela ou lâmpada de azeite) e um espelho curvado ou uma lente e imagens pintadas em placas de vidro. Essa lanterna tornou-se objeto de amplo e imediato interesse em toda a Europa e experimentos foram feitos explorando essa descoberta como potencial para entretenimento. Mais tarde, essa lanterna recebeu rodas, o que permitiu aumentar e diminuir o tamanho das figuras projetadas.

Em 1666, Samuel Pepys, um oculista, utilizou uma lanterna e a partir de gravuras colocadas em um vidro, fazia aparecer coisas estranhas na parede. Mais tarde, Kircher, numa edição revisada do livro anteriormente citado, explica como um disco de vidro giratório, com uma série de imagens pintadas, poderia ser usado para apresentar uma história para uma platéia.

Em 1685, continuaram as experimentações com as lanternas mágicas e, em 1700, foi demonstrado que com um disco giratório semelhante ao de Kircher, mas com imagens sequenciais, era possível produzir ilusão de movimento. O resultado dessa descoberta permitiu que se assombrasse a todos, e, a partir de um simples truque, um catavento com os braços girando, possibilitava a visão de um homem que tirava o chapéu e de uma mulher que envergava.

Musschenbrooks, mais tarde, usando múltiplas lanternas e mudanças sincronizadas de slides e slides longos, passados vagarosamente entre raios de luzes, constrói a ilusão elaborada de uma tempestade no oceano. Esse fato,

constituiu-se no primeiro entretenimento animado e as descobertas de seu idealizador tornaram-se populares.

O maior de todos os *showmen* de lanterna foi Elienne Gaspar Robert, que apelidou a si mesmo de Robertson. Em 1797, fundou o teatro mágico *Fantasmagorie*, em Paris, e alcançou seu maior sucesso em 1797. Nessa época, mudou-se para um castelo em ruínas, onde a sala de apresentação estava decorada com caveiras, esqueletos e monges guardados como lembranças de mortalidade. Robertson mostrava quadros com *slides* de heróis recentemente mortos na Revolução Francesa. Para mascarar, ele pintava as bordas das gravuras com preto e eliminava o círculo de luz branca que usualmente ficava ao redor da projeção da lanterna, de modo que parecesse estar em voo livre.

Essas experiências constituíram as primeiras animações puras, possibilitadas por diferentes artefatos experimentais que visavam ludibriar a visão humana, criando a ilusão de movimento. Essas artefatos receberam os nomes de *Taumatrópio*, *Fenakitoscópio*, *Zoetrópio* e *Praxinoscópio*¹⁶.

O *Taumatrópio* era um aparelho simples que utilizava o princípio de persistência retiniana, permitia que uma rodela de cartão, com um desenho diferente de cada lado, ao ser rodada formasse um só desenho que continha os dois lados.

O *Fenakitoscópio* consistia em um disco perfurado regularmente nas bordas, com desenhos que apresentavam fases sucessivas de um movimento. Olhando através das perfurações em frente a um espelho enquanto o disco é girado, o olho humano encadeia as diversas imagens e assim o aparelho propicia a idéia de movimento.

¹⁶ Estes termos são encontrados em diferentes grafias.

O *Zoetropio*, do inglês G.Horner, segue o mesmo princípio do *Fenakitoscópio*, só que nele as figuras eram desenhadas na parte interna de um tambor giratório e vistas através de pequenos cortes denteados na parte superior.

“Todos esses instrumentos, contudo, tinham uma característica em comum. Em seu funcionamento eram empregadas pequenas seqüências de desenhos representando movimentos cíclicos nos quais se viam palhaços saltando, coelhos saindo de cartolas ou cavalinhos a galope: toda uma atividade curiosamente circense”. (Tassara, 1996, p.15).

A criação do *Praxinoscópio* foi o maior passo antes da chegada do *Cinematógrafo*. Nele, as aberturas do tambor do *Zoetropio* são substituídas por um jogo de espelhos, que formam um prisma através do qual as imagens são encadeadas. O mesmo instrumento foi aperfeiçoado, passando a utilizar tiras com fundo escuro, o que veio permitir a superposição de um cenário.

O *Praxinoscópio* foi criado por Emile Reynaud em 1892, que passou a divertir o público de Paris com um curioso Teatro Ótico. Mais tarde, a tira pequena de desenhos do *Praxinoscópio* foi substituída por uma muito maior, de tecido transparente, puxada por manivelas que permitia a impressão de centenas de desenhos com perfurações entre cada imagem, para a perfeita sincronia de movimentos.

“Mais tarde ainda, com um prisma mais complexo e uma segunda lanterna que iluminava um cenário desenhado numa placa de vidro, foi possível projetar as imagens em tamanho natural, para muitas pessoas e com uma duração maior. O trabalho de Reynaud dá origem ao desenho animado alguns anos antes do cinema.” (Coelho, 1998, p.146)

No final de 1895, os irmãos Lumière apresentam o *cinematógrafo*, aparelho resultante da junção de experiências anteriores: de Marey, que desenvolveu o

princípio da câmera de filmar, ao criar o fuzil fotográfico para poder estudar o movimento dos pássaros em vôo; de Edison, com a utilização de filmes perfurados e de Reynauld, com a projeção na tela, aliadas às suas próprias experiências, como o uso de grifas para puxar o filme de maneira intermitente, o uso de aberturas maiores, que permitissem maior passagem de luz e imagens mais claras. Isso veio possibilitar ao desenho animado maior precisão e praticidade na movimentação das imagens.

Os filmes de animação podem ser considerados como a evolução do maior número de instrumentos criados para iludir a visão, somado ao interesse do homem por representar o movimento, e ao avanço tecnológico.

Nesse momento é importante salientar que o *cinema de animação* é um processo cinematográfico que consiste basicamente na movimentação de imagens ou objetos estáticos, em decorrência dos efeitos provocados pelos instrumentos utilizados nos momentos da projeção, enquanto o *desenho animado* corresponde a uma das possibilidades de animação, mas não deve ser confundido com quaisquer imagens fotografadas quadro a quadro, que resultem em movimento no instante da projeção; corresponde a uma seqüência de desenhos para posterior registro fotográfico quadro a quadro ou para movimentação através de variados dispositivos óticos e não necessita de dispositivos cinematográficos, entendidos como mecanismos de filmagem ou projeção.

Earl Hurd introduziu as folhas transparentes de celulóides, conhecidas como acetatos, no ano de 1914. Antes os desenhos eram feitos em folhas opacas, o que obrigava os animadores a reduzir seus desenhos a traços esquemáticos, com tratamentos cenográficos extremamente limitados. (Tassara,1996). As folhas transparentes possibilitaram a criação de cenários mais elaborados. o que implicou também a possibilidade de dar outra dimensão às narrativas, e assim, o desenho animado assistiu à primeira revolução nessa época.

O som trouxe novas possibilidades, vindo a se constituir num marco da história do cinema de animação. Deu maior expressividade ao desenho, ao ser utilizado não só como expressão verbal, na fala dos personagens, mas também, por colaborar na construção dos sentidos. O som possibilitou reforçar e dar maior veracidade a uma ação, ao marcar situações de suspense, violência e ternura, ou ainda, ao definir movimentos. A possibilidade de se criar uma relação de sincronia entre imagem, movimento e som deu ao cinema de animação um caráter mais envolvente.

No entanto, o som não se constituiu somente num facilitador da produção, pois a introdução do mesmo aumentou a quantidade necessária de fotogramas por segundo, uma vez que a banda de som era gravada na mesma película. Foi Norman McLaren¹⁷ quem primeiramente fez ampla utilização desses recursos em seus filmes abstratos e produziu verdadeiras obras primas.

Apesar de o *cinema de animação* ter nascido antes do fotográfico, sua evolução foi mais lenta e passou por maiores dificuldades, antes de atingir o *status* de indústria, justamente por ser dependente da mão do artista e de sua própria fantasia, sendo cada imagem produzida individualmente.

O *cinema de animação* passou por significativa transformação com a expansão da informática, que possibilitou a simplificação de processos mecânicos e repetitivos. A utilização do computador em animação se deu em três níveis:

- Substituindo a técnica de acetatos pela digitalização de imagens e movimentos através de *scanner* e de ferramentas eletrônicas;
- Permitindo o desenho e captação de imagens planas, e, a partir da digitalização, a possibilidade de gerar movimento;

- Desenvolvendo a síntese em três dimensões de modelos matemáticos tridimensionais, que podem ser vistos de todos os ângulos. No início do emprego desse recurso, os modelos não podiam fazer mais do que sobrevoar de um lado para outro; mais tarde, permitiu a animação de personagens com poucos recursos visuais. Com a evolução desse processo, foi possível o desenvolvimento de personagens com movimentos e expressões bem próximos do real.

Assim, cada vez mais o cinema de animação vai se constituindo como *arte industrial*, pois depende de luz, fotografia, televisão e computador, ferramentas resultantes do avanço tecnológico e como tal se desenvolve apenas em países industrializados, como afirma Richard (Dick) Williams, mestre de animação inglês. (D'elia, 1996).

2.2. As diferentes concepções de animação

Basicamente, qualquer forma de criar imagens e registrá-las numa seqüência que dê ilusão de movimento, pode ser caracterizada como *cinema de animação*. O *cinema de animação*, segundo Richard Williams, mestre da animação inglesa, é definido como arte industrial, pois depende de instrumentos provenientes da tecnologia industrial como fotografia, luz elétrica, computador, além de capital, de um sistema de distribuição, de uma política de mercado. Esse contexto, no entanto, gera um paradoxo, ao aliar inúmeras possibilidades de criação a uma dependência de tecnologias e instituições.

Diferentes técnicas de produção caracterizam a animação como *experimental* ou *comercial*. Outra subdivisão é feita com base na intenção de tornar crível ou não as relações de tempo / espaço / personagem, constituindo o que no primeiro caso é

¹⁷ Importante no cenário de animação norte-americana, fundou os estúdios Fleischer (1929), detém direitos de utilização do marinheiro Popeye.

considerada como *animação clássica* e no segundo, *animação cartum*, onde prevalece o exagero e as leis naturais são ignoradas.

2.2.1. A *animação experimental*

Marcos Smirkoff (1996) diz que *animação experimental* é o rótulo mais encontrado na linguagem cinematográfica, referindo-se a todo tipo de animação que não segue o padrão Disney: filmagem seqüencial de personagens pintados em acetato.

A animação experimental inclui diferentes técnicas e combinações delas. Dentre as diferentes modalidades que a compõem, encontramos: a *animação sem câmera*, a *animação de objetos*, a *animação de bonecos*, a *animação de recortes* e a *animação de papel*. Essas diferentes modalidades compõem a *animação experimental*.

Na *animação sem câmera*, o artista grava diretamente sobre a película cinematográfica os mais diferentes motivos, a partir de canetas finas, pontas secas, pincéis e esponjas com tinta. Esse tipo de animação desenvolveu-se principalmente no Canadá, sendo Norman Mac Laren o maior representante dessa concepção de animação.

Na *animação de objetos*, qualquer coisa é utilizada para criar ilusão de movimento através do deslocamento quadro a quadro dos objetos filmados, criando um jogo lúdico decorrente da experimentação de diferentes velocidades e acelerações. É geralmente usado para ensinar animação e cinema a crianças pequenas que movimentam seus próprios objetos frente à câmera.

Outra modalidade é a *animação de bonecos* que objetiva dar vida a bonecos articulados, construídos em forma tridimensional e em diferentes materiais como

madeira, tecido, massa de modelar. Os bonecos são movimentados quadro a quadro e dessa forma são capazes de contar histórias de todos os tipos, sendo essa a técnica que mais se aproxima do desenho animado. É totalmente diferente da *animação de objetos*, já que, nessa modalidade, o objeto depois de filmado permanece igual ao que realmente é. A *animação de objetos* desenvolveu-se principalmente nos países do Leste Europeu, onde antes do cinema o teatro de bonecos já era uma tradição. O filme *Sonhos de Uma Noite de Verão* consagrou o animador Jim Timkaf nessa arte.

Dentre as formas que a animação se realiza, podemos falar da *animação de recortes de figuras sobre papelão*, as quais são movimentadas frente às câmeras. A *animação de recortes* é principalmente utilizada em produções simples e esquemáticas, possibilitando efeito poético.

Na França, Alexandre Alexieieff e sua esposa desenvolveram uma técnica de animação conhecida como *tela de alfinetes*, que consistia de uma prancha com diversos orifícios onde estavam dispostas agulhas que podiam ser puxadas para fora dos orifícios ou empurradas para dentro, produzindo uma vasta gama de cinza que definia os desenhos em branco e preto produzidos pela dupla.

A *animação de papel* ou *acetatos* caracteriza a forma como se desenvolveram os desenhos animados antes da utilização dos computadores. Os personagens e os cenários desenhados quadro a quadro permitiam a utilização dos mais diversos materiais desde o grafite até as aquarelas. O acetato possibilitou um avanço significativo nessa modalidade, no entanto, algumas características do desenho animado, como uma narrativa voltada para o humor e a ironia, sintetismo e metáfora, através de linguagem econômica, decorrem de limites extremamente ligados às questões de produção.

As diferentes formas de animação citadas dependem de talentos específicos e não se prestam a produções em série, prestam-se portanto, a curtas metragens e

são desenvolvidos com recursos financeiros do próprio autor ou de instituições de pesquisa privadas ou governamentais, daí serem consideradas independentes.

2.2.2. A animação comercial

O panorama sócio-econômico dos Estados Unidos e de *Hollywood* no início do século caracteriza-se por um jogo de capital, em que é exigido um retorno financeiro rápido e, dentre as possibilidades de animação, é o desenho animado que melhor atende a essas condições.

No início do desenho animado, as imagens eram produzidas a partir de lápis e papel, fotografadas quadro a quadro, de acordo com um registro que determinasse a seqüência e projetadas em velocidade contínua. Mais tarde, passaram a ser produzidas em acetato transparente, o que possibilitou que o elemento designado a ter movimento pudesse ser posto em fundo fixo: o cenário.

Essa alteração técnica propiciou alterações nas condições de produção, que passa a compreender uma divisão de tarefas e gera uma espécie de linha de montagem composta por um elemento responsável pelo desenho, outro pelo cenário e um terceiro pela animação, condição necessária para a agilização da produção em tempos de industrialização. O anexo 1 ilustra passos de uma linha de produção, a partir dos Estúdios Maurício de Souza.

O desenvolvimento de recursos tecnológicos possibilitou a produção em série, um esquema de produção em linha de montagem mais rápida e independente de um único artista, o que veio a favorecer a expansão da comercialização.

Assim, nos Estados Unidos, na década de 20, o desenho deixa de ter um só criador e sua produção passa a envolver o trabalho de equipes cada vez maiores. Esse esquema de produção tem influência sobre as características específicas dos

desenhos que passam a ser esquemáticos e construídos a partir de esferas e tubos. É a chamada animação *rubber hose* (mangueira de borracha). Cabeça, mãos, pés, unidos por tubos que parecem mangueiras de borracha e o corpo desenhado tendo como modelo moedas de cinquenta centavos para a cabeça e a barriga, e de um quarto de dólar para as orelhas, por exemplo. O objetivo é que um grande número de desenhistas seja capaz de desenhar a mesma personagem e garantir a metragem necessária de filme para compor a programação. São os cartuns dos anos dourados de *Hollywood*, não havendo espaço para filmes de autor e seguindo a lógica do capitalismo.

Como o desenho atende à demanda da comercialização, torna-se necessário que não contrarie a ordem oficial e nem choque o gosto popular, características plenamente atendidas pelos desenhos de Disney. É importante considerar que os estúdios de animação realizavam encomendas governamentais, como forma de garantir as despesas. Até os anos 80, a maioria dos países ainda não havia aderido às produções comerciais, quando a demanda de produção visual começa a crescer por força das novas tecnologias de difusão de imagem (videocassete, TV a cabo, *CD-Room*, *videolaser*, etc.).

Apesar das diferentes possibilidades de animação, e de suas características *experimental* e *comercial*, as diferentes técnicas não são excludentes, não perfazem rígidas fronteiras. Na Europa Ocidental, a produção experimental predomina em função de uma preocupação maior com filmes artísticos. A produção inglesa é o maior exemplo dessa mistura de estilos de animação e *Submarino Amarelo*, uma produção de 1967, de George Dunning, inclui o desenho animado tradicional, a roboscopia¹⁸, a xeroscopia¹⁹ e a animação de recortes.

Uma análise do desenvolvimento do cinema de animação mostra que o sistema de produção determina a técnica e o estilo nessa área. Antes da diluição

¹⁸ Processo pelo qual o animador analisa cada fotograma de uma ação ao vivo e posteriormente aplica desenhos sobre ele.

¹⁹ Reprodução dos desenhos em folhas transparentes, dispensando cópia manual, através da xerografia.

dos blocos comunistas o cinema experimental prevalecia nesses países em função da inexistência do interesse comercial, sem a pressão financeira característica dos Estados Unidos e Japão. A produção cinematográfica dos países comunistas decaiu significativamente com a abertura e o fim da subvenção do Estado.

2.2.3. A animação clássica e a de *cartum*

A *animação clássica* permite ao espectador identificar-se com o filme em níveis emocionais e narrativo, uma vez que busca a reprodução de movimentos naturais e atribui mesmo aos animais, características e vivências que nos aproximam da crença de sua real existência.

Na animação *cartum*, tudo é possível: as relações temporais inexistem e a linguagem comum é a do exagero. O *Pernalonga*, uma das criações de *cartum*, pode cair em abismos ou flutuar comendo cenouras, que no momento seguinte é como se nada tivesse acontecido.

2.3. O cinema de animação no mundo através do século

Os mais antigos registros apontam o início do século XX, como a época em que surgiram os primeiros filmes do cinema de animação. Em 1905, o espanhol Chomon apresenta *El Hotel Eléctrico*, provavelmente o primeiro filme de animação realizado a partir da animação com objetos, do qual não se tem registro. Ainda considerando a Europa, a Inglaterra, já em 1906, realizou o primeiro desenho animado *The hand of the Artist*, por Harry Furnis e Lancelot Speed.

Outras realizações importantes merecem destaque como *Humanous Phases of Funny Faces* (1906), e *The Magic Fountain Pen* (1907), onde uma caneta escrevia sozinha, por J. Stuart Blackton.

No entanto, a França é considerada o berço do cinema de animação na Europa. Para a maioria dos estudiosos, a arte cinematográfica nasceu em Paris, no final do século XIX, da amizade entre Emile Cohl e Georges Méliès, mágico de profissão que introduziu a *trucagem* e os efeitos especiais na arte cinematográfica.

“A amizade com Méliès por certo foi decisiva para que a carreira de Emile Cohl se definisse. E assim também se definiu seu lugar no topo da lista dos artistas de animação da época, com a cabeça merecidamente coroada pelo título de criador desse gênero cinematográfico.” (Tassara, 1996, p.18)

De 1906 a 1912, Emile Cohl produziu centenas de filmes, destacando-se *Fantasmagorie*, com cerca de dois minutos de duração, considerado o primeiro filme verdadeiramente de desenho animado, utilizando cerca de dois mil desenhos, além de *Joyeux Microbes*, *Drâme chez les Fantoques* e muitos outros, todos de curta duração.

Do outro lado do oceano, Wilson Mc Cay faz um desenho animado com personagens de história em quadrinhos denominado *Little Nemo*, e devido ao sucesso alcançado lança outro, *Gertie, o Trained Dinosaur*.

A primeira metade do século assistiu a muitas experiências européias na área cinematográfica. A Suécia, Suíça, Bélgica, Dinamarca, Itália e Espanha também tiveram importância no referido cenário. Foi Chomón, na Espanha, quem realizou o primeiro longa metragem em desenho animado, em parceria com um produtor italiano, Cesar Antamoro, em 1911, que a partir de fantoches, produz o conhecido *Pinóchio*.

Dois anos depois de *Fantasmagorie*, Cohl produz o primeiro filme de animação com bonecos e o filme de animação se espalha pela Alemanha, Dinamarca, Inglaterra, Rússia e Suécia.

A Alemanha também contribuiu com nomes inesquecíveis, trazendo o primeiro nome feminino para o cenário da animação, Lotte Reeiniger e também o nome de Oskar Fischinger. Lotte teve entre suas produções mais conhecidas *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926), *Aventure du Docteur Dolittle* (1928) e *A la Chasse de la Fortune* (1930). Por outro lado, Fischinger foi o pioneiro a fazer experiências com som sintético e a levar a *pop-art*²⁰ ao cinema.

Na primeira metade do século XX, o desenho nos Estados Unidos passou a ter impulso industrial e a Europa também se constituiu terreno de grandes realizações. Após a 1ª Guerra, diferentes países fazem suas produções a partir de diferentes técnicas. Na Alemanha, têm destaque o teatro de sombra e desenhos abstratos com formas geométricas; os franceses experimentavam outros caminhos, animando elementos recortados de gravuras, utilizando bonecos ou alfinetes fincados em uma prancha.

Em função do desenvolvimento industrial do Canadá e dos Estados Unidos, o cinema e o cinema de animação encontram terreno fértil para se desenvolver nesses países. Os desenhos aí produzidos ainda nas primeiras décadas do século 20, continuam povoando o universo infantil e ocupam lugar significativo na televisão brasileira, o que os faz merecedores de um tópico específico.

2.3.1 O desenho animado norte-americano- principais estúdios e nomes da arte animada

Dos Estados Unidos e Canadá surgem grandes nomes do desenho animado como Pat Sullivan, que criou o *Gato Félix*, Walter Lantz que fez o *Pica-Pau* e Budd Fischer que transforma *Mutt* e *Jeff* de tiras de jornais para o cinema. No entanto, Ub

²⁰ Movimento que pretendeu contestar a influência da mídia na sociedade contemporânea utilizando as próprias imagens da indústria cultural.

Iwerks foi considerado o primeiro grande nome da animação norte-americana com o personagem *Flip - o sapo*.

Foi com Disney, que o desenho animado norte-americano alcançou inicialmente seu maior prestígio, além de perfeição técnica. De 1928 a 1948, suas produções chegaram a constituir a chamada era do ouro da animação, devido ao grande crescimento e às transformações ocorridas paralelamente na história das artes visuais, somadas à dedicação e ao talento e visão de Walt Disney.

Os Estúdios Disney merecem grande destaque, uma vez que aperfeiçoaram, descobriram e criaram instrumentos e técnicas referentes ao repertório do animador. Disney não só produziu o desenho falado, mas também introduziu a cor, a coordenação com a música, o primeiro desenho em longa metragem e outras inovações. O estúdio não foi nunca monolítico, outros estilos pessoais e opiniões contrárias floresceram sob sua imagem, mas sua visão sempre prevaleceu.

O primeiro Estúdio de Disney foi montado em *Hollywood* e lá, inicialmente, produziu uma série em que um personagem ao vivo contracenava com desenhos, denominado *Alice em Cartolândia*. O sucesso dessa série permitiu que, em seguida, fizesse outra série, protagonizada pelo coelho *Oswaldo*.

De acordo com Tassara (1996), uma estudiosa da animação, Marie Thérèse Poncet, conta que Disney quando criança, costumava dar grandes passeios pelo bosque, de onde se origina seu envolvimento com os bichos e sua tendência em usá-los de forma antropomorfizada, como *Mickey*, *Donald*, *Pateta*, ou não, como *Bamby*, *Dumbo* ou *Lady*. Algumas figuras humanas também compunham seus personagens e a eles sempre procurou dar um suave realismo copiado da ação ao vivo, fazendo uso da rotoescopia.

Ub Iwerks, grande amigo de Disney, trabalhou primeiramente em seus estúdios e aos 28 anos criou o próprio estúdio, onde desenvolveu, *Flip, o sapo*; segundo alguns pesquisadores, é tido como o verdadeiro criador de *Mickey*.

Mickey Mouse, que fez imenso sucesso junto ao público, foi o primeiro desenho animado falado produzido pelos Estúdios Disney, gerando um grande retorno financeiro e permitindo a implantação da arte-indústria, que se mantém até hoje em crescente atividade. O rato *Mickey* estreou em *Steamboat Willie* (vapor Willie), em 1928, sendo o primeiro desenho animado com voz, a voz do próprio Disney.

Ainda nos Estúdios Disney, Ub Iwerks desenvolveu a câmera multiplana e criou um sem número de efeitos especiais, aperfeiçoando as técnicas de desenho animado, com ação ao vivo e abrindo caminho para a animação tridimensional.

Mais tarde, em 1932, o desenho *Flowers and Trees* (Flores e Árvores) inaugurou a cor na animação. A partir dele, a Disney não produziu mais nada em branco e preto. Nesse mesmo ano surge Donald no filme "*The Wise Little Hen*", um pato mal-humorado e de pavio curto.

À era Disney correspondem os filmes de longa metragem que surgem para atender maiores necessidades de lucro. Para isso, o cinema de animação precisou desenvolver novos instrumentos narrativos, expressões mais delicadas e movimentos mais complexos, que implicaram em personagens com maior profundidade psicológica. Isso tudo corresponde a mais tempo de produção, o que leva a uma maior hierarquização de trabalho, de modo que com o cinema de longa metragem surgem as equipes que se especializam, até nos chamados efeitos especiais. (Tassara, 1996)

Os longa metragem contam histórias mais complexas que os pastelões, sem no entanto, ir muito longe com o enredo. Atendendo cada vez mais interesses

comerciais, não pode se distanciar do estabelecido, nem chocar o gosto popular. Apresentam suspense, romance, ação, comédia e números musicais. *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), foi o primeiro longa metragem e o mais bem sucedido dentre os que se seguiram.

Assim como *Branca de Neve*, os demais filmes de longa metragem de Walt Disney baseiam-se em contos de fadas, narrativas folclóricas e fábulas, sofrendo alterações em função das características dos povos que os incorporam e do contexto vigente na época. Em função disso, as versões Disney são simplificadas, bem comportadas, feitas para atender ao público infantil, desenvolvendo um lado educativo, moralizante e com final feliz.

Nessa mesma década, Mickey foi abafado pela popularidade de Donald e é relançado em 1940, em *Fantasia*, longa metragem com som estéreo, CD e *making off*. (...) “Era preciso que Mickey retomasse seu lugar, uma vez que ele era o personagem preferido de Disney e vinha perdendo a preferência do público até para o feioso Popeye”²¹.

Ao idealizar o filme, Disney reuniu-se com o mais popular maestro dos Estados Unidos, Leopold Stokowski, que fez diversas propostas com relação à trilha sonora. Essas propostas encantaram Disney e o levaram a fazer um grande investimento nessa produção, onerando demais os estúdios e não obtendo o retorno esperado.

Em *Fantasia*, pode-se ouvir *Tocata e Fuga em Ré Menor*, de Bach, *Suite Quebra Nozes*, de Tchaikovsky, *Sagração da Primavera*, de Stravinsky, *Sinfonia Pastoral*, de Beethoven e *Dança das Horas*, de Ponchicelei, em um dos momentos mais engraçados do filme, quando elefantes e hipopótamos dançam sobre

²¹ DISNEY Club mostra cenas inéditas do novo “Fantasia”. Folha de São Paulo, 09 dez.1999,TV Folha, p.5.

sapatilhas. Pode-se ouvir também *Ave Maria*, de Shubert e *Noite de Monte Calvo*, de Mussongsky²².

Os seus estúdios foram transformando-se em uma grande central de comunicação de massa e o desenho animado tornava-se uma importante indústria; no entanto, as características de produção voltadas para a perfeição não correspondiam às necessidades industriais.

Na década de 40, os filmes de animação foram utilizados como instrumento da ideologia vigente e de propaganda militar e o desenho animado não foge à regra. O cinema vive nessa época seus momentos mais sombrios, como meio de comunicação de massa. Além disso, suas condições de distribuição estão cada vez mais relacionadas à capital, estrutura de distribuição, política de mercado, etc., e o que se pode constatar, foi que estes aspectos, aliados à 2ª Guerra Mundial afetaram profundamente os Estúdios Disney, fizeram com que passassem por uma grande crise e perdessem o monopólio.

A Guerra na Europa cortou o *marketing* estrangeiro que significava cerca de 40% do faturamento do Estúdio, vindo a tornar ainda mais graves os problemas financeiros que vinham atingindo os Estúdios Disney, a partir de *Fantasia* e de *Pinóchio*.

As próprias dependências dos Estúdios, horas após o ataque a *Pearl Harbor* em 1941, foram utilizadas pelas Forças Armadas dos Estados Unidos para o armazenamento de armas e alojamento de tropas, de modo que até mesmo Disney precisava usar um cartão de identificação para ter acesso ao prédio.

A principal mudança no Estúdio ocorreu porque muitos homens que lá trabalhavam foram para o serviço militar, e durante e logo após a Guerra, nada havia para se fazer de entretenimento. Marc Davis, uma das pessoas chave do

²² Midia. *Meio e Mensagem*, 02 ago.1996, p.33.

Estúdio, chamou a esse período de *Nine Old Man*. Em função desse contexto, relata ele, teve que empreender grande esforço para garantir que a organização permanecesse intacta visto que o FBI era presença constante.

Os filmes animados de treinamento cujo pioneiro foi Max Fleicher durante a 1ª Guerra, foram considerados super importantes para preparar as tropas e fazê-las suportarem a Guerra. Testes demonstraram que os treinados aprendiam mais rápido e melhor, quando os treinamentos eram feitos através de animação, do que em situações simuladas ao ar livre ou através de leituras ilustradas, o que levou a grande procura por esse tipo de treinamento durante a 2ª Guerra.

Parece que Walt Disney antecipou a importância da animação para o esforço de guerra, quando patrocinou um filme instrucional cujos direitos foram comprados pela *Nacional Film Board of Canadá*²³, que chegou a pagar uma comissão para a realização de mais filmes de guerra.

Os filmes de Disney caracteristicamente objetivavam manter os valores da sociedade americana e não foi diferente nos tempos de Guerra. Em 1943, produziu desenhos como *Vida de Nazista*, premiado com Oscar, além de *Alô Amigos!* (*Saludos Amigos*) e *Aquarela do Brasil*, que representam um esforço de manter relações de boa vizinhança como os aliados de guerra latino-americanos.

Isto possibilitou que com o fim da Guerra Disney tivesse o mercado mundial assegurado e suas produções atingissem televisão, cinema, livros, quadrinhos, brinquedos, etc. e diversas séries extraídas pelos mais populares personagens são desenvolvidas como *Pato Donald*, *Pateta*, *Tico e Teco*, *Grilo Falante*, *Pluto* e *Minnie*. (Nazário, 1996).

²³ National Film Board (NFB), uma escola de animação, no Canadá, voltada para a pesquisa de novas técnicas, privilegiando mais a forma, a linguagem e a técnica, do que o conteúdo. Os produtores europeus eram convidados a passar temporadas no NFB para trocas de experiências.

As produções Disney, com seu estilo acadêmico, embora tenham ocupado espaço bastante significativo no cenário norte-americano, não impediram que outros artistas, ainda na primeira metade do século, como David e Max Fleischer com *Popeye* e *Betty Boop*²⁴, Tex Avery, Fritz Freleng com *Pernalonga* e mais tarde, em 1944, *Tom e Jerry*, de Hanna-Barbera, conquistassem o público com um estilo diferente e que subverte a ordem.

“ Enquanto os Estudios Disney, e seus artistas foram aperfeiçoando as técnicas da animação para que ganhassem maior realismo e beleza, escritores, designers e produtores de outros estúdios foram transformando o curto silêncio do ouro no Hollywood Cartoon, a única contribuição da América para o filme comédia”. (Salomon, 1996, p.73).

Os *Estúdios Fleichers*, fundado em 1929 por Max e David Fleischer, tinham suas produções dirigidas para a Paramount. O mais velho dos irmãos, Max, nasceu em Viena e mudou-se para os Estados Unidos com 4 anos, enquanto David nasceu em Nova Iorque.

Antes da criação desse estúdio, realizaram diversos trabalhos independentes na área da animação, como as já citadas séries voltadas para instrução militar desenvolvidas por Max. O primeiro personagem criado pelo estúdio foi Koko, que nasceu de um tinteiro, mas foi em 1930, que surge a obra mais importante da dupla, a popular bolinha dançante que *“(...) incita a platéia a cantar as canções do desenho.”* (Nazário, 1996, p.41).

Mais tarde, seu irmão realiza vários desenhos para a AT&T, empresa de serviço telefônico. Na década de 30, os estúdios foram ganhando importância e popularidade, alcançando uma produção de 18 desenhos animados por dia e com um quadro composto por 400 funcionários.

²⁴ Importante personagem dos Estúdios Fleischer, garota irrequieta e independente.

O apogeu dos *Estúdios Fleischer*, advém da aquisição dos direitos de utilização do marinheiro Popeye, criado por Elzie Segar e das animações que o estúdio desenvolve para o personagem. "(...) nesses desenhos os objetos ganham vida, falam, sofrem e reagem." (*ibid.*, p.42).

A seguir, *Betty Boop* e *Color Classic* merecem destaque no cenário da animação norte-americana assinada pelos irmãos Fleischer. A primeira, pela irreverência e sexualidade da personagem e o segundo pela reconciliação homem-natureza, caracterizada por uma forma de expressão singular, considerada uma obra maravilhosa.

Deles também, o cartum *O Canto dos Pássaros*, criado em 1935, recebeu os cumprimentos da Rainha da Itália. Passados quatro anos, transformam para um longa metragem de animação, o romance de Jonathan Swift, *As Viagens de Gulliver*. O romance sofre adaptações visando melhor aproveitar os recursos da trilha sonora e inclui diversos personagens caricatos, incluindo *Gabby*, que é desenvolvido em outros desenhos.

Coube ainda aos *Estúdios Fleischer*, animar uma nova série de sucessos, a série em quadrinhos *Superman*, que representou uma grande produção inspirada pelo *cine noir*²⁵, designação dada pelos franceses aos ambientes sombrios e agressivos dos filmes policiais realizados pelos americanos. Influenciados por Fritz Lanz transformaram os desenhos em verdadeiros exemplares do realismo expressionista²⁶. Esta série só permaneceu nos anos 41 e 42 e os irmãos se separaram, quando a Paramount resolveu não mais contar com a colaboração deles, em função das desavenças constantes entre eles. A partir daí, não têm mais realizações de sucesso.

²⁵ Noir – expressão francesa que designa filmes policiais, feitos principalmente por cineastas americanos especializados em criar ambientes sombrios e opressivos. Tornou-se quase um padrão. Exemplos clássicos são *Relíquia Macabra* (1941), de John Huston, e *À beira do Abismo* (1946), de Howard Hawks.

²⁶ Um dos mais importantes cineastas de origem austriaca. Dentre outros filmes, dirigiu *Metropolis* (1926), *Dr. Mabuse* (1922) e *O vampiro de Dusseldorf* (1931).

Outro estúdio que merece ser citado é o *Harman- Ising*, que surgiu no início dos anos 30 e foi criado por Hugh Harman e Rudolf Ising, considerados pioneiros da indústria da animação. Os dois jovens haviam trabalhado nos Estúdios de Walt Disney, produziram *Looney Tunees* e *Merry Melodies* e ajudaram a fundar posteriormente os estúdios MGM. William Hanna assim que abandonou a Faculdade e foi procurar emprego, trabalhou na Hanna-Ising, tendo alcançado a chefia de departamento.

A *Warner- Bros*, também iniciou suas atividades em 1930 e por 36 anos teve importantes nomes que a dirigiram e para ela produziram como Tex Avery, Chuch Jones e Robert McKimson, responsáveis por personagens imortais como *Pernalonga*, *Patolino*, *Piu-Piu*, *Papa-Léguas*, *Coyote* e muitos outros.

Tex Avery, nome de destaque no *cinema de animação*, teve uma carreira de curta duração, no que se refere à produção de desenhos animados, uma vez que a partir de 1958, passa a viver de filmes publicitários. Sua produção é marcada por violência, irreverência e erotismo, que aparecem, não só através das criaturas deformadas que cria, como do humor que apresenta, não tendo como objetivo fazer rir. Nazário (1996) o define como corrosivo, com personagens cada vez mais absurdas e que fugiam às leis da natureza.

Em 1937, criou *Patolino*, que surge em uma das aventuras de *Gaguinho* "*Porkys Duch Hunt*", a ovelha *Billy Boy* e é um dos criadores de *Pernalonga*, além de outros personagens famosos. O coelho *Pernalonga*, confessa Tex Avery, foi um plágio da lebre *Max*, criada por Walt Disney.

Com relação a *Pernalonga*, o que se sabe é que o personagem mais famoso da Warner, é resultado da atuação de um grande número de pessoas, como diretores, roteiristas, dubladores e diversos animadores. Pode-se dizer que a direção de *A Wild Hare* (1940), primeiro desenho em que *Pernalonga* diz a frase "*o que é*

que há meu velhinho?, é de Tex Avery. Só no período de 1940 a 1969, foi dirigido por 14 animadores, de modo que cada um, foi atribuindo características distintas ao personagem ou ressaltando suas diferentes possibilidades.

Tex Avery foi uma referência para Chuck Jones, que o considerava um gênio e dentre os maiores diretores de todos os tempos que formavam a equipe da Warner. Chuck Jones foi o mais ousado deles, sempre disposto a experimentar, tanto no sentido gráfico como no do humor. “(...) *The Dover Boys (1942)* é um exemplo clássico e antecipou técnicas de animação que só se tornariam comuns uma década depois²⁷.

Chuck Jones foi homenageado em 1996 com um Oscar, categoria prêmio especial pelo conjunto de sua obra, que compreende quase todo o universo da série Looney Tunes e *Merry Melodies*. *Patolino*, também figurou nas séries de cartuns *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*, realizadas por muito tempo pela Warner. Nos anos 40, *Patolino* era um biruta irritante; nos anos 50 tornou-se o rival de *Pernalonga* e *Hortolino Trocaletas*. Robert Mc Kinson e Fritz Freleng aprontaram com o pato. Duck Amuch e Chuck Jones o transformaram em um ególatra, em um personagem cada vez mais convencido, que falava pelos cotovelos, fez com que sua fala se tornasse indulgente e fosse prenúncio de boas piadas.

Jones foi um inovador da linguagem do desenho animado e influenciou animadores de sua geração e diretores de outras que se seguiram como Steven Spielberg, Tim Burton e Joe Dante. Começou a trabalhar como diretor da Warner em 1938, ainda sob influência dos Estúdios Disney e seus primeiros trabalhos apresentam indícios do que seria seu estilo de humor e se tornaram raridade, como *Strage Frigt (Medo de Palco)*. Contribuiu muito para a turma de Pernalonga, ao criar o trio de ursos que o coelho engana para conseguir um pouco de sopa de cenoura no clássico *Bugs Bunny and the tree Bears (1944)* e criou o gambá Pepe Le pew, um incontrolável namorador francês que surgiu em *Odorable Kitty (1945)*

²⁷ Gabriel Bastos Junior. Hollywood paga dívida com Chuck Jones. *O Estado de São Paulo*, 05 abr.1996.Caderno 2, p..D-11.

Cabe considerar, que assim como a Warner contava com nomes famosos, eram igualmente famosas as condições precárias de trabalho oferecidas pelos pequenos bangalôs, localizados em um canto da enorme área que os estúdios ocupavam em Los Angeles.

A Warner, assim como os demais estúdios de animação, participaram diretamente da guerra. As forças armadas formaram uma unidade própria de animação, mas os estúdios também foram convidados a participar fazendo filmes de treinamento. O tema se espalhou e *Pernalonga*, assim como *Donald* e outros foram colocados frente aos nazistas.

“O Papa- Léguas e o Coyote foram criados em 1949, na Warners Bros. Com o deserto como pano de fundo, o faminto Coyote está sempre tentando capturar o rápido e traiçoeiro Papa- Léguas. A incompetência do vilão em capturar o pássaro foi baseada na própria dificuldade do diretor Chuch Jones com aparelhos eletrodomésticos. Após colocar os planos do Coyote por água abaixo, o Papa- Léguas sai em alta velocidade, sinalizando com o seu tradicional bip-bip.”²⁶

Ao contrário do que fez com *Patolino*, que o transformou num personagem verbal, ao criar *Papa- Léguas* e *Coyote*, Chuck Jones retornou ao humor físico do cinema mudo, sem diálogos, eventualmente recorrendo ao letreiro ou a efeitos sonoros.

A Warner teve por algum tempo como coordenador do estúdio Leon Schlesinger e a partir de 1944, Edward Selzer. Após a Guerra, apesar de limitados a três unidades dirigidas por Chuch Jones, Fris Freleng e Bob McKinson, os estúdios tornaram-se rivais dos Estudios Disney em popularidade, mesmo contando com um orçamento que não chegava à metade do que ele dispunha.

²⁶ <http://www.cartoon-network.com.br>

COYOTE

(CARNIVORUS VULGARIS)

POSSIBLE LINGUISTIC
BODY PARTS

HAIRS ON BACK
OF SKULL

BARBICOR
MOUTHER

ACCELERATION THROUGH SKULL

Os Estúdios MGM também ocupam o cenário da animação desde 1937, quando a MGM resolveu criar um departamento de desenhos animados, e Fred Quinby foi contratado para a chefia. A MGM antes de possuir estúdio próprio, contratava os serviços de outros estúdios como o Ub Iwerks e de Harman-Ising. Tex Avery também produziu para a MGM Produções. Iwerks criou para a MGM a série *Comicolor*, cujo mais belo desenho é *Humpty Dumpty*.

"(...) fala de um jovem casal de ovos que tem seu romance interrompido por um ovo podre, típico vilão bigodudo, que ao ser derrotado pelo herói com palitos de fósforos acesos, cai ao chão queimando e partindo-se ao meio: de seu interior saem diversos gambás. Mas a obra prima do animador é O Alfinetomen, Na Terra dos Balões, onde um jovem casal de balões enfrenta seu pior inimigo: o monstruoso alfineteiro, que persegue as criaturas infladas, espetando-as e explodindo-as por pura maldade" (Nazário, 1996, p.39).

Com a criação dos Estúdios MGM, um dos primeiros contratados foi William Hanna como autor e diretor. Como Hanna tinha conhecimento de música, fundou um departamento para produzir cartuns musicais, que foram muito elogiados pela MGM, como o 1º *Ode to Spring*. Outro contratado foi Fritz Freleng, um dos melhores animadores dos Estúdios Schlesing. Mais tarde, Joseph Barbera foi contratado como animador e tornou-se logo roteirista de Freleng. Ao mesmo tempo que desenhava, Barbera produzia esquetes para os desenhos.

*"Joe havia começado a sua carreira pintando e colorindo celulóide para os estúdios Fleicher aos 19 anos, depois de passar por vários estúdios. Ao tentar trabalhar nos estúdios Disney, trabalhou para o estúdio de um dos seus maiores concorrentes, Paul Terry, mas foi na MGM que Willian Hanna e Joe Barbera encontraram-se pela primeira vez."*²⁹

²⁹ <http://www.cartoonnetwork.com.br>

Ao fundar o seu próprio estúdio, a MGM reuniu diferentes profissionais vindos de diferentes regiões, que divergiam uns dos outros nos mais variados sentidos e as incompatibilidades estavam dificultando o trabalho e impedindo produções de sucesso. A primeira tentativa de Fred Freleng foi a produção de um grande seriado de desenho animado, a partir de uma película que havia feito sucesso por muitos anos intitulada *The Captain and The Kids*.

Essa era uma animação em branco e preto com muitos defeitos e que foi um fracasso junto ao público. A MGM atravessou outra crise quando contratou Harry Hershfield, devido a desavenças internas de caráter administrativo. Para manter o departamento de animação em atividade, contratou Harman-Ising, que em 1939 havia apresentado um trabalho de conteúdo mais sofisticado e com uma animação primorosa, a obra chamada "*Pearce on Earth*", que abordava uma temática antiguerre e descrevia graficamente a humanidade devastada pela guerra e um mundo em ruínas, até que os animais descobrem, em uma igreja bombardeada, um livro que lhes permite reconstruir tudo. Esse filme foi indicado para o Prêmio Nobel da Paz e mais tarde foi refeito em uma versão cinemascope de Hanna-Barbera chamada *Good Will to Men*.

Barry Bear, *Urso Barney*, foi a primeira criação de Ising pela MGM e a primeira aparição do urso foi em *The Bear That Wound Sleep* (*O Urso que não dorme*) e outros desenhos animados da década de 40. Ising continuou a produzir desenhos do *Urso Barney* e, em 1949, pela primeira vez em sete anos, ganha um Oscar, tirando a primazia da Disney com *The Milky Way*.

Até essa época, o departamento de cartum da MGM havia sobrevivido a várias crises e contornado as dificuldades dos primeiros anos, mas sua grande contribuição para a história e para arte da animação, ocorre com *Tom & Jerry*, um gato antagonista e um rato ingênuo e alegre, que se tornaram imortais, resultado de um trabalho conjunto de Hanna e Barbera, incentivados pelo produtor Fred Quimby.

Poucos cartuns sobreviveram ao teste do tempo como *Tom & Jerry*. Apresentado pela 1ª vez num curta lançado no cinema em 1940, manteve o alto nível de qualidade até 1958, quando ainda os desenhos ainda eram produzidos pela *MGM* e dirigidos por Hanna- Barbera. A produção da série encerrou, apesar de ter ganho sete *Academy Awards* por seu incrível efeito de animação, pois a *MGM* fechou seu departamento de animação.

Quando os estúdios Disney foram perdendo terreno, um dos seus integrantes deixou os estúdios, juntou-se a um grupo de animadores dissidentes de Disney e fundou a *UPA - United Productions of America* (1943 -1959), abrindo caminho para um outro tipo de produção que não visualizava a imitação da realidade, mas reabria os caminhos para as origens do desenho animado que primava pelo renascimento da imaginação e da simplicidade da linguagem, nos moldes de Émile Cohl e outros americanos pioneiros do desenho animado“(...) a busca da beleza através da poesia do absurdo e do impossível que somente o movimento sintético permite explorar em toda sua plenitude” (Tassara,1996, p.26 -27).

Os artistas da *UPA* direcionaram os desenhos no sentido da estilização, dimensionaram os roteiros para críticas sociais e os aproximaram das artes gráficas contemporâneas. Suas produções proporcionaram uma revisão nas formas do desenho animado para a televisão e para a publicidade e entre seus mais importantes personagens estão o garoto *Gerald McBoing- Boing* e *Mister Magoo* e dentre suas obras, *O Unicórnio no Jardim* (1954), *As Aventuras de um Asterisco* (1957) e *Malabarista de Nossa Senhora* (1956).

Maggo estreou em *Ragtime Bear* (1949), curta vencedor do Oscar, em que o velhinho míope confundia um urso com seu sobrinho Waldo. *Magoo* ficou conhecido como um tipo alienado que vivia num mundo próprio, preso a referências do tempo em que enxergava.³⁰

³⁰ Eduardo Elias, *Magoo e Hugo voltam ao Brasil*. *O Estado de São Paulo*, 5 out 1997. Telejornal, T.19.

Deixando os Estados Unidos, é importante ressaltar que surge em 1939, no Canadá, o *Nacional Film Board (NFB)*, uma instituição governamental, espécie de serviço cultural oficial. Porém, só em 1942, no início da 2ª Guerra, John Guierison (diretor cinematográfico inglês, de origem escocesa) fundou na *NFB*, o departamento de animação, tendo por dois anos Norman McLaren como administrador.

Ao se desligar da administração do *NFB*, Mc Laren retomou a produção de filmes trazendo inovações para o campo da animação, não só por desenvolver novas técnicas, mas por realizar suas obras sozinho, aproximando-se do artista plástico ou do músico de vanguarda. Seus filmes, sem câmera, chegaram a ter mais de 7000 desenhos, com variações mínimas entre eles, na maioria das vezes feitos diretamente sobre a tira de filme; além disso, estudou a leitura ótica da banda sonora para poder transpor ou compor músicas, desenhando-as na fita.

Em 1952, introduz a técnica denominada *pixilation*, que consiste em um cruzamento da filmagem de atores como *stop-motion*, a filmagem quadro a quadro de bonecos. No entanto, os atores não são filmados em ação contínua, e sim suas poses são filmadas. O efeito produzido induz a sensação de que objetos e pessoas interagem. Em 1964, volta a realizar outro filme com a mesma técnica, alternando-a com a técnica de recortes e tendo um gato entre os atores. Foi um dos primeiros a fazer testes com animações de padrões de osciloscópios, um dos primeiros passos em direção à animação computadorizada. Em *Pas de Deux*, 1967 desenvolveu um efeito, que a televisão veio mais tarde a explorar.

O *NFB* possibilitou o desenvolvimento de uma produção experimental e independente e atraiu muitos produtores europeus. Os produtores independentes, em função do custo que representa uma animação, no que se refere a tempo e material, são levados a unir-se a universidades, órgãos públicos e filantrópicos e assim, o *NFB* funcionou como uma escola de animação voltada para a pesquisa, que privilegiava mais a forma, a linguagem e a técnica, do que o conteúdo.

Animadores renomados estiveram ligados ao *NFB*. Da França, Alexandre Alexeieff e sua esposa Claire Parker, que desenvolviam animações, a partir de tela de alfinetes e deixaram seguidores. Da Holanda, Coe Hoedeman e Paul Driessen, e do Brasil, Roberto Miller e Marcos Magalhães, dentre outros.

Após a 2ª Guerra, a produção norte-americana vai se distanciando cada vez mais da europeia. Países como a Tchecoslováquia, Polônia e Iugoslávia também envolvem-se com a produção e assim, de um lado ficam as produções de Disney ideologicamente comprometidas e de outro, um trabalho mais rico e variado esteticamente, com conteúdo político, filosófico, social e não só voltado para fins comerciais, inspirada em diferentes estilos de animação, nem puramente plásticos como os desenhos de Mc Laren, nem com a pureza dos desenhos Disney, mas fortemente influenciados pelos autores da *UPA*.

Em alguns lugares como a Iugoslávia, o fato de muitos artistas de animação criarem inicialmente *charge*, cartum político e/ou quadrinhos, originou um tipo de animação ágil e mordaz que veio caracterizar as produções dos *Estúdios Zagreb* e o transformou no mais importante centro de animadores experimentais por duas décadas. Bastante influenciados pelo estilo gráfico da *UPA*, os responsáveis deixavam claro em seus manifestos, que preferiam transformar a realidade do que copiá-la. Dentre os artistas desse estúdio que merecem destaque temos Dusan Vukotic, inspirado nos pintores Miró, Kandinsky, e Paul Klee e premiado com um Oscar pelo curta metragem *Ersatz*, em 1961.

O fato de não haver pressão comercial foi um facilitador da experimentação, pois não gerou as necessidades de produção já descritas, que vieram a marcar as produções estadunidenses. Esse fato vem reforçar a idéia de que o sistema de produção é altamente significativo na determinação da técnica. Na Europa Ocidental existe o objetivo de fazer filmes mais artísticos e uma predisposição cultural para um trabalho que obedeça a estruturas rigorosas de trabalho.

A animação inglesa, em função de falar a mesma língua que os Estados Unidos e Austrália e de sua proximidade dos festivais europeus, sofre ampla influência de estilos, e *Submarino Amarelo*, realizado em 1967 por George Dunning constitui o exemplo mais fiel das produções inglesas, ao apresentar o estilo gráfico *pop*, que marcou os anos 60 e diferentes técnicas como a rotoscopia, a xeroscopia e a animação de recortes.

O trabalho não se deteve amplamente em produções européias, privilegiando somente aspectos que possam ter influenciado a animação e os animadores norte-americanos e brasileiros.

Helena Marinho³¹ afirma, que o cinema do pós-guerra norteamericano tem em *Gasparzinho*, criado pela *Famous Studios*, uma das animações mais rentáveis. Embora repetissem sempre o mesmo enredo, a eterna dificuldade do fantasma em encontrar um amiguinho, *Gasparzinho* é constituído de desenhos com tratamento gráfico apurado e animações elásticas. Em 49, virou quadrinho e foi comprado pela Harvey Company.

Quando os *Estúdios MGM* desistiram de produzir curtas de animação, houve um choque inicial por parte da equipe que lá trabalhava. Com Hanna e Joe Barbera não foi diferente; Hanna, jornalista e Barbera, engenheiro, não tinham nenhuma formação em arte quando iniciaram suas atividades junto a estúdios de animação. Hanna aspirava ser diretor e possuía um senso apurado de *timing*, enquanto o forte de Barbera era a *gag* e o texto criativo. Os dois correram com o gato e o rato por 15 anos, levando-os a contracenar com Gene Kelly e Esther Willians, estrelas da companhia em musicais clássicos.

³¹ Helena Maria, *Gasparzinho*, *O Estado de São Paulo*, 22 set.1990. Especial Estado.

A falência da empresa onde atuavam desde 1937, fez com que reunissem suas economias para investir no nascente mercado televisivo. Como as empresas não concordavam em pagar o valor por eles estipulado, resolveram aceitar um valor menor, o que os levou a alterar as técnicas de produção, diminuindo o movimento dos personagens, repetindo cenas e enfatizando os efeitos sonoros. Em pouco tempo os estúdios passaram a produzir por semana o que produziram em um mês, e até os roteiros perderam qualidade. Mas a fórmula deu certo.

O sucesso da dupla nas produções para a televisão teve início com *Jambo e Ruivão*, cujo sucesso incentivou a criação de outras séries em parceria, como *Dom Quixote*, *Zé Colméia* e *os Flintstones*. A fórmula de *Dom Quixote* foi repetida em *Zé Colméia*, também estrelada pelo urso obcecado por cestas de piquenique. Todas as criações foram reunidas nos *Flintstones*.

“Animar os Flintstones foi um processo desafiante e demorado que exigiu 14000 desenhos por episódio, 200 técnicos e levou cerca de 5 meses para ser finalizada. Cada desenho teve início com infinitas folhas de modelo para manter a consistência do formato e do tamanho do personagem. Após a conclusão, o processo de sequenciação teve início utilizando-se um estilo de história em quadrinhos com rápidos resumos do desenho e diálogo escrito embaixo de cada quadro.”³²

Os *Estúdios William Hanna e Joe Barbera* produziram muitos sucessos para a televisão, como *Johnny Quest*, a melhor série de aventuras já animada, *Scooby Doo*, produzidos respectivamente em 64 e 69. Os *Smurfs* foram o último sucesso da dupla na televisão e constituem não uma criação dos estúdios, mas uma adaptação de quadrinhos belgas.

Assim como a animação cartum teve amplo desenvolvimento, os *Estúdios Disney* também se reergueram a partir dos anos 50, mas sempre num caminho

³²[http:// www.cartoonnetwork.com.br](http://www.cartoonnetwork.com.br)

oposto ao seguido pela animação cartum. A técnica da animação, nos *Estúdios Disney*, foi sendo aprimorada e os próprios temas deixam de ser coisa de criança, para tratar de temas amorosos, como aconteceu em *A Dama e o Vagabundo*, o primeiro desenho projetado em CINEMASCOPE, já nos idos de 1955.

A televisão e o desenho animado continuaram sua parceria e descobriram que eram insuperáveis como forma para vender produtos, descobriram que os personagens vendem muito mais quando estampam o personagem do dia.

“Até os anos 70, os filmes de animação eram comprados para compor a programação do dia, chega o momento em que a ordem se inverte nos (Estados Unidos) e a yuppie década de 80, vê os fabricantes de brinquedos e seus amigos como os principais interessados em comprar horários para exibir as séries que vão levar ao público suas famílias de personagens (...) é o momento de criar personagens que sejam mais fáceis de virar brinquedo, ou se possível, até mesmo brinquedos que virem personagens.”(Céu Délia, 1996, p.152).

Em 1986, *As Peripécias de um Ratinho Detetive* marcou a estréia de computadores na animação, que é usado para dar ritmo a uma cena nas engrenagens do Big-Ben.

Outra produção da Disney que merece destaque é *A Bela e a Fera*, uma produção realizada em 1991, e que quase obtém um Oscar, sendo considerada uma verdadeira obra de arte. A essa animação segue-se *Rei Leão*, em 1994, onde são utilizados computadores que ajudam a multiplicar animais. No ano seguinte, *Toy Store* surge como uma revolução, ao ser anunciado como o primeiro filme feito totalmente em computadores.

O Corcunda de Notre Dame, romance de Victor Hugo, 34º longa de Disney, foi elaborado de forma totalmente artesanal, envolvendo 14.000 mãos humanas e

700.000 desenhos. Sua construção durou três anos e envolveu diversas equipes, localizadas em diferentes bases de trabalho, sendo duas nos Estados Unidos e uma na França, em Paris, para garantir o clima e o contexto da Idade Média retratada no filme. É importante citar que o estúdio, que em 1986 empregava 160 pessoas, em 1994, com nova sede em Burbank, passou a abranger 22 500 metros quadrados de construção passou a contar com uma equipe de 14 000 pessoas.

Embora não conste em nossa temática produções que extrapolem cronologicamente os cinquenta anos de TV brasileira, é importante ressaltar que, atualmente Disney traz os *Monstros S.A.*, animação digital, sobre monstros que trabalham numa companhia e assustam crianças para transformar seus gritos em energia.

Os Estados Unidos trouxeram para a animação, a partir do final da década de 80, *Os Simpsons*, uma criação com humor inteligente e sutil de Matt Groening até então produtor de tiras para jornais. Essa produção faz com que o desenho animado volte aos seus primórdios, revivendo com essa família nuclear imortal, o tema família de *Os Flintstones* e *Os Jetsons*. O desenho traz consigo uma variedade de produtos como livros, revistas, revistas em quadrinhos.

Na década de 90, surgem desenhos animados que fogem aos padrões pelos conteúdos apresentados e apresentam transformações significativas no cenário da animação como *Beavis e Butt-Head*, de Mike Judge, que surgiu a partir de um concurso de curtas de mal gosto para amadores. O cartum *Frog Baseball*, em que rãs são usadas no lugar de bolas, causou grande espanto, ao mesmo tempo que trouxe bastante sucesso para o seu criador. Após essa criação, Judge teve encomendas de muitos cartuns pela MTV. O produto deu origem a bonés, camisetas, bonecos, máscaras, calendários, chaveiros, CDs com diálogos e filmes e até filmes de longa metragem.

Mais tarde os Estados Unidos aplaudiam outra série de Judge, desta vez junto com Greg Daniels, um dos produtores de *Os Simpsons*, *King of the Hill*. sendo um misto da inteligência que consagrou este último e distante dos exageros contidos em *Beavis e Butt-Head*. As referidas produções são de caráter comercial e destinam-se à TV.

A produção norte-americana nos dias de hoje apresenta variações e inclui até mesmo o modelos japonês, como por exemplo *As Meninas Super- Poderosas*. O trajeto da animação e mais especificamente do desenho animado no mundo está significativamente ligado às produções japonesas.

2.3.2. A animação do Japão: características e inserção do desenho japonês no cenário mundial

No Japão, o cinema de animação teve início nos anos 10, misturando estilos orientais e personagens semelhantes aos ocidentais, a partir de histórias tradicionais nipônicas.

“Em 1933, Kenko Massaoka realizou o primeiro desenho animado japonês e permaneceu como um diretor importante na década seguinte, marcada pelos primeiros longas de animação japoneses, todos servindo à propaganda da Marinha, principal arma do país na Segunda Guerra Mundial (Smirkof, p.68)

Durante os primeiros anos da década de 50, o Japão ainda não havia conseguido recuperar os níveis de desenvolvimento pós-guerra, mas os sinais de estabilização já se faziam notar e apenas 10 anos após a derrota na guerra, foi possível assistir a uma expansão significativa de sua economia. A década de 50, é considerada a época de ouro do cinema japonês, pois surgem cineastas

reconhecidos em todo o mundo como Akira Kurosawa (diretor de *Os Sete Samurais*) e Kenji Mizoguchi. Esse desenvolvimento teve repercussão no cinema de animação.

A prosperidade e alto índice de alfabetização da população ocorrido no período pós-guerra, aumenta a busca pela leitura em geral, transformando o Japão num grande produtor de séries em quadrinhos como os *mangás*³³, que pelo número significativo de leitores são transpostos para desenho animado. Também livros, que alcançaram um número significativo de leitores, deram origem a desenhos animados, sem que, no entanto, tenham chegado ao Brasil.

A preferência pelos *mangás* entre os japoneses tem início nos anos 20, quando começam a fazer adaptações das histórias americanas em quadrinhos para o gosto local.

O sucesso do *mangá* é atribuído primeiramente a uma predisposição do japonês à linguagem visual, decorrente das características de seu próprio sistema de escrita, o ideográfico; e ainda, por inspirar-se no Teatro Kabuki e na literatura sobre Samurais. O teatro, conhecido por retratar cenas de violência estilizada e a literatura, marcada por descrições de batalhas e corpos mutilados, bem ao gosto do público masculino a quem eram destinadas essas revistas.

Ao contrário do herói ocidental que se apresenta estilizado, o herói retratado nos *mangás* apresenta características humanas, até mesmo defeitos, de modo que permitem ao leitor, identificar-se com ele e com as situações por ele vividas.

Em 1953, surge a televisão, e o *mangá* é rapidamente transformado em *anime*, produto que fica disponível à exportação. O período pós- guerra no Japão é marcado pela reconstrução de sua economia, por um rápido avanço tecnológico e caracteriza-se por um período de censura mais leve do que ao que antecedeu à

³³ Mangá vem da junção de dois ideogramas símbolos japoneses: "man" que quer dizer humor e "gá" que significa desenho. No Japão, qualquer história em quadrinho é mangá, mas no Ocidente, o nome é usado para falar de que sigam o estilo japonês.

Guerra, vindo favorecer o desenvolvimento, tanto dos *mangás* como dos *animés* e sobressaindo-se no cenário da animação.

O rápido avanço tecnológico que o Oriente presenciou, fez com que esta arte, conhecida pelo nome de *anime*, progredisse rapidamente, de modo que cerca de cem novos desenhos fossem lançados mensalmente no Japão, em meados de 1996.

A diferença básica entre os desenhos produzidos nos Estados Unidos e no Japão é relativa à origem. Assim, enquanto os desenhos norte-americanos geram histórias em quadrinhos, os desenhos japoneses partem delas, de modo que as histórias relatadas são previamente testadas junto ao público. Neles também estão presentes clichês e estereótipos e a venda em massa também é objetivada, segundo Marcos Smirkoff (1996), em *Anime: a animação no Japão*. Em geral são os próprios criadores dos *mangás* que convertem sua produção em *anime*. Tezuka Ossamu, considerado um dos maiores expoentes do *mangá*, transforma-se mais tarde, em um grande produtor de *anime*.

Os desenhos japoneses hoje produzidos entram numa velocidade muito grande para o mercado e não são destinados somente a crianças. As produções para os adultos incluem desde aventuras mais sérias até produções eróticas, que não são criadas exclusivamente para a televisão, mas também para o cinema, vídeo e *laser-discs*.

A produção japonesa merece destaque por seus roteiros intrincados, originalidade e estética. As histórias são editadas em capítulos e se estendem por muito tempo. Comparando-se os desenhos japoneses com os ocidentais percebemos diferenças bastante significativas.

"(...) em termos técnicos os animadores japoneses, moldados pelo trabalho acelerado que as datas de TV exigem, tenderam durante muito tempo a usar menos desenhos para intercalar as ações dos personagens, resultando em movimentos mais duros. Nas obras mais recentes, alternam-se tais movimentos simplificados com outros bastante fluentes, conforme a necessidade da cena. Os cenários são extremamente detalhados, mesmo em desenhos infantis (...) A aventura é um desvio do cotidiano dessas pessoas normais, assim como deve servir de escape para quem assiste ao desenho ou lê o mangá. Existe uma preocupação dos autores japoneses em manter um contato com a realidade. Heróis podem morrer, os vilões mostram que têm razões para serem o que são. Ambos aprendem com seus erros. A morte violenta de personagens principais acontece mesmo em filmes destinados ao público infantil" (Smirkof, 1996, p.65).

O herói nem sempre vence no final dos desenhos, pode morrer ou alcançar algum tipo de vitória, mas com alguma perda; as narrativas são complexas.

Um retorno às produções do cinema de animação japonês apontam para Kengo Massaoka, que em 1932 produziu o curta metragem *O Tempo dos Pioneiros*, e retratou um mundo de poder e mulheres, uma animação em recortes de papel sem acetato. O uso do acetato no Japão ocorreu muito depois de acontecer nos países do Ocidente.

Shochiku foi a primeira companhia japonesa a produzir filmes falados no Japão e confiou a Massaoka, a transição para animações sonoras. *A Caneta Mágica*, realizada logo após a guerra, representou o domínio preciso da técnica e a animação precisa de personagens. Os negativos desse filme se perderam.

A aranha e as tulipas foi produzido em 1943 e constituiu-se em uma obra prima do cinema de animação, realizada por Massaoka e sua equipe e finalizada durante a guerra no Pacífico. Esse filme foi feito em preto e branco, porém sobre

acetatos e cenários coloridos; em função da guerra, os acetatos já filmados eram reciclados e lavados várias vezes para receberem os novos desenhos. Realizado com cerca de 600 desenhistas e arranjos orquestrais, é o filme que marca o divórcio com a temática hollywoodiana, até então preponderante.³⁴

Em 1958, Massaoka produz *A serpente branca*, primeiro longa metragem de animação em cores, dirigido por Yasuji Mori, que fez também os recortes, e Akira Daikubara, responsável pelos desenhos. Constitui-se num estudo onde os personagens são infantilizados, característica típica de Mori.

Peregrinação ao Ocidente (1960) apresenta movimentos específicos e personagens com atitudes determinadas, o que é muito importante para a criação de figuras convincentes e com personalidade. Adaptado de uma tira de quadrinhos e baseado numa história chinesa, tem como herói Sogonhu, rei dos macacos. O esboço da criação e da direção é de Otsuka. A partir de Massaoka originam-se os estúdios *Yasuji Mori*, *Yasuo Otsuka* e *Isao Takanaka*.

Em 1963, Yasuo Otsuka, cria e dirige *O pequeno Príncipe* e *O dragão de oito cabeças*. Adaptação de um famoso episódio de Kojiki, História de Antigos Acontecimentos - Coletânea de mitos do Japão.

A ilha dos Tesouros Animais, nascido de uma idéia de Miyasaki, teve como diretor de animação, Mori, que também desenhou partes do *storyboard*. Inspirado no Livro de *Stenvenson's*,

Ainda na década de 60, merecem destaque as produções de Isao Takanata, como *Litle Norse Prince Valiant* (1968), primeiro importante trabalho para a produção japonesa com pincel em longa metragem, seguido de *O Gato de Botas* (1969), que representa o apogeu dos *Estúdios Toei* e de *O Pequeno Príncipe Valente* (1968), esboço humanístico feito por Otsuka, diretor de animação.

³⁴ Jotabê Medeiros. Mostra reúne clássicos de animação do Japão, *O Estado de São Paulo*, 20 out.1964. Caderno 2, p.D-4.

Em 1979, *O Castelo de Cagliostro*, primeiro longa de Hayao Miyazaki, constitui uma obra prima, um marco da história de animação japonesa. O último desenho dessa coleção serviu de referência para o final do filme *O Ratinho Detetive*, produzido na Disney em 1986.

Ikko Tanaka é um nome que representa a nova era da animação japonesa: sua técnica de animação trouxe velocidade e novos estilos a essa arte. Dele destacam-se *Arcadia de minha juventude* (1982), seguida ao sucesso do longa *Capitão Harlock*, que veio do mangá *Reiji Matsumoto*. Era um dos favoritos de Kazuo Komatsubara, conhecido pelos seus trabalhos como criador de personagens das versões de muitos mangás populares.

Dentre os expoentes da animação, está o criador de cenários Takamura Mui, que em 1982, ganhou o prêmio Ofuji, com *Goshi, o violoncelista*. Esse prêmio foi criado para filmes de animação em 1962. A produção de *Goshi, o violoncelista* durou sete anos e reflete o universo visual de Miyazawa e é resultado de um compromisso assumido pela equipe do *Estúdio Oh! Production*.

A animação japonesa tem outras animações premiadas como *Expresso Galáxico 999* (1980), longa de Matsumoto transformado em série de TV, adaptado de história em quadrinho, produzida pelo *Estúdio Nippon* e dirigido por Takanaka.

A televisão, ao tornar-se um novo campo para o desenho animado, faz crescer os estúdios de animação japoneses. São dessa época, *Yoji Kuri*, *Isao Takahata* e *Kimio Yabuki*.

Foi Osamu Tezuka quem, embora altamente influenciado pelo cinema norte-americano, por Disney e por Max Fleischer, desenvolveu o padrão inicial do desenho de mangá, com enquadramentos cinematográficos, detalhismo, cuidado na representação gráfica do movimento, personagens com olhos grandes e brilhantes,

numa aproximação com os olhos de *Mickey* e *Betty Boop*. Funda seu próprio estúdio de animação, o *Mushi*, e em 1963, lança a primeira série para a televisão com o personagem *AstroBoy*, que se constituiu num marco da penetração do desenho japonês no Ocidente. Foi ele também, quem produziu a série *Kimba*, o leão Branco, que se suspeita tenha sido plagiada pelo filme *O Rei Leão* dos *Estúdios Disney*. Osamu Tezuka é chamado *O Imperador dos Animes*.

Os anos 60 e 70 foram marcados por uma entrada significativa de desenhos e seriados japoneses no Ocidente assinados por Tezuka, como *Fantomas*, *Guzula*, *Super Dínamo*, *Shadow Boy*, *Speed Racer*, *Homem de Aço*. A invasão diminuiu no final da década de 70, pois os estúdios norte-americanos começaram a co-produzir seus seriados com estúdios do Japão.

As co-produções surgem em função do alto mercado que o desenho encontra na televisão americana e na grande capacidade de produção que o Japão representa, de modo que os americanos criam os roteiros que passam a ser animados pelos estúdios japoneses. Dentre as co-produções estão *Comandos em Ação* ou *G.I.JOE.*, *Transformes*, *Thunder Cats*, *Galaxy Rangers* e *Brave Star*, e chegam ao Brasil na década de 80. *Chang Man*, *Jaspion*, foram também importantes séries de animação japonesa.

O maior diretor japonês da atualidade é Hayao Miyazaki. Sua carreira teve início nos *Estúdios Toey*, como aprendiz, onde participou da elaboração do primeiro desenho desse estúdio para TV, denominado *Ken: O Menino Lobo*. Produziu mais tarde alguns longa metragens e tem em *Meu amigo Totoro* (1988), sua principal obra que foge às características das produções anteriores, ligadas à ficção científica, à ambientação plurinacional, ao fascínio pelas máquinas voadoras. Essa obra descreve poeticamente as tradições de seu país, usando a linguagem universal da imaginação das crianças. (Smirkof:73). Em 1992, produz *Porco Rosso, o Último Herói Romântico*, que representa o inverso do que as produções norte-americanas habitualmente fazem, animalizando o homem, ao invés de antropomorfizar um

animal, foge ainda, significativamente das marcas que constituem os *animes* baseados nos *mangás*.

São inúmeros os estúdios de animação no Japão. Cada um dos produtores possui seu próprio estúdio. Dentre os que merecem destaque temos o *Studio Tron*, de Kia Asamiya, que atualmente fez um trabalho de transposição do *Batman* para um *mangá*. Outro é o *Ghibli*, e o *Studio Med House*, que produziu *Sakura*, considerado um dos melhores e o de *Miyazaki*, o mais reconhecido fora do país.

Os Estados Unidos, grandes consumidores de longas e curtas japoneses assistem a uma tendência cultural de japanização que teve início nos anos 60 e foi se fortalecendo

*"(...) usando calçado típico japonês e bermuda pregueada, vendedor do centro de Nova York, não é só parecido com um personagem de história em quadrinho, ele quer ser um deles (...) E não de qualquer história em quadrinhos, tem que ser japonesa."*³⁵

A venda de vídeos de *anime* e demais acessórios inspirados nas histórias e nos personagens tornaram-se febre de consumo e os roteiros e animadores exploram seus recursos até o limite máximo, ultrapassando-o. Algumas produções são carregadas de fantasia de assassinatos e estupros em série e pertencem a um sub-gênero de *animes*, desprezados no Japão e transformados em *cult* nos Estados Unidos.

Esses vídeos são o oposto dos desenhos animados de Walt Disney, abordam sexo, morte, amor e guerra e são acompanhados de advertência indicando serem impróprios para menores, além de desconsiderados pelos japoneses.

³⁵ Japanimados de carne e osso. *Jornal da Tarde*, 4 nov.1995, p.5.

No Japão os *animes* movimentam uma mega indústria, são apresentados na TV em média de 30 a 40 vezes por semana, e contrariando o que se acredita, os japoneses não fazem só filmes com computação “(...) eles dão muito mais valor às produções artesanais”³⁶

³⁶ Jotabê Medeiros Mostra reúne clássicos de animação do Japão, *O Estado de São Paulo*, 20 out.1964.Caderno 2, p.D-4

2.3.3 O percurso da animação no Brasil – principais estúdios

Logo no início do século, nos anos 10, o cinema de animação começa a se desenvolver no Brasil, porém sem que houvesse uma produção significativa na primeira metade do século.

A história da animação tem como marco o ano de 1917, em que o cartunista Álvaro Marins, conhecido pelo pseudônimo Seth, produz *O Kaiser*, filme de caricaturas animadas, considerado o primeiro desenho animado brasileiro, influenciado pela entrada do Brasil na 1ª guerra e *Traquinices de Chiquinho e Jagunço*, por Eugênio Fonseca Filho.

No início da década de 20, o que se tem é uma animação apresentada na abertura de um Cine Jornal de Atualidades, produzido por Alberto Botelho, um dos pioneiros do cinema brasileiro e em 1923, Luiz Steel e João Stamato que haviam trabalhado como fotógrafo com Seth, mostram *Macaco Feio*, *Macaco Bonito*. Luiz Sá, famoso cartunista faz no final da década de 30, dois desenhos *As aventuras de Virgulino* e *Virgulino apanha*, os quais se perderam.

O cinema animado brasileiro tem produções intermitentes nesta época, pois até então, o cinema não era encarado como produção industrial e isso só vai ocorrer a partir da criação dos *Estúdios CINÉDIA*, na década de 30 e *Atlântida*, na década de 40.

Em 1942, Humberto Mauro, trabalhando com o INCE (Instituto Nacional de Cinema Educativo) realiza o primeiro filme brasileiro com bonecos e no ano de 1950, dirige algumas animações por encomenda do Serviço Especial de Saúde, como *Limpeza e saúde*, *Os dentes* e outros.

Em 1953, Anélio Lattini Filho lança *Sinfonia Amazônica*, primeiro desenho animado em longa metragem, que contava sete lendas indígenas interligadas pelos personagens Curumim e Boto. Essa produção brasileira foi altamente influenciada pelos *Estúdios Disney*, diferenciando-se, exclusivamente, pela temática essencialmente brasileira; tentou utilizar, como trilha sonora, *O Guarani*, de Carlos Gomes, mas não obteve autorização de seus familiares. O filme mesmo fazendo sucesso rendeu pouco para o seu realizador, Anélio Lattini Filho, que passou a dedicar-se à publicidade. Na mesma década, Roberto Müller com experiência a partir de estágio no *NFB*, no Canadá, lança algumas animações abstratas.

Os filmes didáticos e a animação publicitária ganham espaço e a produção de filmes comerciais desenvolvem-se ainda mais nos anos seguintes, concentrando-se em São Paulo e nas companhias *Briquet*, *Daniel Messias*, *Walbercy Camargo* e *Maurício de Souza Produções*.

No ano de 1965, é fundado em Ribeirão Preto, o *Centro Experimental de Animação Brasileira* que promovia eventos e divulgava o gênero.

A animação no Brasil persiste principalmente restrita à propaganda, tendo algumas tentativas do *Grupo CECA (Centro de Estudos de Cinema de Animação)* fundado no Rio de Janeiro, por alunos da Escola de Belas Artes. O grupo foi extinto em 1968 e em seguida foi criado o grupo *FOTOGRAMA*, inspirado no filme experimental de animação realizado pelo cartunista Zélio: *No Caos Está Contido o Germe de Uma Nova Esperança*; as produções desse grupo foram premiados no Festival de cinema amador do Jornal do Brasil/ Mesbla.

As tentativas de produção continuaram, nos anos 70, concentradas no eixo Rio/ São Paulo quando surge a Lei do Curta Metragem vindo estimular a produção, uma vez que os filmes submetidos a uma comissão, tinham direito de serem exibidos antes de uma longa metragem.

Em 1971, Álvaro Henriques Gonçalves finaliza o segundo longa metragem de animação brasileiro e o primeiro em cores, *Presente de Natal*, lançado somente em Santos. Outro longa metragem é finalizado em 1973, *Piconzé*,³⁷ dirigido e animado por Ypê Nakashima, cujos personagens muito agradaram ao público. Os cenários eram compostos por colagens e davam maior impressão de profundidade.

A essa década corresponde um verdadeiro *boom* dos curta metragem em animação, em função da Lei do Curta-Metragem, dos inúmeros congressos de cinema e festivais, além da criação da EMBRAFILME - Empresa Brasileira de Filme S.A e que proporcionou, especificamente no campo da animação, em 1985, o convênio Brasil- Canadá.

Um marco importante da década corresponde a grande repercussão que as produções publicitárias passam a ter no cenário internacional. Além disso, os animadores passam a realizar diferentes trabalhos para animar apresentações de filmes de longa metragem e produzem desenhos animados para programas de televisão como *Faça amor, não faça a guerra*, *Armação Ilimitada*, *Satiricom*, além de vinhetas e especiais para a TV, o que deixa evidente maiores possibilidades para a animação e a consequente necessidade de formação

(...)“A década de 70 registra o surgimento de uma vertente dedicada à divulgação e ao ensino da animação como forma de desenvolver no público infante -juvenil suas possibilidades artísticas.”(Moreno,1996, p.102).

Com a criação do CINEDUC - Cinema e Educação em 1970, assistimos a divulgação e a promoção do cinema infantil. Até hoje o CINEDUC é responsável por um evento denominado *Cinema e Criança*, que ocorre bienalmente no Rio de Janeiro. No Rio também, nessa época, surge a *Escola EDEM - Escola Dinâmica de Ensino Moderno*, pioneira na utilização da animação de forma pedagógica. Nessa escola a animação é gradativamente incluída no currículo escolar, e nas diferentes

³⁷ Tem vasto trabalho de animação em curtas e filmes publicitários, no Brasil e no Japão.

séries, os alunos trabalham níveis cada vez mais complexos utilizando as diferentes técnicas de animação como *pixilation*, massa de modelar, desenho animado, recortes, etc. Em São Paulo, no ano de 1977, é criado o *Núcleo de Animação de Campinas*, entidade privada que proporciona oficinas de animação.

Nos anos 80, a animação brasileira ganha impulso, com a premiação em Cannes do curta *Meon*, de Marcos Magalhães e com a entrada no mercado dos filmes da *Maurício de Souza Produções*, que alcança grande sucesso com seus desenhos, a partir da utilização de personagens dos quadrinhos. Convênios com a *EMBRAFILME* e o *NFB* proporcionaram a formação de novos animadores e a criação de novos núcleos de animação, com equipamentos 16 mm cedidos por aquele país.

A animação se espalhava ainda mais no eixo Rio/São Paulo quando foram criados três núcleos regionais de animação: o *NACE*, em Fortaleza dentro da Universidade Federal do Ceará, o do Rio Grande do Sul, junto ao *Instituto Estadual de Cinema* e o de Minas Gerais, no *Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes* da Universidade Federal. Esses núcleos ofereciam cursos visando ensinar e divulgar o cinema de animação e tinham como objetivo o desenvolvimento de projetos de pesquisa, ensino e produção de tecnologia para o cinema de animação, voltado para o ensino e a Cultura Brasileira.

A partir deles surgem muitos talentos como Flavio Del Carlo, que obteve muitos prêmios com suas realizações, Daniel Alves Brasil, Michel Ruman, Ana Maria Abreu, Eliana Fonseca e Cao Hamburger. Eliana e Cao Hamburger abandonaram esse tipo de produção e passaram a desenvolver trabalhos para a televisão. Muitos permaneceram na área e obtiveram destaque dentro e fora do Brasil como Fabbio Lignini, que trabalha nos estúdios de Steven Spielberg, em Londres. Cao Hamburger também foi chamado para trabalhar no exterior.

Acompanhando o *Anima Mundi*, festival de animação que ocorreu pela primeira vez em 1993, foi possível vislumbrar melhor a posição do Brasil, do início da década de 90 aos dias de hoje, no que se refere a essa arte, numa perspectiva mundial.

O *Anima Mundi* teve como idealizadores um grupo de quatro animadores brasileiros, Marcos Magalhães, Aida Queiroz, César Coelho e Léa Zagury, que discutindo o futuro da animação no país, começaram a visualizar uma forma de tirar do anonimato as produções nacionais, através de um Festival. Nessa época, no Brasil existiam as seguintes produtoras: *Briquet*, *Stars Produções*, *Daniel Messias* e *Maurício de Souza*.

A idéia do festival surgiu em 1985, porém só veio a se concretizar em 1993. O Festival, além de proporcionar o intercâmbio e tirar o artista de animação brasileiro do anonimato, buscava divulgar as técnicas de animação, colocar crianças em contato com essa modalidade e assim descobrir e desenvolver novos talentos.

Depois de cinco anos de sucesso com sede no Rio de Janeiro, o evento chegou a São Paulo e aconteceu pela primeira vez, no Centro Cultural Itau, em setembro de 1997. O *Anima*, ano a ano, foi ganhando credibilidade e extensão, gerando a necessidade de ampliar sua estrutura física, do ponto de vista da dimensão do evento e das atividades propostas e atualmente, se constitui num espaço representativo de intercâmbio na área.

Tem a participação de convidados internacionais, considerados sócio-fundadores e de um homenageado brasileiro, que se renova a cada ano. Apresenta exposições nacionais e internacionais, algumas novas, outras não, algumas já classificadas pelo gosto popular, além de *workshops*, palestras e cursos gratuitos. A proposta do evento permite uma interação com o público e o número cada vez maior de participantes é um indicador da repercussão da animação no Brasil. Tem despertado o interesse e possibilitado a formação de novos talentos, uma vez que,

muitos dos que se inscrevem com trabalhos hoje, são jovens que quando crianças foram levados às oficinas montadas para o evento. Possibilita interatividade com o público que, através da Internet, pode participar do julgamento dos filmes exibidos.

Filmes vindos da Alemanha, Austrália, Bulgária, Dinamarca, Espanha, Holanda, França, Letônia, Noruega, Polônia, Reino Unido e Suécia têm mostrado uma diversidade de estilos sem limites.

Em 2001, a nonagésima edição do *Anima*, trouxe a São Paulo 361 filmes vindos de 38 países e contou com uma produção nacional de 69 títulos. Além das atividades tradicionais incluiu novidades e teve como palco de suas atividades o Museu de Imagem e Som (MIS), o Centro Cultural Banco do Brasil (CCB), o Espaço Unibanco de Cinema, o Centro Cultural FIESP e o Centro Britânico Brasileiro.

Dos 38 países participantes, alguns estiveram pela primeira vez como a China, Índia, Arábia Saudita, Venezuela, Taiwan e Hong Kong, o que denota a importância do evento e coloca o Brasil numa posição de prestígio no cenário da animação. O fato mais animador tem sido o aumento significativo de produções brasileiras inscritas, se comparadas aos primeiros anos.

Esse ano, o destaque foi para o longa metragem brasileiro *O Grilo Feliz*, produção de Walbercy Ribas, publicitário responsável por campanhas como a baratinha Rodox e o homenzinho azul do Cotonete. *O Grilo Feliz*, importante produção para a animação brasileira, representa as dificuldades de realizações nessa área. A elaboração do filme teve início em 1979 e em função de problemas de financiamento só foi retomada em 1997.

Todas as atividades desenvolvidas durante o Festival, foram amplamente divulgadas pelas diferentes mídias, de modo que o evento se constitui cada vez mais, numa verdadeira janela que permite vislumbrar o panorama da animação atual no mundo e a participação do Brasil nesse contexto. Além disso, o número cada vez

maior de público e o aumento significativo das produções nacionais inscritas desde 1998 e de países interessados em expor seus trabalhos, constituem indicadores de seu reconhecimento internacional e do incentivo à produção que têm proporcionado.

Animadores brasileiros encontraram e ainda encontram dificuldade semelhante às encontradas por animadores de outros países que não assistiram a um desenvolvimento tecnológico e não se envolveram num regime Capitalista, ao mesmo tempo e com a mesma velocidade, como ocorreu com os Estados Unidos e mais tarde com o Japão.

Os determinantes históricos delinearam contextos específicos e fizeram com que, nos Estados Unidos e Japão, a animação comercial se desenvolvesse para atender às necessidades específicas dos avanços e transformações sociais. Dentre as possibilidades de animação, o desenho animado proliferou de forma a garantir uma produção que viesse atender a uma das características mais significativas da programação televisiva, a de manter-se continuamente no ar e assim receber maior número de incentivos de patrocinadores.

O advento da televisão no Brasil e a necessidade de garantir uma programação contínua encontrou nos desenhos norte-americanos e mais tarde também nos japoneses, um produto adequado para atender a essa demanda, com um preço que o tornava acessível, em função do número de exibições possíveis e também, porque já haviam sido bastante comercializadas nos países de origem, além do antecedente de sucesso e da variedade disponível. Isso significa dizer que a ampla penetração dos desenhos americanos e japoneses tenham talvez se constituído num limite para o desenvolvimento de produções nacionais. Assim, ainda hoje a produção brasileira em animação dirige-se principalmente para o mercado publicitário.

Cabe considerar que, mesmo nos países mais avançados, a animação experimental, dependente mais da criatividade do artista, não pode ser produzida

com data marcada e nem mesmo com a rapidez exigida pelo mercado televisivo, características garantidas pelo desenho animado comercial, passa então a não prescindir de investimentos pessoais de profissionais interessados em desenvolver sua arte, com pouca perspectiva de retorno financeiro.

Este cenário, aliado aos poucos investimentos na área, foi delineando o desenvolvimento do cinema de animação e do desenho animado no Brasil, fazendo que os talentos pessoais, muitas vezes, não resistam a quantidade de investidas necessárias, e muitos saiam do país em busca de possibilidades de realização.

Se de um lado, ocorre uma considerável perda de profissionais de talento para o exterior, de outro, a necessidade de busca no estrangeiro propiciou um contato e uma troca significativos entre profissionais de fora e brasileiros. O intercâmbio gerado foi possibilitando que o Brasil fosse reconhecido como um território de talentos e gradativamente fosse ganhando reconhecimento internacional.

Estúdio Luís Briquet

Briquet é um dos principais nomes da animação no Brasil; hoje é estimulado pelo desafio de fugir do desenho, dando vida a qualquer coisa que possa ser manipulada, de papéis rasgados a fios elétricos, passando pela já bastante utilizada massinha.

*"(...) com esses materiais, volto ao estúdio para fotografar quadro a quadro - o que não ocorre mais com o desenho depois da chegada dos computadores e do scanner, alcançando efeitos que me agradam bastante"*³⁸

³⁸ Luiz Briquet. A arte de dar vida aos objetos. *Revista Abrigraf*, jan/fev., 1998, p.17-20.

Luis Briquet começou sua carreira aos 16 anos, quando sua mãe, percebendo que não apresentava grande interesse pelos estudos, o encaminhou para aquilo que mais o envolvia, e assim começou a trabalhar em um estúdio.

Três anos depois, foi chamado para ser animador junto ao francês Guy Lebrun, um dos pioneiros da animação no Brasil, onde teve a oportunidade de participar de grandes produções como a série da *Turma da Monica* para a CICA, *Castorzinho da Brasilit*, *Eveready*, *Mirabel*, *Bamba 707*, *Arroz Bejeiro* e *Alfabeto Animado* para o *Instituto Nacional de Cinema Educativo*, entre outras. Com a morte de Guy passou a dedicar-se exclusivamente aos seus estúdios, em São Paulo.

Já produziu mais de mil comerciais e cerca de 70 % dos personagens com os quais trabalha são criações próprias. O seu primeiro sucesso foi o personagem Lollo/ Milkbar para a Nestlé. Em 1978, fez comerciais para empresas nacionais e multinacionais renomadas,

Com a campanha Vasectomia para a Clínica Pró- Pater, foi o ganhador de um dos principais prêmios internacionais, como o *Clio Awards* e o *Leão de Ouro*. Essa performance deu a ele a exclusividade de animar no Brasil, *Garfield* e o *tigre Tony*, há 22 anos, o símbolo da *Sucrilhos do Brasil* e assim, conquistar novos mercados, concorrendo na América Latina e no mercado europeu.

A qualidade dos profissionais brasileiros tem feito com que haja uma procura significativa por parte do mercado estrangeiro, de modo que vários animadores encontram-se em empresas como a Disney e a Fox.

Estúdio Daniel Messias

Foi criado em 1974 por Daniel Messias e hoje reúne os maiores nomes da animação brasileira, com quase mil filmes produzidos. Suas produções

principalmente dentro da publicidade, conquistaram o público televisivo, com anúncios como o da *menininha da Claybon*, o *Frango Leque-Treque da Sadia*, as *bonequinhas dos salgadinhos Elma Chips*, o *coelhinho da Quick* e todas os comerciais *Peanuts* (Snoopy e sua turma), além de *Terra à Vista* e *Carnatoon*, produzidos para o *Cartoon Network* e *Os Flintstones* para a *Visa Eletron*.

A filosofia do estúdio é formar *designers de animação*, ao invés de contratar os prontos para o trabalho. Embora o estúdio atue com tecnologia de ponta no processo de produção, privilegia a busca pela qualidade do grafismo e do *design* na animação, considerando imprescindível o domínio dos fundamentos básicos do desenho. Essa filosofia deu ao trabalho do estúdio reconhecimento internacional. Em 1991, foi convidado por uma produtora francesa para desenvolver uma série de curtas metragens para a PIAF, uma popular personagem da televisão local.

Paralelamente à produção de comerciais animados para a TV e alguns projetos experimentais, a equipe está desenvolvendo séries animadas para o canal Cartoon Network com os personagens *A Vaca e o Frango*, *Dexter e DeeDee*, *Garotas Super Poderosas*, *Johnny Bravo*, *Babão Máximo*, *Du, Dudu e Edu*, *Frajola*, *Piu-Piu* e outros.

Start Produções

Assim é denominada a produtora de Walbercy Ribas da Camargo, que trabalha com animação desde os anos 70³⁹.

Maurício de Souza Produções

A *Maurício de Souza Produções* nasceu do talento de um menino, que vivia no Interior, desenhava cartazes e pôsteres para auxiliar no orçamento doméstico e cujo sonho era se dedicar ao desenho profissionalmente.

³⁹ Não foram encontradas referências por impossibilidade de contatos.

A sua carreira teve início quando começou a fazer desenhos para o Jornal de Mogi, resolveu dirigir-se para a Capital para desenvolver e aperfeiçoar sua Arte. Em São Paulo, empregou-se na Folha da Manhã, mas não através de seus desenhos e sim como repórter policial e aproveitou para enviar sua tiras em quadrinhos com um cãozinho e seu dono, *Bidu* e *Franjinha*, para os redatores da Folha de modo que, em 1959 conseguiu uma vaga como desenhista. As suas tiras foram se ampliando e invadiram dezenas de publicações, cuja redistribuição atingiu mais de 200 jornais em 10 anos.

Em 1970, chegou o tempo das revistas de banca, quando *Mônica* foi lançada; dois anos depois, *Cebolinha* e *Cascão* e nos anos seguintes *Chico Bento*, *Cascão*, *Magali*, *Pelézinho* e outras, chegando a mais de 150 personagens. Todos esses lançamentos foram decorrentes de um trabalho em equipe, que favoreceu a sua entrada no licenciamento de produtos. Seus trabalhos são mundialmente conhecidos e muitos, premiados.

Na década de 80, resolveu desafiar o mercado de animação abrindo o estúdio denominado Black & White, que chegou a ter aproximadamente 100 artistas e produziu vídeos para locadoras, video-gibis, além oito longas metragens. Em anexo a descrição de sete desses filmes.

O Brasil já havia sido invadido pelos desenhos japoneses e Maurício que não tinha desenhos para a televisão, havia perdido mercado. O contexto econômico e político, marcado pela inflação que impedia projetos a longo prazo e a lei de reserva de mercado da informática, dificultando o acesso à tecnologia de ponta necessária para a animação moderna, impossibilitaram-no de investir no desenho animado, concentrando-se nos quadrinhos e no *merchandising*.

No início dos anos 80, surge a *Maurício de Souza Produções*, com quadrinhos, *merchandising*, parques e estúdio de animação. São muitos

departamentos, sendo que atualmente estão de volta os projetos relativos à produção de desenho animado para a televisão.

O diretor de Arte, José Marcio em entrevista concedida para este estudo, falando sobre o Estúdio de animação, diz que o mesmo conta hoje com aproximadamente 30 profissionais incluindo não só animadores, mas também a produção; uma equipe muito menor do que a equipe dos quadrinhos, onde um faz o balão, o outro põe a tinta, o outro pinta, o outro põem a letra, enfim existe uma linha de montagem. Porém, apesar de ser menor que a dos quadrinhos, é uma equipe grande se comparada às produtoras de comerciais, que têm em geral dois ou três profissionais.

No caso da animação é diferente, até porque não se tem a formação de animadores; os animadores se formam na prática e o mercado publicitário é uma boa escola e comenta *"(...) é um mercado pequeno, fechado, com as mesmas pessoas disputando o mesmo filão, as agências já têm suas produtoras e assim não se forma tanta gente como poderia."*⁴⁰

Reafirma que a entrada do desenho brasileiro na televisão é uma proposta que não tem como competir com o que vem de fora, primeiro porque já vem barato, uma vez que já foi vendido no mundo todo e também porque exige uma produção em série. e portanto, muitos profissionais que entendam e acrescenta *"(...) No Brasil só a Maurício de Souza se encontra em condições de formar esses profissionais. (...) Nós temos pelo menos 40 anos de defasagem em relação aos Estados Unidos, quando a gente começou muito já tinha sido feito lá fora. A Disney começou na década de 20 e tiveram outros pioneiros. Essa defasagem foi patente e não fomos formando muita gente (...) Apesar da indústria, o desenho não deixa de ser artesanal, lá também se produz artesanalmente, a questão é a quantidade de pessoas (...) Por exemplo, o estúdio da Disney tem 400 pessoas para trabalhar num filme longa, nós temos 10% disso para fazer vários. (...) aqui tem 15 profissionais de*

⁴⁰ Reprodução de trecho da entrevista concedida por José Marcio Nicolazzi- Diretor de Arte da Maurício de Souza Produções.

animação envolvidos para desenhar vários personagens, lá tem 15 para cuidar de Aladim, por exemplo”.

José Marcio considera ainda, que poderia ser uma alternativa em termos de mercado, utilizar menos desenhos em cada cena, como fazem os japoneses, menos desenhos por segundo que *“(...) compensam com uma história mais acurada, mais sensível. Os japoneses trabalham com os ângulos, com a contemplativa (...) encaixam a câmera, não mexem muito (...) e também tem a luta que deixa o filme dinâmico (...) os desenhos vem, continuam vindo e não temos capacidade para competir.”*

Além da capacidade de produção para preencher os espaços, do número de pessoas preparadas para exercer a profissão, a questão do desenho animado brasileiro no mercado tem a ver com a questão de venda e acrescenta *“(...) ninguém ganha dinheiro com o desenho, é com o que vem do desenho, merchandising é que rende, e' toda uma estratégia que tem que se pensar e ganhar dinheiro em cima (...) Aqui ninguém encara o desenho como investimento.*

Segundo o entrevistado, há uns três anos, Mauricio fez um contrato com a Rede Globo em que produziria séries de 20 minutos para a TV, mas até agora isso não foi definido. Assim mesmo, os estúdios só teriam condições de fazer uma pré-produção para a televisão, como a adaptação de um roteiro com base em um quadrinho um *storyboard* e as fichas de animação; o resto passaria para uma equipe maior, na Ásia ou na Europa, onde existem grandes estúdios com capacidade de produção de 20 minutos por semana ou até mesmo por dia, em geral na China, em Taiwan tem um prédio onde cada andar produz para um estúdio diferente.

Maurício de Souza brilhou na TV com o elefante da CICA; por volta de 75/76 foi para o ar *“Feliz Natal para todos”*, com a *Turma da Mônica*, 5 minutos de duração e que passava na Globo várias vezes por dia. Em 98, fez cinquenta

vinhetas de 1 minuto, outras doze de 2 minutos e três filmes de 7 minutos, isso tudo produzido pelos estúdios e veiculado no programa da Angélica.

Considerando as dificuldades de Maurício de Souza e Rede Globo definirem as negociações, os estúdios vêm desenvolvendo por iniciativa própria trinta e seis filmes de 7 minutos, que totalizam 12 episódios de meia-hora para serem comercializados. O trabalho encontra-se em fase de pré-produção e a produção será feita em seguida, a menos que um contrato seja assinado imediatamente; se isso ocorrer será preciso dividir com outras produtoras daqui ou de fora, pois a produção levaria cerca de um ano, segundo o Diretor de Arte, que acrescenta.

(...) “A indústria do desenho animado já existe há muito tempo, nós tivemos início com a Vera Cruz, se tivesse continuidade talvez. (...) nós tivemos interrupções, o desenho animado também, e hoje para atender essa demanda eu entendo que nossa meta deveria ser algo parecido com essas coisas que estão produzidas pra Cartoon Network, com filmes curtos, num padrão de animação simples e limitada, nem por isso menos interessante ou tecnicamente pior, não existe isso”

Em entrevista concedida para Roberto Dines na TV Cultura, agosto de 2001, Maurício de Souza anunciou o lançamento de um pacote de desenhos animados/histórias em quadrinhos para diversos países em co-produção com a China, onde tem uma equipe realizando os trabalhos. Falou também de um longa metragem e da exposição, História em Quadrões, realizada na Pinacoteca do Estado, à qual acompanha material próprio para o estudo de importantes pintores nacionais e internacionais.

Ao ser questionado sobre a relação com a Disney, uma vez que de certa forma têm que dividir o mesmo filão, Maurício respondeu que coexistem e completa dizendo que não pode negar, que eles constituem referência para algumas ações, dependendo da adequação e dos investimentos envolvidos.

Maurício embora não reconheça ações governamentais relativas à política de exportação que possam favorecer sua atuação lá fora, mostra-se envaidecido por terem seus personagens sido escolhidos por Sérgio Amaral, atual Ministro do Desenvolvimento, ex-embaixador da Inglaterra, para apresentar o Nordeste do Brasil para o exterior, em sites infantis, de modo que através dos filhos, os pais viessem a incrementar o turismo nacional.

Os *Estúdios Maurício de Souza* estão envolvidos com ações educativas, através de um projeto ambicioso que pretende levar a alfabetização para milhares de crianças. Um novo segmento desenvolvido foi o *Instituto Cultural Maurício de Souza*, que pretende uma ação mais sistematizada de programas institucionais voltado para a comunidade, o que já vêm desenvolvendo há mais de uma década e parceria com outras entidades e voltados para a saúde, educação, meio ambiente e cultura.

A importância de conhecer o desenvolvimento do desenho animado no mundo, favorece a compreensão das razões que determinaram a entrada dos mesmos na televisão brasileira.

Capítulo 3

O Desenho Animado na Televisão Brasileira

Todos os produtos têm aspectos no tangível e no intangível. Saber quais são estes e como realçá-los e administrá-los proporciona um poder competitivo diferencial aos que tem esse conhecimento e fazem as coisas certas.

Theodore Levit

3.1. O desenho animado dentro da programação infantil

Entender como o desenho animado entrou para a televisão brasileira significa recuperar historicamente a evolução da TV sob diferentes aspectos, que vão desde a necessidade de permanecer mais tempo no ar, até questões econômicas e de *marketing*.

Embora a TV, nos primeiros anos de seu surgimento, ficasse disponível por pouco tempo, pode-se perceber que desde seu início havia preocupação com a criação de programas voltados para as crianças.

Mesmo considerando que os recursos iniciais consistiam no mínimo suficiente para mantê-la funcionando, a programação nessa época era bastante variada. Os gêneros como o teleteatro, o jornalismo e a telenovela tiveram permanência mais duradoura e horários fixos de transmissão.

Em capítulo anterior sobre a história da televisão, ficou evidenciado que o teleteatro foi o gênero encarado com maior seriedade logo que a TV surgiu, apresentando obras com excelente nível de adaptação e interpretação, o que permitiu considerar essa fase como elitista. No que se refere às telenovelas, as produções infanto-juvenis nessa linha foram as mais significativas.

Esse tópico apresenta um panorama da programação infantil pelas diferentes emissoras, buscando destacar os programas em que desenhos infantis são apresentados e, quando possível, identificando quais. O primeiro momento desse levantamento foi realizado a partir do estudo *50 anos de Televisão: um inventário da programação infantil*.(LARA MARIA, 2000)

O relato tem início com a TV Tupi, emissora que inaugurou a história da televisão no país, e percorre as demais, de acordo com o respectivo surgimento.

A TV TUPI

A TV Tupi nasceu com a própria televisão no final de 1950 e, já no ano seguinte à sua inauguração, a programação infantil foi introduzida. Durante o período de aproximadamente trinta anos de existência, o estudo citado mostrou que a emissora criou 36 programas infantis, dos quais 33 foram descritos pela pesquisadora. Reconhecer suas características principais constitui fator importante para a compreensão dos 50 anos de desenho animado na televisão brasileira.

O primeiro programa voltado para crianças foi *Gurilândia*⁴¹ (1951), que buscava reproduzir o programa de rádio *O Clube do Papai Noel*. Nele, as crianças se apresentavam cantando, tocando e declamando poesias. Ainda no mesmo ano, surge o seriado *De Mãos Dadas*, transmitido duas vezes por semana e que abordava temas infantis por meio da história de um viúvo e uma menina. Uma vez por ano acontecia na TV TUPI, *O Clube do Papai Noel*, um especial para a televisão composto por crianças de vários lugares do Brasil; no rádio, o *Clube* era uma tradição e o público de colégios tradicionais compareciam aos domingos pela manhã. Programa de onde surgiram muitos cantores famosos e que permaneceu vinte e um anos no ar

Os *Três Porquinhos*, peça teatral encenada por um grupo do TESP (Teatro Escola de São Paulo), que vinha obtendo grande sucesso com peças infantis, possibilitou a criação do programa *Fábulas Animadas* (1952-1956), com produção e direção de Tatiana Belinky e Julio Gouveia, baseado em boa literatura brasileira e européia. O programa, através de concursos, visava despertar a imaginação e o gosto pela literatura. *Fábulas Animadas* foi o carro chefe de várias editoras.

⁴¹ Foi encontrada outra data para o início do programa, 1955, com o nome *Clube do Guri*.

Ainda no mesmo ano, surge o *Sítio do Pica-Pau Amarelo* (1952-1963), trazendo ao vídeo brasileiro a obra de Monteiro Lobato e mantendo a preocupação do autor em educar, informar e, ao mesmo tempo, divertir.

"(...) *não fazíamos sermões, fazíamos um programa artístico, poético, lúdico, cômico, dramático, porém com conteúdo ético, em que a criança e o jovem tiravam as suas próprias conclusões. Na linha de Monteiro Lobato, procurávamos dar uma abertura e uma capacidade crítica de ver, ouvir, analisar o mundo e não engolir nada sem mastigar*" (Belinky, 1998 apud Lara Maria., 2000, P.69).

Existiram outros programas infantis na linha teatral como *Façamos Hoje o Homem de Amanhã*, que surgiu em meados da década; cunho ético e moral, direcionado para os *adultos do amanhã*, deixava nítida a concepção de infância predominante.

Nos anos seguintes, *Era uma vez e/ou Teatro da Juventude* (1954-1962), nova montagem de Tatiana Belinky e Júlio Gouveia, além de *Passando pela História* (1954-1955), de Péricles Leal e Júlio Lemos.

Ainda nessa linha, o famoso *Teatrinho Trol* (1956-1966) de Fabio Sabag e Carlos Lage, que consistia na apresentação de peças teatrais nos finais de semana, durante 10 anos. Trabalhou textos de importantes escritores nacionais, como Janete Clair e Maria Clara Machado, e adaptações de grandes textos como os de Oscar Wilde, até balés. Programa inicialmente ao vivo, com direito a fadas e bruxas, quatro ou cinco cenários diferentes que posteriormente passou a ser gravado em vídeo.

Existiram também programas com outros enfoques como *Chiquito e Benedito*, teatrinho de ventrílogo desenvolvido e apresentado por Roberto Simões. Na linha circense, os programas *Dois Malucos na TV*, *Pantomina Circense*, *Escolinha do Fuzarca*, estreando a dupla Fuzarca e Torresmo, além de *Cirquinho Bom-Bril*.

No formato de seriado existiam *Nos tempos da Vovó* (1953) e também com objetivos culturais e educacionais, *Sabatina Maizena* (1954-1957). Havia ainda as novelinhas infantis, como *O Palhaço* (1956-1958) em que a trama desenvolvia-se em um circo, as crianças adoravam o palhaço e o circo, alcançando um público maior que o infantil *Pequeno Lord* (1958-1959), *Polyana* (1956) e *O Jardineiro Espanhol* (1958-1959), *Angelika* (1959), *Jardim Encantado* (1959-1960).

Um olhar sobre a década de 50 evidencia o esforço no sentido de criar uma produção diversificada e nacional e mostra o caráter elitizado dos conteúdos televisivos marcando grande parte da programação infantil.

O desenvolvimento tecnológico e as facilidades de mercado criadas para a aquisição de aparelhos, resultou em um aumento do número de telespectadores pertencentes a diferentes camadas da população, popularizando os temas e fazendo com que só o teatro se mantivesse acima do nível intelectual dos espectadores.

Apesar de a televisão exibir séries cinematográficas, desde os primeiros anos de sua existência, essas séries corresponderam a produções nacionais até 1957, quando começou a veicular séries importadas, que vieram preencher a necessidade de a TV manter-se mais tempo no ar e preencher esses horários.

Dentre todos os programas citados, somente *Sessão Zig-Zag* (1953), apresentado aos domingos pela manhã, e *Pim-Pam-Pum* (1955- 1957), programa exibido diariamente, continham desenhos.

Sessão Zig-Zag compreendia teatro, filmes infantis e desenhos animados não especificados, enquanto *Pim-Pam-Pum* tinha uma hora diária de programação diversificada, sendo que às segundas eram apresentados desenhos do *Pica-Pau*, às terças, desenhos de outros bichinhos, às quartas, *Teatro Infantil*, às quintas, *Batizado de Bonecas* e *Ciranda Cirandinha* e outros bichinhos.

As telenovelas infantis permaneciam; *Segredo da Vovó* foi apresentada em meados de 1960, duas vezes por semana e com meia hora de duração. *Serelepe*, de Tatiana Belinky, foi uma novelinha infantil que não chegou a ter um ano de duração e *Pablo, o Índio*, ficou seis meses no ar.

Foi também a TV Tupi quem introduziu a primeira série brasileira direcionada para crianças, *Vigilante Rodoviário*, em que o herói estava sempre acompanhado de um cachorro chamado Duque, exibida semanalmente por um ano. Outro seriado nacional da década, indo ao ar semanalmente por uma hora, foi *Falcão Negro*, grande protetor das senhoritas, que usava capa e espada.

Na década de 60, o espaço do desenho animado na televisão torna-se um pouco mais amplo. O programa *Meire- Meire Queridinha*, acontecia diariamente das 17 às 18:30 horas, comandado por Meire Nogueira e dirigido por Cassiano Gabus Mendes, que recebia 200 crianças por dia; a parte musical incluía canções folclóricas ou de roda e, para o público de casa, apresentava desenhos do *Pica-Pau* e do *Gasparzinho*, enquanto para o auditório eram feitas apresentações de teatrinhos ao vivo. Dentro desse programa o desenho já tem o seu espaço diário.

O Clube do Capitão AZA⁴² foi um dos programas infantis mais significativos na época. Foi idealizado em 1967 e no seu quarto ano de vida, alcançou um público de três milhões de crianças pertencentes a diferentes estados. Isso foi possível porque os recursos técnicos haviam evoluído, tornando a televisão capaz de expandir suas imagens, possibilitando as transmissões para diferentes lugares e minimizando as programações locais.

O programa, durante aproximadamente doze anos, por quatro horas diárias, foi comandado pelo ator Wilton Viana de forma improvisada. Viana vestia-se como aviador e envolvia as crianças em aventuras que as faziam sentir-se em pleno céu.

⁴² Em 1974 virou história em quadrinhos, publicada no Suplemento da Revista O Cruzeiro, chamado O Cruzeiro Infantil.

O Capitão Aza não se limitava aos estúdios, e de helicóptero ou jipe das Forças Armadas, fazia visitas a diferentes bairros e escolas, na companhia de um Policial Militar e de um ex- combatente da Força Expedicionária Brasileira, representando o civismo. Recebia da FAB, além de consultoria técnica, ajuda com uniformes, aviões de caça-F5, helicópteros. Apresentava desenhos animados como *Speed Racer* e *Corrida Maluca* e séries consideradas clássicas como *Jeanne É Um Gênio*.

A força e a credibilidade do apresentador eram usadas para reforçar as instituições governamentais, embora o programa não tivesse comprometimento com as Forças Armadas, estava absolutamente de acordo com o panorama político da época, que muito se utilizou dos meios de comunicação para divulgar e garantir a manutenção de seus ideais.

A única crítica que recebeu foi em função da ortografia utilizada, pois em seu nome foi empregada a letra z no lugar da letra s. Não era do conhecimento de muitos, que o nome do programa fora em homenagem a Capitão Azambuja, herói da FAB, que morrera em defesa da Pátria e era conhecido entre os aviadores como Capitão AZA.

O programa e o personagem serviram para abrilhantar muitos aniversários infantis, geraram o *Noticiário do Capitão AZA*, publicado em coluna de várias revistas, aumentou a venda de gibis que tivessem sua imagem estampada, assim como fez crescer consideravelmente, o número de alunos que se candidataram para a Academia de Forças Aéreas e que trocaram a infantaria pela aviação.

As novelas infantis na Tupi persistiam; um ano após o surgimento de *Capitão AZA*, a TV Tupi produziu para as crianças, *Jerônimo, Herói do Sertão*, com episódios diários. Esse programa teve início no rádio e o sucesso se estendeu por quatro anos na TV. Os episódios lembravam a paródia do Zorro e o herói dessa novela foi chamado *Zorro Sem Máscara*. (Shermann, 1999 apud Lara Maria, 2000 p.88). Em 1975, estreou *O Velho, o Menino e o Burro*, dirigida ao público infanto-juvenil. Nada

mais consta em termos de programação infantil; em 1980, a importante emissora saiu do ar.

A TV Paulista

Essa emissora iniciou suas transmissões em 1952. O nome TV Paulista decorre da origem de suas instalações que provisoriamente foram em apartamentos residenciais, na região da Consolação e Paulista. Apesar de ter menos recursos que a Tupi, introduziu na TV programas que até hoje compõem a história da TV brasileira, como *Praça da Alegria*, *Programa Sílvio Santos*, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*. Foi ainda essa emissora que lançou o palhaço Arrelia.

Outro programa de qualidade introduzido pela emissora foi o telejornal diário *Mundo em Notícias*, com notícias locais e internacionais, que apresentava filmes sobre os principais fatos ocorridos na cidade. Como encontrou muitos problemas para desenvolver sua programação, acabou introduzindo filmes de curta metragem.

Durante o período de 14 anos de existência, produziu 7 programas infantis, dos quais somente três foram descritos. O primeiro deles, *Teatro Infantil*, foi exibido na Paulista nos anos de 1952 e 1953 e, no ano seguinte, passou a ser transmitido pela Record. Quando a emissora foi incorporada à Globo, parte de sua programação passou a ser exibida por essa rede.

A TV RECORD

A Rede Record surgiu dois anos após o surgimento da televisão e já contava com a experiência da TV Tupi e da Rede Paulista. Tinha sua programação variada e estruturada em dois telejornais, duas novelas, filmes, dois programas de auditório, programas humorísticos, transmissões esportivas e o teatro retrospectivo.

A TV Record, por influência da rádio do próprio grupo, inseriu-se no âmbito musical e teve seu nome fortemente associado a esse contexto. No entanto, a programação esportiva também foi um dos seus grandes trunfos; do futebol ao pugilismo, passou também pelo turfe.

A trajetória da emissora contou com inúmeros programas marcantes e de muita qualidade técnica. Na linha de telenovelas, *Éramos Seis* foi sucesso nos anos 60. Na linha de *shows*, até 1965, a emissora investiu em astros internacionais e a partir de 65, na música popular brasileira com os festivais *O Fino da Bossa*, *Bossaude*, *Jovem Guarda* e o *Show do Dia 7*, que marcaram sua programação e deixaram evidenciar o momento político envolvido.

Programas de auditório como *A Hora do Chacrinha* e o humorístico *A Família Trapo*, alcançaram grande fama e muitos telespectadores. No entanto, a maior parte de sua programação mantinha-se mais elitizada e só se popularizou a partir do esporte: foi a Record quem iniciou a transmissão no ano de 1956 de uma partida de futebol realizada em Campinas, dando início a transmissões interestaduais.

Em 1969, três incêndios comprometeram seu patrimônio e prestígio (janeiro, março e julho) e a programação subsistiu à base de enlatados, criando um hiato em sua programação e redirecionando-a em outros moldes. (Amorim, 2000)

Por volta de 1975, voltou a se recuperar, após vender 50% de suas ações para o Grupo Sílvio Santos e submeter-se a um novo grupo de dirigentes. Em 80, retoma a tradição com esportes e em 1990, sob o comando de novos empresários caminha no sentido da modernização e expansão. Possuindo somente três emissoras, em 1991 investe na ampliação de suas exibições, através da compra de outras, como a TV Rio, a TV Sociedade, a TV Belo Horizonte e a TV Cultura de Florianópolis; em 1995 muda-se para uma nova sede, com equipamentos mais sofisticados, visando recuperar o atraso e se envolver com o desenvolvimento tecnológico e influenciando toda a sua programação.

Foram encontrados até o ano 2000, 27 programas infantis na TV Record, mas somente 16 foram descritos. No período de 1953 a 1960, a programação infantil

encontrada e descrita compreendeu: *Teatro Infantil*, *Circo do Arrelia*, *Capitão Sete* e *Ginkana Kibon*.

Sob a influência do teatro, em 1954 introduziu em sua grade o *Teatro Infantil*. A marca do circo na programação esteve presente de forma mais significativa nessa emissora, não em função do número de programas, mas em função do sucesso que o *Cirquinho do Arrelia* obteve durante 21 anos, mobilizando as arquibancadas que abrigavam cerca de 500 crianças todos os domingos.

O roteiro do programa todo era escrito por Walter Seissel, o palhaço Arrelia, que trouxe para a TV sua experiência de vida como palhaço de circo, lugar onde se criou, desenvolvendo um trabalho que se constituiu um marco de nossa cultura.

Na linha de seriado de aventuras, destaca-se *Capitão Sete*, nas décadas de 50 a 70, transmitido pela Record semanalmente.

Outro programa significativo para a emissora e que marcou a infância dessa geração foi *Ginkana Kibon*; o programa tinha, além da empresa que lhe dava o nome, a agência Thompson como um de seus patrocinadores. Foi transmitido de 1958 a 1969 e os apresentadores Vicente Leporace e Clarice do Amaral destacaram-se tanto quanto os quadros exibidos, compostos por crianças que cantavam, dançavam e apresentavam números de *balé*. Permaneceu 11 anos no ar e apresentava desenhos.

Apesar de, no final da década de 50, a televisão contar com três emissoras, o maior contingente de programas infantis ocorreu na TV Tupi e o único programa infantil com desenhos de que se tem registro na Record, é *Ginkana Kibon*.

De 60 a 75 a Record apresentou *Dr. Cacareco e Cia*, *A Turma dos Sete*, *Pintando o Sete* e *Pullman Jr. A Turma do Sete*, que surgiu em 1963, e contava com

atores mirins, também teve importância significativa. *Dr. Cacareco e Cia*, era um programa diário com reprise aos sábados e cinco apresentadores.

Pullman Jr., estreou em 1963, permaneceu 16 anos no ar, apresentando talentos infantis, brincadeiras e desenhos animados. O esquema do programa contava com crianças sentadas em mesinhas tomando *Milk Shake*, comendo *bolo Pullman*, e assistindo aos desenhos.

A programação infantil da Record, no período de 50 a 60, é muito inferior em número e variedade, se comparada à TV Tupi, e os desenhos que já são raros ficam ainda menos presentes nessa emissora. No início da década de 70, a Tupi e a Record são as únicas pioneiras no ar e sofrem a concorrência da Globo. A Record investe na apresentação de desenhos.

Os demais programas infantis descritos são os que surgiram no final da década de 80, início de 90, sendo que dos 9 descritos, 4 deles apresentam desenhos animados.

Pintando o Sete (1988-1990), foi um programa com apresentação diária realizada pela ex-modelo Andréa Veiga. Seguiu o modelo de programa de auditório com apresentadora, brincadeiras e desenhos que não foram especificados.

Mantendo a linha circense, *Atchin & Cia* foi ao ar durante 11 meses e apresentava quadros circenses. *Infantil ao Vivo* (1992) foi um programa diário com breve período de existência, comandado pelo palhaço Wandeco Pipoca. Incluía fantasias dos Super-Heróis, brincadeiras, gincanas, atrações musicais e desenhos que reproduziam histórias bíblicas. *Agente G* (1995-1997), também era exibido diariamente e estava comprometido com informação e cultura.

Tarde Criança com Mariane (1995-1996), acontecia todas as tardes; iniciou com duas horas e meia de duração, passou a ter uma hora e saiu do ar após seis

meses da estréia. O programa seguia o modelo apresentadora, brincadeiras e exibia desenhos que não foram especificados.

Mundo Maravilha (1996-1997), surgiu com outro nome, *Mara Maravilha Show* e suas transmissões ocorreram todas as tardes, durante sete meses, quando mudou de nome e de período. Seguindo também o molde de programa de auditório, além de brincadeiras e muita música, tratava de assuntos de interesse das crianças e apresentava desenhos, alguns deles de personagens de histórias em quadrinhos, como *Charlie Brown e sua Turma*, *Garfield*, *Super-Homem*, *Luluzinha* e outros.

No ano de 1998, os atuais proprietários da emissora fizeram o mais caro investimento com programação infantil, com *Vila Esperança* que permaneceu no ar somente até o ano seguinte. Esse programa, apresentado por Eliana, contou com a produção e cenografia dos mesmos profissionais que atuaram em *Castelo Rá-Tim-Bum*, da TV Cultura. *Vila Esperança* buscava oferecer informação e cultura de forma lúdica.

Eliana & Alegria, estreou em 1998 e tem como proposta divertir as crianças de forma educativa, sem ser professoral. Estação 2000 é um novo quadro do programa, com cenário virtual, pouco usado na TV brasileira, que visa colocar a criança em contato com as mais recentes pesquisas pautadas pela NASA e outras instituições de pesquisa de ponta. O cenário é constituído em três ambientes para atender aos objetivos a que se propõe o programa.

Eliana divide o comando de seu programa com o boneco *Nhoque*. Outros personagens povoam esse universo lúdico, como *Chiquinho*, o repórter, *Vovó Alegria*, que ajuda nas experiências e colabora com o seu bom português, e o nenen *Bebê Alegria*, além de diferentes personagens interpretados pela própria apresentadora. No programa são exibidos desenhos do *Pokémon*, *A Vaca* e o *Frango e Ace Aventura*.

A apresentadora tem ainda um programa destinado ao público jovem, *Eliana no Parque*, que acontece todos os domingos, durante duas horas de forma descontraída e interativa. Nele, a cada semana duas escolas participam de disputas esportivas, transmitidas da academia *Runner Club*, e culturais, realizadas no próprio auditório.

A TV EXCELSIOR

Dez anos após o surgimento da televisão no País, São Paulo ganhou mais uma emissora. A TV Excelsior, canal 9, tinha como presidente o empresário Mário Simonsen. Nos primeiros anos de sua existência, pouco representou no cenário televisivo frente às demais concorrentes, foi só a partir de 1963 que veio a ganhar expressividade, causando uma revolução em nível artístico e técnico.

A TV Excelsior foi a precursora da linguagem televisiva que hoje conhecemos, não só pelos talentos que reuniu, mas pelos recursos que introduziu, como a horizontalidade da programação, que corresponde à repetição de um mesmo programa todos os dias no mesmo horário; a verticalidade da programação, mantendo a sequência de um programa após o outro, introduzidos por vinhetas que fazem a chamada para o programa seguinte e os ganchos, que fazem a ligação de um programa com sua sequência.

Tudo isso aconteceu devido aos enormes recursos financeiros que o grupo Mário Simonsen disponibilizou e da assessoria que reuniu. Saiu em busca de audiência não participando do acordo de cavalheiros entre as emissoras que previa a não contratação de profissionais pertencentes às concorrentes e, através de salários mais significativos, foi trazendo para o quadro dessa emissora grandes nomes da TV. Da mesma forma como rapidamente ganhou audiência e se firmou, aconteceu a sua decadência; o seu grande fracasso foi em decorrência da Revolução de 64 e da chegada da ditadura.

A TV Excelsior em seu curto período de existência, não procurou direcionar sua programação para o público infantil, pois somente dois programas para crianças foram encontrados em seus registros, *Tia Gladys e Seus Bichinhos* e *Essa Gente Inocente*.

O primeiro, durante 10 anos, estimulou a imaginação de muitas crianças, transformando-se no programa infantil de maior audiência. Surgiu na TV Tupi, em 1955, e integrou a grade de programação dessa emissora até 1963. Programa simples em que um painel branco, papel e *crayon*, além de duas câmeras eram suficientes para que em menos de sete segundos, bichinhos desenhados por Gladys, se tornassem personagens de muitas histórias. A cada dia da semana, a produtora e apresentadora se deslocava para um estado brasileiro para levá-lo ao ar. Em 1967, passou a ser apresentado pela TV Excelsior e lá permaneceu até que Gladys resolveu interromper suas apresentações, uma vez que estava descontente por não deixarem que o programa se renovasse e por não concordar com que um programa destinado à criança, fosse patrocinado pela marca de cachaça Tatuzinho.

Gente Inocente foi um show musical ao vivo, totalmente realizado por crianças até sete anos; foi ao ar no quarto ano de existência da emissora. época de auge da mesma e manteve-se até 1967. O protagonista tinha quatro anos de idade. O programa chegou a ganhar um prêmio no Festival de Monte Carlo.

A TV Excelsior, apesar de programação diversificada, não demonstrou preocupação em atingir o público infantil e a descrição dos programas existentes não indicam a presença de desenhos animados.

TV CULTURA

A TV Cultura surgiu em 1962, ligada à TV Tupi e às empresas de comunicação dos Diários Associados; nessa condição permaneceu por seis anos. A partir de 1969 passou a ser mantida pelo poder público, através da Fundação Padre

Anchieta- Centro Paulista de Rádio e Televisão Educativas, que também mantém duas emissoras de rádio, a Cultura AM e a Cultura FM. A emissora teve início com uma programação de quatro horas. Porém rapidamente vai ampliando essa programação, mas não pelos mesmos critérios de audiência das TVs e rádios comerciais.

O *Curso de Madureza Ginasial* foi uma proposta que buscou ser inovadora e visou tornar os conteúdos escolares mais atraentes, além de disponibilizá-lo para um maior número de pessoas. Contou com professores de renome que preparavam as aulas e com uma equipe de atores que apresentava o conteúdo. Outros programas foram surgindo, com a participação do público e visando o debate de questões sociais como *Jovem Urgente*, que sempre esbarrava em problemas com a censura. Na linha de musicais privilegiava a democratização da música erudita, não só através da televisão, mas da promoção de visitas de orquestras a escolas ou fábricas.

No período de 1968 a 1971 foi grande a variedade de programas apresentados, considerando-se os culturais importados e suas próprias produções. Na década de 70, pretendeu distanciar-se da tendência *popularesca* que caracterizava as demais emissoras e optou por uma programação elitista que lhe conferiu uma baixa audiência, forçou uma revisão em seus propósitos e orientou para uma programação mais próxima às de outras emissoras comerciais. No final da década busca o equilíbrio entre as duas tendências, sem fugir de sua proposta educativa.

É na década de noventa que a emissora volta a se firmar com uma grande variedade de programas, pelo aumento da audiência e do patrocínio, mantendo-se coerente com a proposta de *entreter e educar*. O público infantil passa a ter prioridade e faz com que se torne sinônimo de qualidade em programação infantil, obtendo diversos prêmios. Foram encontrados 18 programas infantis exibidos pela Cultura, porém, somente 15 estão descritos.

Um único programa, *Jardim Zoológico* corresponde à década de 70; estreou em 1971 e foi exibido até 1977. Era gravado no Jardim Zoológico de São Paulo, onde ocorria um bate-papo informal entre o apresentador e as crianças sobre os bichos que escolhiam. Foi considerado precursor de uma preocupação com abordagens ecológicas e premiado em 1972 pela Associação Paulista dos Críticos de Arte. (APCA).

Outros programas foram exibidos entre 80 e 90. *Bambalalão*, que estreou em 1980 e permaneceu por mais de uma década, era voltado para crianças de 5 a 10 anos e incluía jogos, brincadeiras, música, teatro e histórias. Essas e outras atividades eram organizadas em quadros que marcaram época como *Quem Quiser Que Conte Outra*, *Hora do Lanche*, *Jornal do Bamba* e outros. *Curumim*, transmitido em 1982 e 1985, voltado para crianças menores, com 15 minutos de duração, envolvia crianças da rede municipal, num esquema que fugia ao ensino tradicional.

Os demais, estrearam a partir de 1990, começando por *Rá-Tim-Bum*, em convênio com a FIESP, CIESP e o SESI, programa diário em mais de 20 emissoras educativas do país, dirigido a crianças de 4 a 6 anos, com três exhibições diárias e, dentro de uma proposta educativa, servir de apoio ao ensino de crianças em fase pré- escolar, onde cada quadro atingia a objetivos específicos.

Outro programa importante, *Glub Glub*, permaneceu no ar de 1991 a 1994, os atores apareciam como peixinhos. Os dois peixinhos mexiam-se, conversavam, assistiam e comentavam sobre o que passa em uma televisão, que na apresentação geral do programa, cai no fundo do mar. No programa são exibidos séries internacionais e desenhos animados como *"Gil e Júlia"* e *"Buli"*, da Alemanha, além de *Fábulas*, uma animação de recortes da Hungria.

"Inicialmente as produções apresentadas eram inéditas e feitas somente na Tchecoslováquia, Alemanha e Inglaterra, sendo filmes de

animação a partir de diferentes técnicas, com massinhas, bonecos, marionetes e recortes. Mais tarde o programa passa a contar com filmes e desenhos de países como o Canadá, Estados Unidos e Inglaterra” (Lara Maria, 2000, p.156).

Em 1992, a Cultura chegou até a realizar uma espécie de telenovela, um seriado com Antonio Fagundes e Gianfrancesco Guarnieri, *Mundo da Lua*, que propiciava uma discussão das relações familiares e sociais. A Globo alugou parte da série e a transmitiu simultaneamente durante quatro meses. Teve apoio do SESI e da FIESP.

Ainda em 1992, estreia *X-Tudo*, programa semanal, com 30 minutos de duração e que trata de assuntos diversos como esportes, ciências, profissões, passeios, personalidades, através de quadros, apresentadores e bonecos.

Foi *Cocoricó*, dirigido a um público em idade pré-escolar, apresentado duas vezes ao dia, durante aproximadamente 30 minutos, o outro programa da Cultura a apresentar desenhos animados.

Tais programas buscam ensinar desde hábitos elementares, como escovar os dentes, lavar as mãos antes das refeições e tomar banho, como em *Catavento*, até mágica, como em *X-Tudo*, ou trabalhando a História da Arte, em *O Museu Divertido*, uma produção francesa.

Um dos maiores sucessos da programação infantil dessa emissora é o *Castelo Rá-Tim-Bum* (1964), premiado internacionalmente e também transposto para o cinema. Vem contribuindo para a formação de crianças de 4 a 8 anos, utilizando atores-bonecos e animações, além de uma grande variedade de efeitos especiais. As histórias vividas por atores e personagens animados dentro de um castelo, visam reviver os elementos mágicos associados ao ambiente.

Dentro de uma proposta que busca aliar informação, cultura, entretenimento e educação, os conteúdos do programa abordam noções de Ciência, História, Matemática, Música e Artes Plásticas. Trilha sonora especial foi desenvolvida para o programa. A série *Castelo Rá-Tim-Bum* é composta por 90 programas de 30 minutos, transmitidos de segunda a sexta feira e reprisados em outros dois momentos do dia. O *Castelo* tem recebido premiação internacional.

A programação infantil da TV Cultura distancia-se nitidamente das fórmulas mais comuns da TV comercial e o desenho animado não aparece como destaque da programação, pelas próprias características da emissora. Por outro lado, foi possível constatar que animação de bonecos constitui um recurso comumente usado na elaboração dessa programação, pois através deles é possível trabalhar ainda mais a fantasia e desenvolver a imaginação das crianças.

TV GLOBO

“A Globo foi criada com o dinheiro e o pessoal do grupo Time- Life dos Estados Unidos. Posteriormente prescindiu da participação direta dos Estados Unidos, mas só depois que a Globo se beneficiou do dinheiro e da experiência administrativa dos norte-americanos (...)” (Tunstall, 1977 apud Mattos, 2000, 109)

Inaugurada em 1965, teve grande desenvolvimento no período de 1968 a 1979, assim como as demais emissoras, apesar de nessa época estar vigorando o AI-5, que previa a censura dos veículos de comunicação e interferia diretamente sobre a programação. Esse desenvolvimento ocorreu porque as emissoras que apoiavam o Governo, obtinham dele financiamento para suas operações; no entanto, a Globo, em função do contrato com a *Time- Life*, já era a emissora mais rica do país, nessa época.

No final dos anos sessenta, tinha grande audiência com uma programação voltada para as camadas mais baixas da população, baseada em novelas, programas de concursos e filmes importados dos Estados Unidos, mais baratos que os brasileiros.

Em 1969, com a consolidação como rede nacional, amplia sua entrada em várias cidades, além de criar de um departamento de pesquisa, adequando sua programação a resultados de pesquisas sócio-culturais.

*“Um dos fatores do crescimento da Rede Globo foi o de jamais ter desdenhado sua relação como o mercado real. Se a classe C constitui a base da audiência, nela se dá a decisão majoritária; também em sua função devem ser montados os padrões de produção e mercadológicos. Só depois de obtido esse amálgama poder-se-á cogitar do atingimento dos padrões artístico e cultural.”*⁴³

Em 1976, a Globo inverteu o quadro anterior e passou a produzir 75% de seus próprios programas; controlava o mercado interno, estava em busca do mercado internacional e, no final da década, exportava para mais de noventa países. Em 80, dando continuidade à expansão internacional, criou a Globo Europa, divisão internacional e chegou a ter o controle total de um emissora internacional, que não correspondeu às suas expectativas.

Somente voltou a buscar o mercado externo em 1999, quando criou a TV Globo Internacional, um canal em português, visando os brasileiros residentes no Exterior.

A Globo atualmente cobre quase todo o território do país e detém os maiores índices de audiência. Mobiliza cerca de oito mil funcionários, quatro mil profissionais

⁴³ O Padrão Global. *Status*, nº126, jan.1985, p.45: in Mattos, 2000,11.

envolvidos na criação de programas, além de vários técnicos. Em sua trajetória conquistou muitos prêmios, inclusive relacionados com a programação infantil.

Durante aproximadamente trinta e cinco anos de existência, a Globo apresentou uma programação infantil bastante diversificada. Desde sua inauguração até o ano 2000 foram encontrados 23 programas infantis descritos, dentre os 28 exibidos por essa emissora.

O primeiro contato da Globo com seu público foi através do programa *Uni-Dune-Te* (1965), formato importado dos Estados Unidos, cujo cenário reproduzia uma sala de aula e onde os alunos estudavam, brincavam de roda, tomavam lanche e rezavam antes do leite matinal, orientadas por Tia Fernanda. No mesmo ano surge *Capitão Furacão* (1965-1969), que se destaca como um mocinho brasileiro, num momento em que os enlatados fazem o cenário ser dominado por mocinhos ianques

Programa tipo auditório com externas, *Capitão Furacão* (1965), tinha duas horas diárias de duração, em que um Capitão, que contava histórias e dava conselhos aos marinheiros iniciantes, organizava concursos e levava crianças para conhecerem diferentes lugares. O navio ficava ancorado na Baía de Guanabara, no Rio de Janeiro. Importante citar que o programa apresentava filmes e desenhos de Hanna-Barbera, entre outros, e foi o primeiro a registrar altos índices de audiência.

Outro programa de muita repercussão e sucesso foi *Zás-Trás*, com quatro horas diárias. O seu início foi na TV Paulista, mas em 1966 passou a pertencer à Globo.

O programa apresentava cenários temáticos e foi pioneiro na fórmula apresentadora e auxiliar de palco, brincadeiras (gincanas) e desenhos, tendo inclusive seus temas musicais gravados em 48 rotações. Os desenhos nele apresentados eram *Pica-Pau*, *Zé- Colméia* e *Patinho Duque*.

Outros programas marcaram a programação, como *Mister Show* (1969), animação de um ratinho, *Topo-Gigio*, que contracenava com Agildo Ribeiro. Consistiu de apresentações semanais durante um ano, porém tendo todos os episódios gravados em 25 dias.

Na linha de seriados, *Shazan, Xerife & Cia* (1972), também com apresentação semanal, que teve origem no sucesso da dupla de trapalhões da novela *O Primeiro Amor* e iniciou mesmo antes do fim da novela. Em 1975, o *Teatrinho Pluft*, obteve destaque e se transformou numa mini-novela infantil.

O programa *Vila Sésamo* foi um projeto da Fundação Padre Anchieta, inicialmente apresentado pela Cultura (1972), que em 1973 passou a compor a programação matutina da Rede Globo. Consistia em uma versão brasileira da série educativa norte-americana *Sesame Street*, criada para tirar as crianças das ruas e proteger os guetos nova-iorquinos. A série brasileira foi nacionalizada, ambientada em uma vila operária, dirigindo-se especialmente a crianças carentes, ensinando hábitos de higiene e noções de matemática e língua portuguesa ...a preocupação didática era tão evidente que os atores conviviam em tempo integral com uma equipe de 16 técnicos em educação.⁴⁴ O Brasil vivia o regime militar e os atores gravavam na presença de um censor.

Também é preciso falar do *Telejornal Globinho* (1975-1983), surgindo com quatro edições diárias de 2 minutos e, que depois de três anos, passou a ter 15 minutos à tarde, com reprise na manhã seguinte.

Um programa que merece destaque foi *O Sítio do Pica-Pau Amarelo*, anteriormente apresentado pela Tupi, em 1952, e pela Bandeirantes no final da década de 60, mas que por um período de 9 anos foi exibido nas TVs GLOBO e Cultura (1977/1986), tornando-se um marco da televisão brasileira. Nessa época, em

⁴⁴ Guilherme Bryan. Na telinha: uma retrospectiva dos 50 anos de programação infantil na TV brasileira. *EDUCAÇÃO*, ano 29, nº 29, dez. 2000, p. 32-38.

função dos avanços tecnológicos, foi possível ter uma Emília em cores, porém a nova versão de ano 2001 abusou da tecnologia com animações em 3D para fazer o mestre Cascudo, por exemplo, e recursos de computação gráfica, quando bichos, legumes e bonecas falam, ou para fazer desaparecer a perna do Saci-Pererê. O Marquês de Rabicó, a Cuca e o Burro Falante são bonecos grandes manipulados por controle remoto.⁴⁵

Independente do recurso utilizado, a história de Monteiro Lobato não tem época e atinge todas as idades; isso fica demonstrado pelo sucesso alcançado entre as crianças das últimas cinco décadas que tiveram o privilégio de acompanhar as aventuras de Emília e de outros personagens de Monteiro Lobato pela TV. "(...) o pó de pirlimpimpim ainda vai encantar muitas gerações."⁴⁶

Na década de 70, a Globo contava com apresentação de desenhos especialmente da dupla Hanna- Barbera, em três sessões diárias, nos programas *Globo Cor Especial*, *Show das Cinco* e *HB 74*.

Musicais especiais marcaram a programação infantil na década de 80, como *Arca de Noé I e II* (1980 e 1982), *Pirlimpimpim I e II* (1982-1984), *Plunct Plact Zunn I e II* (1983) *Verde Que Te Quero Verde* (1984), *Pererê (s/d)*, *Viagem ao Corpo Humano (s/d)*, *Canções Para Todas as Crianças* (1987). Esses musicais ajudaram a aproximar as crianças de importantes nomes da Música Popular Brasileira, como Vinícius de Moraes, Ney Matogrosso, Elis Regina, Chico Buarque e Milton Nascimento. A fórmula foi tão bem sucedida que até a turma do Balão Mágico mereceu um programa especial, com Roberto Carlos, Erasmo Carlos, Fagner e Fábio Jr.

⁴⁵ Paloma Varón. Sítio do Pica-Pau Amarelo. *Folha de S. Paulo*, 29 set. 2001. Folhinha. F-4

⁴⁶ Paloma Varón. Sítio do Pica-Pau Amarelo. *Folha de S. Paulo*, 29 set. 2001. Folhinha. F-4

O programa infantil *Balão Mágico* (1983-1986), fez parte da vida das crianças da década de 80. Simony e sua turma, os meninos Mike, Ronald Biggs, Tob e, mais tarde, Jairzinho, conversavam com o público através de respostas às cartas enviadas, anedotas e muitos desenhos animados que ficaram famosos, como *He-Man* e *She-há*. A música do tema do programa foi composta e interpretada por Guilherme Arantes. O programa resultou em especiais para a TV, quatro discos com extraordinária vendagem, além de muitos shows da *Turma* pelo Brasil.

Xou da Xuxa (1986-1992), reflete o desenvolvimento tecnológico alcançado pela televisão e é o resultado de uma produção cuidadosa com inúmeros recursos visuais, efeitos especiais eletrônicos, diferentes planos de iluminação e uma apresentadora com vestimentas erotizadas, que por meio de uma nave aterriza em meio ao palco. Tudo isso aliado a um grande projeto de *marketing* que insere a criança em um outro universo cultural, de modo que os produtos criados ou reproduzidos com a marca Xuxa, passam a constituir o sonho de consumo infantil. As moças jovens e bonitas chamadas “paquitas” que compunham o visual e auxiliavam na coreografia musical, atraíram muitas meninas para o mundo artístico.

O sucesso do programa de quatro horas diárias, com muitas brincadeiras, música e desenho animado, lança Xuxa para a música e o cinema. A apresentadora gravou vários discos com músicas infantis que logo ficavam entre os mais vendidos, abrindo as portas para a exportação; realizou filmes de grande sucesso com os *Trapalhões*, *shows* no exterior que a tornaram conhecida e fizeram com que seu programa fosse veiculado em vários países. Assim aconteceu o fenômeno *Xuxa*, a *Rainha dos Baixinhos*. O que aconteceu com Xuxa mostra que as fases transição e expansão internacional por que a TV passou, no período de 1985 a 1990, envolveram também a programação infantil.

Em seguida, a Globo leva ao ar *O Paradão da Xuxa*, nas manhãs de sábado, e voltadas para o público infanto-juvenil, com atrações musicais da época e da própria Xuxa, ficando somente nove meses em cartaz. Na mesma época (1992),

estréia o *Show do Malandro*, às tardes de sábado, sendo posteriormente transferido para o período da manhã; programa de auditório típico, que por uma hora e meia apresentava gincanas e desenhos.

No ano seguinte surge *TV Colosso* (1993-1996), que apresenta uma família de bonecos-cachorros, criados por Luiz Ferré, ilustrador e cartunista, que podiam ser manipulados manualmente ou por controle remoto. Os bonecos reproduziam as características humanas e a história transcorria nos bastidores de uma emissora de televisão, tendo alcançado sucesso significativo entre o público. Os personagens geraram discos, *shows*, filmes e álbum de figurinhas" (...) *não havia preocupação educativa apenas divertia as crianças através de críticas do cotidiano utilizando o mundo animal.*(...)" (Lara Maria, 2000, p.136).

Em 1994, Xuxa retorna com *Xuxa-Park*. Auxiliada por duas "paquitas", tem apresentações aos sábados pela manhã até os dias de hoje, que alterna desenhos, jogos com participação da platéia e apresentações de cantores ou conjuntos instrumentais. Por um ano teve quatro horas de duração, no ano seguinte à sua primeira exibição, passou a ter uma hora e meia; com a entrada de *TV Colosso* aos sábados e com o término desse programa, ganhou mais uma hora. O ambiente em que o programa acontece é de um moderno parque de diversões, com muita luz e muito movimento dos brinquedos. Divide-se em blocos, onde as atrações se alteram sendo que, freqüentemente no primeiro bloco, são apresentados dois desenhos inéditos e um filme em episódios.

Seguindo inicialmente a estrutura básica, apresentadora e auxiliares, brincadeiras e *desenhos*, *Angel Mix* ocupava inicialmente uma hora da programação televisiva e depois de quatro meses no ar, teve sua duração alterada para quatro horas. Num primeiro momento o programa estava dividido em dois quadros: *Show Angel Mix*, composto por brincadeiras, torcidas, bate-papos, além de quadros fixos como *Internauta*, *Pé na Estrada* e *Esporte Mix* e a *Novela Caça Talentos*, com duração de uma semana, estrelada por Angélica, que recuperava o mundo da

fantasia e da imaginação. Em 1998, o programa sofre reformulações e adquire um caráter educativo, com grande ênfase em temas ecológicos e incluindo personagens derivados de animação de bonecos.

A TV BANDEIRANTES

A emissora foi inaugurada em 1967, depois de um planejamento de cinco anos que resultou num empreendimento com instalação e recursos de ponta no setor, de modo que, enquanto as demais emissoras transmitiam em preto e branco, ela já estava capacitada para gerar imagens coloridas.

Foi esse espírito arrojado que lhe conferiu estrutura técnica e impediu que não saísse do ar, quando um incêndio, após dois anos de existência, fez com que perdesse instalações e equipamentos, ficando com três câmeras capazes de transmitir ao vivo. Foi através delas que conseguiu realizar a primeira transmissão em cores do País, cobrindo *A Festa da Uva*, evento realizado em Caxias do Sul. Para manter a programação, além de cobrir eventos, utilizou filmes enlatados e musicais especiais.

Três anos depois, o novo Diretor Carlos Petraglia, define as linhas de atuação da Bandeirantes: audiência qualificada dentro de quatro pilares que compreendem o futebol, jornalismo, eventos e filmes coloridos. Nessa perspectiva, a programação infantil e, mais especificamente, o desenho animado, parece não merecerem destaque. Em conformidade com a proposta, desenvolveu musicais como *Caros Amigos*, em que participaram Chico Buarque, Elis Regina, Maria Bethânia, Gal Costa, etc. Montou o Teatro Bandeirantes, onde o artista fazia seu musical. Com isso atinge sua performance elitista.

Em 1976, transformou-se em Rede Bandeirantes de Rádio e Televisão, ao comprar uma emissora desgarrada de Belo Horizonte, fundar uma no Rio e integrar as emissoras de TV às emissoras de rádio. Foi também pioneira no uso de satélites

em 1982, o que lhe proporcionou um trabalho jornalístico nacional e internacional e barateou suas transmissões. Ao contrário do que ocorre hoje, poucos programas de gênero esportivo foram transmitidos nessa época.

No ano de 1993, a Rede Bandeirantes ampliou sua transmissão e audiência e experimentou maior crescimento que as demais no setor. Em seus 33 anos de existência, a programação infantil não se firmou, teve até então 19 títulos exibidos, permanecendo no ar um ano, em média e, segundo os registros, um novo programa era introduzido, quando o outro havia saído ou pouco tempo antes; os que foram exibidos por mais tempo ficaram por quatro anos aproximadamente e alguns deles constituem rerepresentações de programas de outras emissoras.

A Bandeirantes no final do primeiro ano de existência, e por catorze meses, transmitiu *O Sítio do Pica-Pau Amarelo*, produzido por Tatiana Belinky e Júlio Gouveia, seguindo o mesmo formato da produção realizada para a TV Tupi na década de 50. Com o incêndio e a perda das cópias, o programa deixou de ser exibido. Ainda na mesma época, transmitiu *O Palhaço de Circo*, produzido e comandado pelos palhaços Torresmo e Pururuca, nos moldes de uma atração circense, que teve uma forte audiência.

TIC-TAC teve início antes do incêndio, em 1968 e ficou até 1972. Apresentava séries enlatadas e brincadeiras com as crianças. Não há registro de programas infantis com desenho até o ano de 1973, quando estreou *Titio Molina*, tendo no comando personagem de mesmo nome, que pertenceu ao programa *Zás-Trás*, da Rede Globo, permanecendo por três anos no ar. Esse programa continha brincadeiras, novelinhas de cinco minutos gravadas em ambientes externos e muitos desenhos animados, segundo dados de entrevista de Claudio Petráglio, que não especificou quais. (Lara Maria:1971). Havia também concursos de desenhos feitos por crianças que eram enviados ao programa e recebiam prêmios enviados pelo correio.

Em 1981, a emissora deu início à novela infantil *Meu Pé de Laranja Lima* (de 1976 até essa data não existem programas descritos) que terminou em dezembro do mesmo ano. *A Turma do Lambe Lambe*, depois de cinco anos de apresentação pela TV Cultura, estreou em 1981 e ficou na Bandeirantes por mais quatro anos. O artista plástico Daniel Azulay e bonecos que ganharam vida, compunham a turma, um programa que ensinou com fins educativos. A partir dele surgiram LPs e CDs gravados, revistas, livros de histórias, bonecos, brinquedos, álbuns de figurinhas e roupas.

A turma do *Tutti Frutti*, com uma linha circense, apresentação de João Banana e Chiquinho Banana, estreou em 83 e foi transmitido por um ano, quando foi ao ar *TV Criança*, um programa produzido e transmitido pela Bandeirantes durante três anos, com exibição diária inicial de duas horas, e passando mais tarde para três. Composto por vários quadros povoados por marionetes, bonecos, brincadeiras com as crianças de diferentes colégios que vinham ao programa, além de apresentar desenhos animados.

Pouco antes do término das transmissões de *TV Criança*, foi para o ar outra produção infantil da emissora, *TV Fofão*. Era basicamente um programa de auditório, onde o boneco interpretado por Omar Pecini, comandava brincadeiras, trabalhava hábitos de higiene alimentação e educação, além de apresentar desenhos animados.

Em abril de 1987, relançou *Topo Gigio*, mantido no ar por um ano e meio aproximadamente e, em agosto do mesmo ano, *ZY Bem Bom*, uma produção da emissora, com duas horas de apresentação diária, em que cinco adolescentes utilizavam-se de quadros e estratégias diversas, até externas como documentários de caráter cultural e educacional.

Oficina de Daniel Azulay é um programa transmitido nas manhãs de sábado e inspirado na *Turma do Lambe Lambe*, mantendo os mesmos propósitos desse

programa que durante dez anos esteve no ar e ajudou crianças a terem contato com a arte e o artista. O programa inclui vários quadros e tem ampla participação do público; utiliza recursos atuais como jogos no computador e o uso da Internet; deu origem ao *Jornalzinho da Oficina de Desenho*, distribuído gratuitamente nas escolas e a um *CD-Rom* interativo com mais de 100 cantigas de roda.⁴⁷

Outra atração da emissora, *Band Kids*, consiste na apresentação de desenhos japoneses, durante duas horas e trinta minutos. Cada desenho tem duração aproximada de 20 minutos, seguido de intervalo.

O SBT- Sistema Brasileiro de Televisão

A rede SBT é fruto da obstinação do empresário Sílvio Santos, que sonhava possuir um canal de televisão para exibir seu programa, até então comercializado com diferentes emissoras. Em 1976, adquire o canal 11 do Rio de Janeiro, transformando-o em TVS (TV Studios), cuja programação estava baseada em filmes e desenhos e, de início, não exibiu o Programa Sílvio Santos, pois isso implicaria disputar um mercado dominado pela Record, Tupi e Globo.

Sílvio Santos, não satisfeito com essa condição, continuou pleiteando a aquisição de emissoras que lhe permitiu fundar a própria rede. Em 1981, obteve a concessão de parte do império de Assis Chateaubriand: TV Tupi, TV Marajoara, TV Piratini e TV Continental, que vieram compor o Sistema Brasileiro de Televisão. Para perfazer as 12 horas exigidas no ar, exibia filmes, desenhos, aumentou a carga de noticiários e passou a transmitir o próprio *Programa Sílvio Santos*.

O investimento publicitário crescia, porém era grande o apoio recebido do Grupo Sílvio Santos. A emissora desenvolveu uma programação popular, visando a fácil aceitação, assumindo um conceito de mídia de massa, que oferecia

⁴⁷ Guilherme Bryan. Na telinha: uma retrospectiva dos 50 anos de programação infantil na TV brasileira. *EDUCAÇÃO*, ano 29, nº 29, dez, 2000, p.38.

entretenimento, *shows* e informação dirigidos para as classes C e D. Constavam de sua programação: *Reapertura*, *Moacir Franco Show*, *O Homem do Sapato Branco* e *Povo na TV*; numa linha oposta à concorrência, alcançou 24% de participação no seu primeiro ano de operação.

A partir do 3º ano, embora ainda optasse pelo popular, resolveu investir um pouco mais em qualidade. De 1988 a 1990, começou a repensar sua atuação e para isso contratou profissionais consagrados no meio artístico. No final da década de 80, com quase 10 anos de existência, apesar de vice-líder em audiência, não apresentava rentabilidade econômica, que levou a uma fase de busca pelas diferentes classes sociais e profissionalização comercial, através de contratação de profissionais de *marketing*, vendas e de investimentos em pesquisa, que fizeram mudar sua postura em relação à programação.

Estrearam programas como *Aqui e Agora*, *Programa Livre*, *Jô Onze e Meia* e consolidaram-se outros como *A Praça é Nossa*, *Cinema em Casa* e *remakes* de telenovelas. A implementação da qualidade, embora tivesse representado decréscimo de audiência, quebrou a barreira entre emissora, anunciantes e formadores de opinião. O SBT chegou nos anos 90 com 21% de participação em audiência e 40 milhões de dólares de faturamento, que imediatamente investiu em benefício próprio. Isso significou a construção de um espaço que veio centralizar suas operações, reunindo suas cinco unidades.

O Projeto Anhanguera surgiu em 1995, reunindo Vila Guilherme, Teatro Sílvia Santos, Sumaré, Camarés e a própria unidade Anhanguera, dotada de infra – estrutura necessária para garantir a qualidade da produção, com modernos equipamentos de geração de imagem. Passou a disputar a transmissão de eventos como o *Oscar*, investiu no esporte adquirindo exclusividade nos campeonatos nacionais e internacionais, totalizando 20 horas de programação diversificada.

(...)“Desde sua inauguração, em agosto de 1981, o SBT caracterizou-se pelo grande espaço dedicado a programas infantis e desenhos animados. Filmes e seriados de sucesso foram adquiridos para complementar a grade nos primeiros anos da década de 80. Na segunda metade da década a programação infantil superou 50% da grade.”⁴⁸

No final do ano 2000, a audiência alcançou índices acima de 25%, tendo alcançado os 30% objetivados, no período matutino e vespertino e, 24%, no período noturno. Com relação à programação infantil, foram apontados 20 programas, dos quais somente 11 foram descritos. A análise desses programas evidencia a inexistência de uma proposta específica para a criança; os programas, na sua maioria, têm a função de entreter através de brincadeiras e desenho.

No primeiro ano de vida do SBT, o programa *Bozo* passa a compor a programação infantil, depois de 14 meses na Record. Foi um programa criado em 1951 por um ex-redator de uma rede norte-americana, reproduzido e adaptado mundialmente. Transmitido inicialmente todos os dias pela manhã e à tarde, entrou e saiu do ar várias vezes, mas permaneceu cerca de 10 anos no ar. *Bozo* era um palhaço que comandava jogos e apresentava desenhos animados.

Em 1986, *Show Maravilha* estreou nos moldes de um programa de auditório, com apresentadora, brincadeiras, quadros musicais e muitos desenhos. *Oradukapeta*, 1987-1990, tinha três horas de duração e era transmitido em vários horários. Seguiu a linha, apresentador, brincadeiras e desenho animado, com a diferença que o apresentador tinha um ritmo irreverente e debochado, agradando principalmente aos meninos que o elegeram como ídolo.

Do, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Simonny, começou em 1988, foi apresentado até 1990, diariamente, por duas horas; retornou em 91, sendo apresentado por mais 9 meses. O programa tinha um forte apelo ecológico, enfatizando a preservação dos

⁴⁸ Reprodução de trecho da entrevista concedida por Rafael Antonio Larena, Assessor de Programação do SBT.

animais e da natureza. Passou por reformulações transformando-se numa versão mirim de show de calouros, recebendo crianças de 7 a 12 anos que queriam ser artistas. Não consta ter havido apresentação de desenhos.

Vovó Mafalda, iniciou suas apresentações em 1991, com o programa *Desenhos com a Vovó Mafalda*. O programa algumas vezes de auditório, outras de estúdio e com poucas crianças, apresentava desenhos e brincadeiras e permaneceu no ar durante 6 anos, tendo freqüentes interrupções, mudanças no horário e duração e recebendo, em alguns momentos também o nome *Sítio da Vovó*.

A apresentadora Eliana iniciou o comando de *Bom Dia & Cia*, em 1991. Programa produzido e transmitido diariamente por três horas, permanece na TV até os dias de hoje. Durante esse período o programa ficou um período fora do ar, teve alterados duração e horário, retorna com o nome *Eliana & Cia*, tem a Eliana como apresentadora até 1998, quando a mesma sai da emissora e o programa volta a ser *Bom Dia & Cia*, tendo como apresentadora Jackeline Petikovic. O programa é de caráter educativo, com linguagem simples e correta, estimulando a curiosidade infantil e apresenta desenhos.

Outro programa com tempo significativo de existência foi *A Casa da Angélica*. Permaneceu no ar durante sete anos, durante duas horas, todos os dias, apresentando vários quadros, onde a própria apresentadora vivia outros personagens, competições e muitos desenhos.

Seguindo um perfil de programas humorísticos no ano de 1994, Sérgio Malandro retorna com um programa que tinha seu nome e que apresentava cenas de pastelões envolvendo outros artistas. Foi transmitido até 1996.

Dentre os programas infantis, na linha de competição e buscando o público infanto-juvenil, surge *Passa e Repassa*, indo ao ar nos anos de 1995 e 1996. Inicialmente tinha uma hora e meia de duração, à medida que foi ganhando a

preferência do público, sua duração foi aumentando. Voltou a ser apresentado e pode ser visto até hoje. No gênero novelinha infantil, o SBT introduz em 1997, *Chiquititas*, cuja produção é uma parceria com uma emissora argentina, a Telef. Essa novela diária deu origem a *shows*, CDs, e itens como sapatos, roupas, revistas e bonecas.

E finalmente, *Disney Club*, programa de estúdio no qual crianças interpretam uma história, centrada no personagem Juca, um menino que adora computador e desenho animado; durante a ficção há muita apresentação de desenhos animados da Disney.

TV Manchete

A TV Manchete teve um existência de dezesseis anos, onde inicialmente pretendeu atingir as classes A e B. A programação infantil encontrada corresponde a 11 programas, dos quais, 6, estão descritos e correspondem a: *Clube da Criança*, *Lulu Limpim Clapá Topô*, *A Nave da Fantasia*, *Milke Shake*, *Cometa Alegria* e *Dudalegia*.

Com a inauguração da Manchete em 1983, surge o *Clube da Criança*, que apesar de ter sofrido várias reformulações em sua concepção original e algumas interrupções, acompanhou a emissora por todo o tempo de existência, indo ao ar todas as tardes, inclusive aos sábados. Teve Xuxa como apresentadora, que foi lançada nesse programa, depois Angélica, que posteriormente dividiu o espaço com Ferrugem. Foi Angélica quem fez com que o programa liderasse o público da tarde e seu sucesso fez surgir no mercado a marca "Angélica", com grife de roupas, bonecas, além de *shows* por todo o país.

Depois de Angélica, outras apresentadoras comandaram O *Clube da Criança* dentro do mesmo formato, com brincadeiras, sorteios, games, números musicais, filmes infantis e de desenhos animados. Esse programa marcou a entrada dos

desenhos e séries japonesas. As séries transmitidas eram *Jaspion* e *Changman*, que comandavam espaçonaves e usavam super poderes para combater um exército infindável de monstros e ninjas. Esses eram produzidos pela Toey, líder de mercado de vídeo no Japão, só perdiam em audiência para transmissões de futebol e a novela *Dona Beija*, da emissora.

O sucesso dessas séries fez com que as mesmas passassem a ser o foco do programa, diminuindo a importância das apresentadoras, fazendo com que a audiência aumentasse mais que o dobro. Entusiasmada com o sucesso, a emissora comprou os direitos autorais da série *Flash-Man*. As séries e os produtos que delas derivaram tomaram conta do público infantil e os desenhos da *Turma da Mônica* e outros foram perdendo terreno.

Outros programas foram surgindo concomitantemente ao sucesso do *Clube da Criança*, ou melhor, das séries por ele apresentadas. O *Lulu Limpim Clapá Topô* estreou em 1986 e teve só um ano e meio de duração, indo ao ar por três horas, no formato de programas de auditório, com apresentação de balé, música, dança, jogral, entrevistas e teatrinho, pelo casal Lucinha Lins e Cláudio Tovar.

A *Nave da Fantasia* foi um programa diário com quatro horas de duração, tinha como cenário um navio pirata e foi comandado por Simonny e depois Angélica. Apresentava números musicais, conjuntinhos de músicas infantis e jogos e teatrinhos com história de capitães e piratas. Estreou em 1987 e não se tem registro de quando saiu do ar e nem se apresentava desenhos.

Milke Shake era um programa musical, produzido a partir de um tema que direcionava toda a sua construção e servia como pano de fundo para a apresentação de MPB. Angélica apresentava artistas e interpretava diferentes personagens, todas as tardes de sábado, durante aproximadamente dois anos.

Alguns meses depois do término de *Milk Shake*, estreia *Cometa Alegria*, programa com quatro horas diárias de duração, uma produção independente apresentada por Patrick de Oliveira e a menina Cinthya, uma das protagonistas do *Castelo-Rá-Tim-Bum*, que no programa interpretava a bisneta de Dona Ofélia e elaboravam diferentes receitas que não precisassem ir ao fogo.

No ano do término de *Cometa Alegria*, foi ao ar *Dudalegia*, programa de auditório típico com brincadeiras, pessoas do mundo artístico e desenhos. Apresentado pela menina Duda. Foi exibido por quatro anos.

Rede TV!

A Rede TV! foi ao ar em novembro de 1999, quando o grupo Ômega, produtora independente de programas e comerciais, ganhou a concessão da extinta Rede Manchete. A filosofia da empresa está baseada no desenvolvimento de jornalismo, esportes, filmes e entretenimento, oferecendo uma nova opção para o público e o mercado publicitário.

O único programa infantil encontrado, *Alô Galera*, é dirigido para crianças de 4 a 12 anos, revela uma preocupação com educação, formação e entretenimento, e desenvolve-se durante duas horas, no período da tarde, com reprise na manhã do dia seguinte. O programa desenvolve-se dentro de uma lanchonete e lá vários personagens, entre atores e bonecos, compõem os quadros do programa, que são intercalados por desenhos animados e garantem a manutenção desse universo de fantasia e imaginação.

Os dados acima descritos estão sistematizados em quadro em anexo, que apresenta os programas infantis com desenho, presentes nas diferentes décadas, nas diferentes emissoras. A leitura adequada dos dados contidos no quadro, deve levar em consideração que as lacunas em branco nem sempre correspondem a

ausência de programas infantis com desenho animado, mas têm a ver com a época de inauguração ou extinção de determinada emissora.

Até o final da década de 50, eram três as emissoras de televisão existentes: a Tupi, a Paulista e a Record. A programação infantil nessa década foi bastante significativa, porém, não com relação aos desenhos, que tiveram pouca expressividade.

Com relação à TV Tupi, a análise dos 33 programas que compuseram a programação infantil, mostra que 23 surgiram nos anos 50, o que representa um momento de muita criatividade, não só originada pela necessidade de manter a emissora no ar, mas também por não contar com recursos técnicos que permitissem gravar os programas e reproduzi-los em outros horários, ou até mesmo só para mantê-los registrados.

Dentre os programas descritos, que surgiram na década de 50, só dois apresentavam desenhos animados, *Sessão Zig -Zag* e *Pim-Pam-Pum*, sendo que o primeiro, somente apresentava desenhos uma vez por semana. A programação tinha uma forte influência do teatro nessa época e se dirigia a camadas sócio econômicas diferenciadas, o que reafirmava essa postura.

Os outros dez programas infantis estrearam no início do período populista, que corresponde ao período de 60-75, mas no que se refere ao desenho animado, a situação pouco se modificou; só dois programas, *Meire- Meire Queridinha* e *Capitão Aza*, apresentavam desenhos diariamente.

Com relação à TV Paulista, que permaneceu catorze anos no ar, os poucos programas existentes não foram descritos e, portanto, não é possível saber se eles apresentavam desenhos. O que se sabe é que o programa *Zás- Trás* descrito na TV Globo e exibindo desenho animado, surgiu na TV Paulista.

Na TV Record, estrearam até o ano 2000, 27 programas infantis. Dos 16 programas descritos, 4 surgiram na década de 50, dos quais somente *Ginkana Kibon* apresentava desenhos.

O período de 60 a 75 não foi muito diferente, *Pullman Jr.* e a *Turma do Sete*, na década de 60 e, somente *Pullman Jr.* na década seguinte. Nos anos 70, a emissora teve sua programação truncada em função dos incêndios e da retomada por uma nova administração. No entanto, *Pullman Jr.* permaneceu, e muitos desenhos foram adquiridos para preencher a grade, diante da impossibilidade da emissora de produzir os próprios programas.

Na década de 80, apresentavam desenhos, *Bozo*⁴⁹ e *Pintando o Sete*; e, nos anos 90, a Record lança outros quatro programas infantis com desenho: *Infantil ao Vivo*, *Tarde com Mariane*, *Mundo Maravilha* e *Eliana e Alegria*.

As TVs Excelsior, Cultura, Globo e Bandeirantes surgiram na década de 60; A Excelsior foi ao ar no próprio ano de 1960 e logo em 1969, teve sua concessão cassada. Nesse período em que esteve no ar, apresentou dois programas infantis. Na descrição dos programas não consta que houvesse apresentação de desenhos animados.

A TV Cultura, inaugurada no mesmo ano, levou ao ar, até os dias de hoje, 15 programas infantis, sendo que nos anos 70, somente um continha desenhos. À década de 80 correspondem sete programas, e não há qualquer registro relativo à presença de desenhos nos mesmos. Nos anos 90, entraram para a programação outros dez programas infantis, sendo que dois deles *Glug- Glub* e *Cocoricó*, exibem desenhos.

A Globo iniciou suas transmissões em 1965 e, nessa década, produziu quatro programas para crianças, dos quais somente dois, *Capitão Furacão* e *Zás- Trás*

⁴⁹ Na mesma época era exibido pelo SBT

tinham desenhos, acontecendo o mesmo nos anos 70. Na década seguinte surgiram *Balão Mágico* e *Show da Xuxa*.

Assim como aconteceu na TV Record, a Globo também investiu mais em programas infantis com desenho; o *Show da Xuxa* permaneceu e outros são introduzidos, como *Xuxa-Park* e *Show do Malandro*.

Na época de seu surgimento, dois anos após a inauguração da Globo, a Bandeirantes dedicou três programas às crianças, porém não consta que eles apresentassem desenho. Em 70, somente *Titio Molina* exibia desenhos; na década de 80, a programação com desenho é ampliada, eles aparecem em *A Turma do Tutti-Frutti*, *TV Criança*, *A Turma do Lambe-Lambe*. Os anos 90, introduzem *TV Fofão* e o ano 2000, *Band Kids*, ambos com desenho.

A CNT/Gazeta (1975/1970) tiveram nas décadas de 80 e 90, respectivamente, os programas *Brincando na Paulista* e *Tudo por Brinquedo*, exibindo desenhos.

O SBT, na década de seu surgimento, anos 80, inclui na programação três programas que exibiam desenhos: *Bozo*, *Show Maravilha* e *Oradukapeta*, dentre os 11 programas infantis ena década seguinte *Desenho com Eliana*, *Vovó Mafalda*, *Bom Dia & Cia*, *Eliana & Cia* e *Casa da Angélica*.

Em 1983 foram citados na TV Manchete, o *Clube da Criança* e *Milk Shake* na década de 80, e *Dudalegria* nos anos 90, como tendo desenhos animados, considerando os seis programas infantis descritos.

A recém inaugurada Rede TV! tem um único programa infantil e nele, desenhos não são exibidos.

Caminhando pela história das emissoras, percebe-se que as décadas de 50 e 60 foram praticamente inexpressivas no que se refere aos desenhos, principalmente se comparadas com a força que o gênero ganhou durante os 50 anos de televisão.

Os desenhos foram ganhando espaço na programação e se diversificando enquanto origem e estilo. A seguir, os quadros 1, 2 e 3 apresentam os desenhos presentes na programação dos 50 anos de TV pelas diferentes emissoras.

Na década de 50, os desenhos exibidos correspondiam a Pica-Pau e desenhos de bichinhos, segundo citado. Com o programa Meire- Meire Queridinha, permanece o Pica-Pau e surge também Gasparzinho.

Quase no final da década de 60 e estendendo para a seguinte, a TV Tupi, com *Capitão AZA*, introduz os seguintes desenhos: *Ciborg 009*, *Samurai Kid*, *Speed Race*, e *Ás do Espaço*. Um dos primeiros animes a chegar no Brasil foi o *Ás do Espaço*, do mesmo criador de *Speed Racer*.

No início dos anos 70, a Tupi, continuava a exibir os desenhos clássicos como *Pica Pau*, *Tom & Jerry* e *Pantera Cor-de-Rosa* e também *Ás do Espaço*, que havia sido encomendado para concorrer com *Atomu*, de Ossamu Tezuda, o criador de *Astro Boy* e a *Princesa e o Cavaleiro*. *Ás do Espaço* se tornou um marco na vida de muita gente. Outro desenho japonês de sucesso foi o *Oitavo Homem (Eito Man)*, apresentado também pela Globo, depois *Homem de Aço*, primeiro do gênero robôs gigantes, além de *Príncipe Planeta*, todos desenhos de grande sucesso nessa emissora.

A TV Tupi incluiu ainda na sua grade, diversos desenhos animados com características diferentes dos até então apresentados, no que se refere a aspectos de construção, por apresentarem quadros congelados, onde as ações eram paralisadas.

ANOS 50/60

Papa Léguas

Pica Pau

Pantera Cor-de-rosa

Âs do Espaço

Dom Pixote

Piu Piu

Tom e Jerry

Gasparzinho, o fantasma minha camarada

Além disso, a duração desses desenhos era maior do que a daqueles até então exibidos, tendo aproximadamente 20 minutos, de modo que, considerando-se os intervalos, um único desenho preenchia cerca de 30 minutos da programação e sozinhos constituíam um horário. A esse estilo de desenho correspondem *Capitão América*, *Thor*, *Incrível Hulk*, *O Homem de Ferro* e *Namor*, produções dos estúdios *Marvel Comics*, baseados em histórias em quadrinhos, onde o recurso de construção descrito, quadros congelados, visava dar a eles as mesmas características dessas publicações. Cada um deles era apresentado em um dia da semana específico. Nessa década, proliferam desenhos com duração de 20 a 25 minutos.⁵⁰

A Record, nos anos 70, chegou a exibir *Gluth Cargo* e *Anjo do Espaço*, desenhos diferentes dos demais, em que ao personagem esquemático era acrescentado boca humana. Esses desenhos não tiveram repercussão entre o público.

A Rede Globo, em meados dos anos 60, entrou com desenhos de Hanna Barbera, como *Patinho Duque*, através do programa *Capitão Furacão*, que exibia também *Pica-Pau* e outros clássicos.

No início da década de 70, entrou com os desenhos japoneses na linha de *Shadow Boy*, *Marino Boy*, *Samurai Kid*, *Super Dínamo*, *Kimba*, *Fantomas*, *Guzula*, *Tarô Kid*, *Speed Racer* e *Esquadrão Arco-Íris*, onde um grupo tinha como objetivo proteger o planeta das forças do mal.

Fez grande sucesso ainda, o considerado *cult*, *A princesa e o Cavaleiro*, com apresentação semanal aos domingos à noite e exibido na década anterior pela Tupi. Num estilo diferente, a Record passou também a exibir *Gasparzinho*, grande sucesso da *Sessão Tigrinho* e uma série de desenhos, *A Princesa e o Cavaleiro*, com apresentação semanal aos domingos à noite e uma série de desenhos

⁵⁰ Reprodução de trecho da entrevista concedida por Sérgio Peixoto Filho, Editor da Revista AnimEx Special.

musicais, onde as bolinhas acompanham a música. Essas bolinhas dançantes correspondem à produção da dupla David e Max Fleicher, um dos primeiros cartuns de sucesso produzido no início dos anos 30.

Os anos 70 significaram para a Record uma fase de desestabilização em função das perdas ocorridas no final dos anos 60 e assim, sem espaço e equipamentos para que pudesse criar sua própria programação, tem nos desenhos animados um produto adequado para atender a essas condições e de grande aceitação entre o público.

A Globo na década de 70, manteve os desenhos anteriores e passou a exibir três sessões diárias de desenho, sendo que 70% eram de Hanna-Barbera e os outros 30% consistiam de desenhos novos e a cores. Os programas que os exibiam diariamente e, com exclusividade, eram *Globo Cor Especial*, *Show das Cinco* e *HB 74*. A programação televisiva tem nos desenhos produzidos por Hanna-Barbera, como *Os Flintstones*, *Os Jetsons*, *Manda-Chuva* e *Zé Colméia*, os de maior repercussão na época.

Com a extinção da TV Tupi no final dos anos 70, a Globo reafirmou-se como líder de audiência e passou a apresentar os desenhos exibidos por essa emissora: o mesmo aconteceu com a TV Record.

Na Cultura, entre os anos 70/80 teve destaque o desenho francês *Barba Papa*, que gerou revista, álbum de figurinhas, tornando-se uma febre. O desenho tinha uma forma muito simples. Compreendia as relações de uma família, onde os personagens eram bolhas cuja única diferença entre eles, estava num simples detalhe: uma gravata para o pai ou uma florzinha para a mãe. Foi também exibido no *Globinho*, programa infantil da Globo. Outro desenho, dessa vez japonês, *Príncipe Planeta*, exibido pela Tupi, também foi exibido pela Cultura.

ANOS 70

Jetsons

Guzula

Princesa e o Cavaleiro

Oitavo Homem

Speed Racer

Fantomas

Os Flintstones

Kimba

Patolino

Pernalonga

Super Dínamo

Zé Colméia

Os anos 80 têm início sem a TV Tupi, com a Record iniciando uma nova fase em função de injeção de capital pelo empresário Sílvio Santos, que adquiriu 50% das ações da empresa, tendo a Globo como líder do mercado e com mais uma emissoras no ar, o SBT.

A Bandeirantes estreou com desenhos em cores e em meados dessa década exibia TV Criança todas as tardes, com desenhos de Hanna Barbera como *Jonny Quest*, *Os Jetsons*, versão antiga, *Wally Gator*, *Os Hérculóides*, *Tartaruga Touchê*, *Carangos e Motocas*, *Os Apuros de Penélope*, *Corrida Maluca*, *Os Impossíveis*, *Frankstein Jr* e *Formiga Atômica*.

Na Globo, o programa *Balão Mágico* que ia ao ar todas as manhãs, exibia *Os Smurfs*, *Homem Pássaro*, *Mulher Aranha*, *Super Amigos*, (desenho que reunia todos os *Super Homens*), *Popeye*, *Os Flintstones*, *Mickey*, *Pato Donald*, *He-Man*, *She- Há* e *Thundercats*. Com a contratação de Xuxa por essa emissora, em 1986, o programa *Balão Mágico* deixou de ir ao ar, mas *He- Man*, *She- Há* e *Silver Hokers*, além de *Super Amigos*, continuaram sendo exibidos.

A Manchete introduz outros desenhos que marcaram a infância dos brasileiros nessa época e são genuinamente japoneses, como *Patrulha Estrelar*, *Pirata do Espaço*, *Dom Drácula*, *Flash Man*, *Zillion*, além das séries *Jaspion*, *Changeman*, que são norte-americanas.

Na década de 80, o SBT voltou a apresentar todos os clássicos *Pica Pau*, *Tom & Jerry* e desenhos de Hanna Barbera, *Pantera Cor de Rosa* e tem como destaque dois desenhos japoneses, *Heide* e *Marco*, ambientados na Europa.

A inserção de desenhos na programação televisiva foi crescente até os anos 80, quando a Globo reduziu bastante a quantidade exibida. O SBT ainda hoje

ANOS 80

Thundercats

He-Man

Corrida Maluca

She-Há

Dom Dracula

Popeye

Super Amigos

Johnny Quest

Smurfs

Apuros de Penélope Charmosa

exibe mais desenhos do que qualquer outra emissora e comparando-a com a Globo, a relação é de 4hs:1h.⁵¹

Nos anos 90, houve uma pausa no que se refere a entrada de novos desenhos japoneses, salvo reprises, até a apresentação de *Cavaleiros do Zodíaco*, que trouxe consigo uma enxurrada de desenhos novos, dentre eles, *Samurai Warriors*, *Samurai Trupers* e *Guerreiras Mágicas de Hay*.

Quando ninguém mais acreditava que voltaria a assistir desenhos japoneses, a Manchete traz para a televisão nos idos de 90, mais especificamente em 94, uma nova concepção de desenhos animados, como *Cavaleiros do Zodíaco*, que estourou e se tornou uma coqueluche nacional, sendo acompanhado de uma série de produtos como armaduras, merendeiras, discos e muitos outros produtos que levassem a marca de Seyva e seus amigos. A Manchete ao introduzir esse desenho, teve como objetivo reanimar os fãs dos animes e mangás. Em 1990, a Manchete apresenta ainda U.S. Mangá Corpys do Brasil que introduziu uns 10 títulos, dentre eles, *Gal Force*, *M.D. Gainst* e *Iczer 3*.

Já no final da década, outros desenhos de sucesso surgem na mesma linha, como *Sailor Moon*, *Street Fighter* e *Mortal Combat*, que antecederam as séries de sucesso atuais, como *Pokémon* e *Digimon*.

A Record lança a sessão *Animax*, com desenhos criados por computador e em 3ª dimensão, que não tiveram grande repercussão entre o público, sendo retirados da grade, e *Charlie Brown*, *Garfield*, *Super-Homem* e *Luluzinha*.

A Globo continuou apresentando os mesmos desenhos da década anterior, como *He-Man* e outros, dentro dos programas de auditório infantis *Show da Xuxa*, *TV Colosso* e *Angel Mix*. Os programas *Bambalúá* e *Angel Mix* apresentaram mais recentemente, alguns desenhos da *Turma da Mônica* com duração de um minuto.

⁵¹ Reprodução de trecho da entrevista concedida por Rafael Antonio Larena

A Cultura através dos programas *Glub- Glub* e *Cocoricó*, numa postura menos comercial apresentou desenhos da Tchecoslovaquia e Alemanha, como *Gil e Julia*, e *Buli*, além de desenhos do Canadá, Estados Unidos, Inglaterra e Brasil.

A TV Gazeta e a Rede TV não têm desenho animado. A Bandeirantes na década de 90 apresentou animes de muita receptividade pelo público, como *Pokémon*, *Digimon* e *Dragon Ball*.

O SBT mantém os clássicos de Disney, introduz *Ursinhos Carinhosos* e outros desenhos americanos de expressividade, como *A Turma*, *Pooples* e *Favo de Mel*. Como possuía um contrato de exclusividade, detinha o monopólio e acabou abrangendo um universo muito grande e variado de desenhos. No final da década, o SBT apresenta animes como *Fly*, *Guerreiros Mágicos de Rayrth*, *Dragon Ball* e *Strigh Fighter* e no programa *Eliana e Alegria*, *Pokémon*, *A Vaca e o Frango* e *Ace Aventura*. Começou a reduzir o horário vespertino e uma manteve uma linha matutina de programas infantis que se mantém até hoje.

Em 1999, *Hora Warner* com *Papa Léguas*, *Ligeirinho* e *Gaguinho*, superou *Angélica* com *O Máscara* e *Rochet Power*, por essa razão estrearam *Telle-Tubbies* e *Turma da Mônica*, esse é um indicador de que os desenhos clássicos detêm a preferência.

Cabe ressaltar que desenhos como *Os Simpsons*, com exibição nas noites de sábado, marcaram a década de 90 na Globo, e embora voltados para um público adulto, tiveram receptividade entre as crianças e permanecem até hoje, sendo exibidos pela SBT. Na mesma linha a Record apresentou *Futurama* e o SBT *Rei do Pedaco* e *O Homem da Casa*.

A década de 90 é marcada também pela introdução de desenhos animados que fogem aos padrões pelos conteúdos apresentados e representam

transformações significativas no cenário da animação como *Beavis e Butt-Head*, de Mike Judge, que surgiu a partir de um concurso de curtas de mal gosto para amadores. A MTV, emissora de TV aberta, com uma programação diferenciada e constituída basicamente de clipes e musicais, há vinte anos leva *Beavis e Butt-Head* ao ar. O desenho tem como personagens principais dois adolescentes que vivem no sofá vendo televisão e têm uma visão de mundo binária: as pessoas, a música e as coisas, ou são *cool* (legais) ou são jecas. São garotos que limpam o nariz com o dedo, deixam cair a calça, fazem piadas racistas, étnicas e sexuais. Ao mesmo tempo que essas características agradaram ao público, principalmente jovens e meninos, como a dupla, chegou a gerar uma denúncia pública.

Na mesma linha, o cartum *Frog Baseball*, em que rãs são usadas no lugar de bolas, causou grande espanto, ao mesmo tempo que trouxe bastante sucesso para o seu criador. Após essa criação, Judge teve encomendas de muitos cartuns para a MTV. O produto deu origem a bonés, camisetas, bonecos, máscaras, calendários, chaveiros, CDs com diálogos e filmes, e até filmes de longa metragem.

Judge, nascido no Novo México é formado em Física, montou seu estúdio em Nova York e passou a supervisionar uma equipe de escritores e animadores, responsáveis pela série, em função do sucesso alcançado. Assim como o sucesso de seu cartum o surpreendeu, se diz surpreso com as definições a ele atribuídas como*são o fim da civilização* e alega que sempre houve humor idiota como em *Os Três Patetas* e *O Gordo e o Magro*, sendo que cada um teve a sua fase e passou⁵².

Esse percurso pela programação das diferentes emissoras, mostrou que os programas infantis e o desenho animado foram ocupando cada vez mais o espaço televisivo na TV aberta, e o sucesso alcançado vem alterando e definindo a proposta de atuação da TV paga.

⁵² Diego Fonseca. Disney, em busca pela magia perdida. *América Economia*. p.20-22, 16 ago. 2001.

Até 1996, a TV a cabo só tinha um canal infantil segmentado no cabo, o *Cartoon Network*. A partir de 1997, estrearam *Fox Kids*, *Discovery Kids*, *Nickelodeon*, *Boomerang* e *Disney Chanel*.

Dentre eles, o canal mais assistido em São Paulo, Rio de Janeiro e toda a América Latina é o *Cartoon Network*. Consolidou sua supremacia combinando personagens novos como *Pinky*, o *Cérebro*, *As Meninas Super Poderosas* e o *Laboratório Dexter*, com clássicos como *Pernalonga* e *Os Flintstones*.

O desenho mais assistido na *Cartoon Network* atualmente é *Dragon Ball*, exibido desde 99 pela Bandeirantes; pesquisa realizada junto a 50 crianças do Colégio Notre Dame do Rio de Janeiro⁵³, demonstrou que somente meninos indicaram o desenho *Dragon Ball Z*, como programa preferido (26%) e os desenhos da Globo, *Fox Kids* e *Nickelodeon* arrecadaram 34% dos votos. *Tin-Tin* é um desenho europeu criado em 1929 e de grande sucesso nos idos de 1965, também exibido pelo *Cartoon*.

A TV paga, embora aderindo aos desenhos, prefere fórmulas alternativas às utilizadas pela TV aberta para sua apresentação, que tem por base uma fórmula específica e apresentadoras louras. A *Discovery Kids* preferiu, por exemplo, crianças apresentando para que haja maior identificação com os telespectadores. Pesquisa demonstra que oscilações das audiências com programas de auditório estão principalmente relacionadas aos desenhos neles contidos, pois a eles, em primeiro lugar, deve-se a preferência pelo programa e não às apresentadoras .

A Warner, embora não seja um canal voltado exclusivamente para o segmento infantil, também exhibe desenhos como *Super Homem*, revitalizado, e *Simbad*. *Mister Magoo* é um desenho da UPA, dos idos de 1949, apresentado pela Warner.

⁵³ Crianças jogam programas no lixo, *Folha de São Paulo*, 21abr.2001. Folhinha, 4-5.

O canal Boomerang (grupo Turner) em julho de 2001, esteve totalmente voltado para os clássicos de Hanna-Barbera, como *Zé Colméia*, *Pepe Legal* e *Babalú*, *Dom Pixote*, *Maguila*, *O Gorila* e *Leão da Montanha*.

O Disney Channel é vendido desde abril de 2001 no Brasil e corresponde a uma estratégia da Walt Disney Company para aumentar a presença de seus produtos na América Latina, começando pela TV. Há tempo que os desenhos Disney não são exibidos pela TV Globo, uma vez que não conseguem desenvolver acordos comerciais.

O HBO apresenta desenhos numa outra linha, como por exemplo *Insectors*, uma animação computadorizada, que gera uma impressão natural de profundidade, semelhante à obtida com desenhos em 3D, onde o roteiro se transforma em veículo da arte. Pesquisa do IBOPE- Telereport, de novembro de 2001, aponta o alcance médio dos canais na Grande São Paulo e Rio de Janeiro, com base numa audiência de 648800 mil pessoas com TV paga. (Tabela 5 em anexo)

Considerando-se os telespectadores com idade de 4 a 17 anos da referida audiência, o *Cartoon* supera as demais; o *Nickelodeon* e o *Fox Kids* estão quase no mesmo patamar e o *Discovery Kids* em 19º lugar, dentre os vinte canais. *Boomerang* e *Disney Channel* não aparecem.

O tempo médio de audiência, também aponta para a liderança do *Cartoon*, seguida da *Fox Kids*, *Nickelodeon* e *Boomerang* no mesmo patamar e *Disney Channel* em seguida, mostrando que os canais voltados para as crianças são os mais consumidos, com exceção do *Discovery Kids*, que ocupa o 10º lugar, no que se refere a tempo de permanência e perde para as demais emissoras. Essa posição fez com que repensasse o foco de sua atuação, optando por abandonar o cunho educativo, nos moldes que vinha desenvolvendo.

Pode-se concluir que a entrada do desenho animado na televisão tem início com os desenhos pioneiros como *Pica-Pau* e alguns desenhos das Disney com uma presença incipiente e sem que se possa falar em preferidos pelas crianças. Essa situação se estende para a primeira metade do anos 60.

Em meados dessa década, desenhos americanos considerados clássicos como os de Disney e cartoons que se tornaram imortais, *Tom & Jerry*, *Pernalonga*, construídos dentro da mesma fórmula, onde herói e vilão, quase sempre animais antropomorfizados, disputam espaço e alimentos, num universo de *gags* e comicidade, começam a ocupar o espaço televisivo. A censura faz com que aumente a quantidade de programas importados e assim os desenhos vão ganhando espaço.

Assiste-se também a uma abertura para desenhos um pouco diferentes, os heróis são representações de humanos e os temas abordam conquistas, perdas, forças do bem e do mal.

Os desenhos animados japoneses, introduzidos pela Record nos anos 70, constituem um marco na história do desenho animado no Brasil. A novidade que representam e a variedade disponível, faz com que tenham ampla penetração, destacando-se entre os preferidos pelas crianças. Os norte-americanos também entram em grande escala, dividindo a preferência e sendo apresentados, na própria Record, na Tupi e na Globo, com grande aceitação pelo público infantil da época.

A TV Cultura mantendo uma proposta não comercial, traz para a TV desenhos como *A Princesa e o Cavaleiro*, *Príncipe Planeta* e *Barba- Papa*, construídos dentro de uma proposta mais experimental.

As emissoras que nos anos 70 mantinham os clássicos como os de *Hanna – Barbera* e outros *cartoons*, na década de 80 investem em outros heróis derivados de bonecos de borracha fabricados pela Martell, como *He-Man* e *She-Há*, que marcaram a trajetória do desenho animado na televisão nesse período e criando

uma nova relação do desenho com o mercado, de modo que a animação passa a ser decorrente e criada como incentivo à venda de outros produtos. A supremacia da Globo em audiência e tecnologia fazem do programa da Xuxa, um veículo que contribui para o alcance obtido pelo desenho.

A entrada de desenhos japoneses novos foi pouco significativa nessa época e as séries *Jaspion* e *Changeman*, passam a atender ao público brasileiro, consumidor dos desenhos japoneses. Desenhos alternativos como *Os Simpsons* chegam e ganham a preferência. Os animes ressurgem em meados de 90, com *Cavaleiros do Zodíaco* e essa tendência se estende fazendo com que *Pokémon*, *Digimon*, *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* se tornem uma verdadeira febre entre as crianças, sem no entanto, dominar o mercado televisivo, que encontra bastante espaço para os clássicos.

Em meados da década de 90, surgem as heroínas japonesas como *Sailormoon* e *Sakura*, com grande sucesso entre as nossas crianças e, numa sátira aos japoneses, os americanos lançam *As Meninas Super Poderosas*, também com grande sucesso. Essas heroínas não precisam de heróis para salvar o planeta.

A performance descrita corresponde também à TV paga, embora seja importante considerar que a audiência dos canais pagos representam uma parcela muito pequena da população, se comparada à extensão da TV aberta. A TV paga vem realizando um verdadeiro *revival de desenhos de sucesso, cult, alternativos ou clássicos*.

É importante salientar que a origem dos desenhos apresentados contribuem para uma segmentação das emissoras, que se caracterizam por exibir principalmente desenhos dentro de uma determinada linha.

Hoje, 70% dos desenhos japoneses apresentados na televisão são originados dos mangás e dão origem a vídeo- games. São poucas as séries de TV que surgem

de vídeo- games. Acontece mais freqüentemente serem essas séries de vídeo- game adaptadas para videocassete. São chamadas de O.V.A.- *Original Vídeo Animation*. Dos desenhos que chegaram até nós, somente *Zillion* é um exemplo de desenho que surgiu do vídeo-game, porém *Cavaleiros do Zodíaco* foi um dos primeiros desenhos a ser transformado em vídeo- game.

O lançamento de desenhos são acompanhados de eventos, promoções que enchem as vitrines das lojas com produtos licenciados. Vídeos de DVDs saem meses depois dependendo do sucesso obtido nas bilheterias. Os cartazes passam então para as locadoras.

Esse tópico mostrou como o desenho foi inserido na programação televisiva, quais desenhos permearam de maneira mais efetiva o imaginário de diferentes gerações e os que ainda se mantêm entre os preferidos. Deixou evidente ainda, que não só desenhos comerciais agradam e que alguns desenhos talvez pudessem ter um alcance maior, caso as investidas de venda fossem mais efetivas.

Uma vez que a importância desse estudo está atrelada a questões relativas à educação, desenvolvimento infantil e potencial educativo dos desenhos animados, e que a sociedade vem atribuindo aos desenhos a responsabilidade pelo aumento de comportamentos inadequados nas crianças, a seguir esse estudo apresenta uma análise comparativa dos desenhos de ontem e de hoje, a partir da caracterização de alguns dos desenhos aqui citados.

3.2. Uma análise comparativa dos desenhos que marcaram época

Este tópico compreende a caracterização de alguns desenhos que se destacaram e vêm se destacando, nos últimos 50 anos de televisão, entre as crianças telespectadoras, buscando evidenciar semelhanças e diferenças entre os mesmos.

A identificação de aspectos relativos à origem, produção, ano e local de exibição, narrativa e personagens, permitiram caracterizar os desenhos, além de situá-los no tempo e no espaço, de modo a favorecer a compreensão da relação que estabelecem com a criança e com o mercado televisivo.

É preciso considerar que dados relativos à narrativa e ao número ou perfil dos personagens, não são elementos suficientes para a leitura efetiva dos desenhos, pois os mesmos não constituem um discurso verbal e sim, um discurso sincrético, um produto audiovisual, com uma linguagem específica, que inclui um conjunto de imagens em movimento definidas por ritmo, planos apresentando sons e outras características que lhe conferem sentido próprio. No entanto, a análise desses elementos não constitui objeto específico desse estudo e um olhar através dos elementos citados favorecem o estabelecimento de algumas considerações a respeito.

A partir da leitura das fichas apresentadas em anexo, que correspondem à descrição dos desenhos indicados como os mais representativos de cada período, foi possível constatar que os desenhos japoneses já detinham a preferência do público infantil e disputavam o mercado televisivo em meados dos anos 60, pouco tempo depois da televisão ter chegado ao Brasil, tendo uma penetração maior ou menor em diferentes momentos.

Pode-se constatar ainda que a dualidade representada pelo bem e o mal, o forte e o fraco, além da luta pela preservação da vida e do próprio espaço estão presentes, embora representados sob diferentes formas, em diferentes momentos, nos desenhos de origem norte- americana ou japonesa.

Logo nos primeiros anos de sua existência, anos 50, a televisão apresenta o *Pica-Pau*, *Patinho Duque* e outros clássicos não especificados; a vivência como sujeito desse período histórico, permite dizer que foram as criações de Tex Avery e Chuck Jones como *Pernalonga*, *Patolino*, *Papa Léguas* e *Coyote*, os desenhos que

permearam o imaginário infantil na época, através de uma narrativa muito simples, baseada na luta pela própria sobrevivência ameaçada, onde um ou mais animais antropomorfizados constituíam os personagens principais e, os personagens secundários nem sempre eram fixos. Não se tem registro de desenhos japoneses nesse período na televisão brasileira.

Nos anos 60, os desenhos japoneses apresentam diferença significativa em relação aos americanos, que podem ser constatadas através da narrativa e dos personagens. Estes trazem para a tela conteúdos do cotidiano da existência de cada um, das reações psicológicas contextualizadas e compreensíveis, que retratam a cultura do povo japonês, representada por seus mitos e tradições. Embora com mais personagens a povoar a trama, do que os vistos nas produções americanas, os desenhos japoneses dessa época não apresentam tantos personagens como os encontrados nos dias de hoje.

Isso fica evidente em *Samurai Kid* e *a Princesa e o Cavaleiro*, dois desenhos que marcaram esse período; o primeiro, baseado nas histórias japonesas de Samurais, aponta ainda a responsabilidade dos filhos para como os pais e a importância de seguir ensinamentos dos mesmos, aspecto fortemente evidenciado na cultura japonesa. *A Princesa e o Cavaleiro* traz a desigualdade social e política determinada pelo sexo.

Em ambos, no entanto, os personagens apresentam poderes próprios dos contos de fadas, que por muito tempo se constituíram nas formas de brincar e povoaram o universo simbólico da vida infantil, elementos que fazem com que o desenho animado substitua os contos de fadas como espaço de brincadeiras.

Assim como na década anterior, a temática relativa à preservação da vida persiste, porém, representada de formas diversas nos desenhos das diferentes culturas. Nos desenhos norte-americanos a mesma temática - preservação da vida - surge através das *gags* e comicidade presentes na disputa entre herói e vilão, onde

pelo menos um deles, o herói, é um animal; enquanto nos desenhos japoneses imperam os dramas vivenciados por personagens humanos.

O final de década de 60 e o início dos anos 70 têm a marca das produções de Hanna-Barbera e da entrada para o mercado televisivo de muitos desenhos japoneses que fizeram muito sucesso entre as crianças.

Os americanos, como *Scooby Doo* de Hanna-Barbera, continuam trazendo à cena animais, porém ao lado de personagens humanos, como Salsicha, Diana e outros, incluindo a temática das relações de forma mais próxima do real. O tema e os personagens passam a possibilitar à criança uma identificação mais direta com o mundo que a cerca; isso se repete em *Os Flintstones* e *Os Jetsons*, em que histórias que privilegiam o núcleo familiar e a idéia de diferentes tempos e costumes constituem o tema. Hanna-Barbera chama a atenção também para aspectos relativos à existência de outros planetas com o personagem Gazoo, marciano verde de *Os Flintstones* e a ficção científica em *Os Jetsons*.

Com relação aos desenhos japoneses da época, fica constatado que *Guzula* foi uma produção centrada na descrição da ingenuidade infantil, desprovida de maldade ou mentiras. *Marine Boy*, representava o herói defensor do Oceano e ao mesmo tempo contracenava com animais que agiam como humanos e aos quais eram atribuídos poderes, como Neptina, que possuía um colar de pérolas, que lhe permitia ler o futuro e prevenir os amigos do perigo.

Kimba, produzido em 1965 foi exibido nos anos de 70 a 75, com uma história humanista que defendia a vida e o espaço, lutando contra queimadas e caçadores. O bem estava representado por animais e os caçadores representavam o mal e a devastação.

Também no mesmo período, o Japão traz desenhos como *Cyborg 009*, *Oitavo Homem*, *Ás do Espaço*, *Fantomas*. Neles, ciência e poder aparecem aliados

para vencer o mal que assola a Terra. Em *Cyborg 009* a trama envolve o personagem principal e outros oito agentes em defesa do Japão contra os inimigos; cada agente tem um poder e alguns desses poderes são intrinsecamente humanos, como audição apurada ou telepatia e outros tecnológicos e criados pelo homem, como uma pistola que emite raio, por exemplo.

O *Oitavo Homem* é um ser metade homem metade robô, desenvolvido por um cientista que a ele diversos poderes dentre eles super-força, visão raio-x, velocidade e capacidade de multiplicar-se.

Na mesma linha, *Fantomas*, *O Príncipe e O Planeta* e *Super Dínamo* são seres que devem lutar contra o crime e defender a terra. Todos têm poderes e sentem necessidade de lutar contra o mal.

Já *Speed Racer* foge um pouco a essa linha, mostrando as aventuras de um rapaz que com sua máquina super potente, o Mach 5, entra em confronto com vilões que objetivavam destruir seu carro e impedir as vitórias de sua equipe.

Todos esses desenhos centram poderes em um personagem principal, que vem a se constituir no herói da narrativa e apresentam símbolos de poder variados; são capazes de transformações e trazem a marca da luta entre o bem e o mal.

Os anos 80 ainda são marcados pelo sucesso das produções de Hanna-Barbera, e *Os Jetsons*, apresentando uma visão futurista do século XXI, continua entre os preferidos.

Na mesma linha dos desenhos japoneses que marcaram a década anterior, em que a disputa pelo bem e mal não é mais dirigida à auto defesa, mas à defesa do espaço onde vive, à luta contra a invasão de estranhos e a chamada para a existência de outros planetas, o desenho *Os Herculóides*, da dupla Hanna-Barbera, traz ainda o núcleo familiar bem próximo da realidade, aliado à fantasia presente no

poder de transformação de Glip & Glup, criaturinhas que se transformam em camas, redes, cordas, além da presença de poderes sobrenaturais atribuídos a animais, como ocorre com Thundro, que libera energia pelos chifres e com Igoo, o gigante de força descomunal.

Concomitantemente, outros desenhos da dupla com temática e estrutura muito simples como *Tartaruga Touché*, *Frankstein Jr.* e *Johny Quest*, também fazem sucesso entre as crianças dos anos 80. Além desses, *Popeye*, *Mickey* e *Os Smurfs*, família de criaturas não humanas, minúsculas, com mais de cem anos e que não envelhecem, da mesma forma, fazem sucesso.

No entanto *He-Man*, seguido de *She-Há*, dominaram de forma muito significativa o universo da preferência infantil. O primeiro surge da necessidade de divulgar um boneco da Martell, que ganhou vida através do desenho. Inicialmente o desenho mostrava as aventuras de um príncipe possuidor de uma espada mágica, que o transformava num poderoso herói, quando gritava... "*Pelos poderes de Greyskull*". Num segundo momento o desenho passou a abordar temas humanos, como reconhecer-se como adotado, ser visto como covarde ao desistir do poder, de modo que esse desenho americano, seguindo o modelo japonês, trouxe o drama que envolve questões existenciais como tema para o terreno da animação. Esse argumento já havia demonstrado ter força entre as crianças por permitir uma identificação mais direta com a realidade.

O sucesso de *She-Há* vem na sequência e surge também da necessidade de vender bonecos às meninas. Assim como no Japão, alguns mangás e consequentemente os desenhos animados, atendem diferentemente ao público do sexo masculino e feminino, sendo conhecidos, respectivamente, como "Shonen" e "Shojo", e diferindo na arte, no conteúdo das histórias e na maneira como os assuntos são tratados. No caso de *She-Há* os temas abordados são românticos e as imagens mais doces do que as de *He-Man*.

He-Man não veio só acompanhado de um boneco, mas todos os personagens, assim como o Castelo de Greyskull, foram transformados em brinquedos e alcançaram grande receptividade entre o público infantil. Através deles as crianças puderam se aproximar de seus heróis e efetivamente brincar com os personagens dos desenhos, construindo histórias e vivendo diferentes situações a partir dos objetos.

Fica evidenciado que a força do desenho como instrumento de *marketing*, aliado a uma proposta semelhante a dos desenhos japoneses, consistiu uma fórmula de sucesso. Isso tem a ver com a importância não só da produção, mas da venda do desenho, para garantir o mercado, assunto mencionado pelo diretor de arte da Maurício de Souza Produções.

Os desenhos que constituíram a preferência das crianças nas décadas anteriores passaram a ser freqüentemente reprisados e continuaram atraindo o público infantil nos anos 90. Outros desenhos marcaram esse período pela irreverência apresentada; desenhos com temas constantemente trabalhados, como o núcleo familiar e as diferentes características de personalidade de cada um de seus membros, como aconteceu em *Os Flintstones* e *Os Jetsons*, são revividos com *Os Simpsons*, história contextualizada para a época, feita para adultos, porém ao gosto do público infantil.

Os *cults* apresentados pela Cultura não tiveram popularidade entre as crianças, no entanto, *Os Smurfes*, desenho belga produzido em 1958, tenha sido recebido com sucesso. Esse desenho preserva a narrativa de contos de fadas, e retrata um núcleo familiar.

Foram efetivamente as produções japonesas que detiveram a preferência das crianças. Ainda na primeira metade da década, o sucesso foi marcado por *Cavaleiros do Zodíaco*; mais tarde, *Pokémon* e *Dragón Ball Z* tocaram as crianças, sendo apresentados na TV aberta e na TV paga.

Pokémon, exibido pela Record no último ano do século, se tornou “febre” entre as crianças. Série de sucesso inspirada em um jogo de vídeo game, seus personagens, os pokémons, são bonecos de bolso de meninos e a narrativa é bem diferente dos desenhos inspirados nos mangás. São capazes de evoluir e desenvolver poderes quando treinados por seus donos, sendo que cada evolução dá origem a uma nova espécie.

O desenho deu origem a bonecos, *cards*, *cards* para game boy, álbum de figurinhas e filme de longa metragem. A cada nova espécie que os Pókémmons evoluem, surgem mais bonecos e aumenta a necessidade de consumo; o mercado lança-se no sentido de atender, sendo efetivamente o desenho um grande gerador da indústria como um todo, movimentando não só a indústria cultural.

Em uma das primeiras apresentações do desenho *Pokémon*, no Japão, ocorreu um estranho fenômeno de saúde pública, quando o raio verde saído da cabeça de um dos monstros fez com que dezenas de pessoas de idades diferentes entrassem em convulsão. A explicação dada pelos neurologistas foi que a frequência estroboscópica do raio coincidiu com uma certa frequência de processamentos neurológicos das crianças, provocando uma pane. Segundo o psicanalista Tales Ab Sáber, se as hipóteses de que criança dá vida ao desenho através de grande investimento imaginativo em nível simbólico e inconsciente tiverem validade, poder-se-ia dizer que as crianças se sentiram atingidas por tal arma, em função de processos transferenciais, porque em sua vivência psíquica o desenho ocupava *lugar de ser* e as colocou em luta com os bichinhos.

Aproveitando o sucesso do *Pokémon*, em 1999 é produzido e lançado no Brasil, *Digimon*. Esse desenho apesar de ter sido construído para concorrer com o anteriormente citado, e dele se aproximar, por serem os personagens também seres que devem ser treinados por crianças, apresenta diferenças significativas quanto ao conteúdo.

Os personagens pertencem a um mundo digital, essa característica o coloca bem dentro do contexto atual; no entanto, a temática permanece abordando o confronto entre o bem e o mal, as lutas têm por objetivo combater o inimigo e o fantástico e o mitológico estão presentes, o que o aproxima dos desenhos exibidos nos anos 70. No entanto, não vieram com a mesma força mercadológica e não chegaram a ameaçar a popularidade do *Pokémon*.

No entanto, *Dragon Ball Z*, de Akira Toriyama, baseado no mangá de mesmo nome, retoma a temática relativa à preservação da Terra, a busca para desvendar o segredo da origem, em meio à lenda das sete esferas do dragão, lutas marciais, um mundo cheio de monstros e tecnologia. Nesse desenho, à mulher são atribuídos valores e competências não consideradas por exemplo, em *O Príncipe e O Cavaleiro*. Dessa forma, o desenho introduz também uma nova posição da mulher na sociedade. O sucesso dessa produção está atrelado ao desenvolvimento de histórias em quadrinhos, cards para videogames, brinquedos, roupas, CDs e filmes. Reforçando uma visão de mulher independente, temos em *Sailormoon*, *As Guerreiras de Mágicas de Rayearth* e mais recentemente em *Sacra Cards Capture*, a valorização da mulher como heroína.

A partir da narrativa e das características dos personagens, foi possível traçar um quadro comparativo dos desenhos que compõem e compuseram o universo televisivo durante os 50 anos de sua existência e constatar que embora carreguem elementos básicos da cultura da época em que foram produzidos e das condições de produção, o conteúdo das narrativas não foge a temas que tratam do amor, do ódio, da necessidade de preservar a vida e, o mundo, das forças do mal, representadas por fadas, bruxas, heróis e vilões, da busca pela origem desconhecida e da possibilidade da transformação, expressos através de mitos, símbolos e metáforas.

Nos desenhos das diferentes épocas, as principais diferenças encontradas devem-se a características de produção, que a partir dos avanços tecnológicos, passam a se utilizar de novos recursos de imagem, sons e movimentos, dando-lhes uma nova configuração.

Sobre isso a pesquisa integrada *Desenho Animado na TV: Mitos, Símbolos e Metáforas*, a partir de representações de crianças sobre desenhos preferidos, concluiu que o enredo e as características dos personagens são mais significativos na determinação da preferência, do que a estrutura ou os recursos utilizados na construção dos desenhos. Assim, pode-se concluir que a semelhança encontrada nos enredos e características dos personagens foram os fatores responsáveis pelo sucesso dos desenhos descritos. (Pacheco:1999). Ainda, de acordo com a pesquisa acima referida

"(...) todos os elementos místicos, simbólicos ou metafóricos que compõem a narrativa dos desenhos nos permitem considerá-los como importantes para o desenvolvimento infantil, na medida que, a partir deles, a criança se diverte e portanto satisfaz sua necessidade de ludicidade, vive imaginariamente conflitos, medos e aventuras, num processo de amadurecimento emocional e cognitivo." (ibid., p.424)

ANOS 90

Cavaleiros do Zodíaco

Dragon Ball

Digimon

Snoopy

Super Mouse

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetos não podem ser considerados como entidades isoladas. Sua própria existência depende de interações com outros "objetos" e com seu meio (...). Assim cada ser vivo também constitui um sistema aberto que necessita do meio para alimentar-se. Edgar Morin

O caminho percorrido por este trabalho deixou evidente que, apesar da evolução técnica da televisão, propiciando uma formatação específica dos diferentes gêneros em diferentes momentos e introduzindo recursos que diminuiram a distância entre ficção e realidade, os programas televisivos sofreram pouca variação quanto aos gêneros e aos próprios programas.

Uma olhada na lista dos programas mais vistos, segundo o Ibope, mostra que boa parte das atrações exibidas seguem fórmulas quase tão antigas quanto à própria televisão.

De acordo com Esther Hamburger, as grandes emissoras preferem investir em fórmulas fáceis e já testadas, com as quais é mais garantido “(...) acertar no sentido financeiro e tudo fica meio parecido, porque um canal copia o outro. Eles se voltam para a audiência e não para o público.”⁵⁴

Com relação aos programas de auditório, Raul Gil e seu programa de calouros, que teve início em 1967 pela Bandeirantes, continua no ar há mais de 24 anos. Propondo competições através de perguntas e respostas, *O Show do Milhão*, do SBT, repete a fórmula da Tupi, com *O Céu é o Limite*.

A *Família Trapo*, espécie de teatro televisionado, sucesso em 1967 pela Record, tem em *Sai de Baixo* uma reprodução ao contar histórias de uma família atrapalhada. *Namoro na TV*, comandado por Sílvio Santos, na Globo, na década de 70, foi revivido há pouco tempo pelo próprio Sílvio Santos, no SBT, e é atualmente mostrado pela MTV em *Fica Comigo*. O mesmo acontece em relação às novelas e telejornais.

⁵⁴ Rodrigo Dionísio. O tempo passa mas a TV continua a mesma. *Folha de S. Paulo*, 02 set.2001. TV Folha, p.8 – 9.

A programação infantil não foge à regra. Na briga pela audiência, as emissoras desenvolvem fórmulas parecidas. A TV Cultura desenvolveu novas fórmulas e o sucesso das mesmas levou o SBT, em 1997, a buscar um fortalecimento da programação infantil, nos mesmos moldes.

Os estudos relativos à televisão, animação e desenho animado possibilitaram concluir que o panorama do desenho animado, aqui descrito, relaciona-se com a análise de alguns aspectos bastante significativos. Um deles diz respeito ao próprio desenvolvimento da televisão enquanto indústria que determina um estilo de produção e, mais tarde, de comercialização, assegurando para o mercado uma categoria de animação que compreende desenhos animados, porém com características específicas. Isso pode ser entendido a partir das considerações a seguir apresentadas.

Com a chegada da televisão e a necessidade crescente de atender às necessidades de consumo rápido que se impõem, o estilo de animação desenvolvido precisou fugir ao determinado pelos longas de Disney e foi simplificado para atender à nova demanda que se estabelecia. Com isso, as desenhos passaram a incluir menos movimentos, o que significava menos desenhos e, conseqüentemente, menos de tempo com a produção.

A produção americana encontra em Hanna-Barbera, a dupla que, com maior êxito, consegue produções dessa natureza, estimulando o novo mercado que se institui, a fórmula do sucesso. Isto explica a razão pela qual, por três décadas, os desenhos produzidos nesses estúdios estenderam-se pelo mercado televisivo.

O Japão também se apresenta como um país que rapidamente atingiu o desenvolvimento industrial e buscou inserir o desenho animado no mesmo contexto das outras produções industriais.

Dessa forma, assim como outros ramos da indústria, a arte da animação, mais especificamente o desenho animado, nos Estados Unidos e no Japão, deixa de ser obra de um artista, para ser o resultado da atuação de uma equipe, em que cada um se especializa em realizar uma parte, agilizando a produção.

De igual forma, o Japão traz para o terreno da animação os *mangás* e, através de recursos de fixação das cenas, consegue diminuir o número de desenhos e agilizar o tempo de produção destes, sem perda para trama, pois a exposição da imagem por mais tempo, aumenta o clima de suspense ou contemplação.

Esse estilo foi de encontro aos temas tratados nos *mangás* que, ao contrário das "gags" americanas, trazem conteúdos dramáticos que evidenciam nitidamente suas crenças, seus mitos, sua cultura; a agilidade com que eram produzidos também facilitou sua ampla penetração na indústria televisiva que deles passou a se alimentar.

O desenho animado criado por estúdios de animação nacionais praticamente inexistente dentro da programação televisiva, uma vez que as produções brasileiras são artesanais e por isso não se tornaram competitivas. Por outro lado, o desenvolvimento no sentido de dar um caráter industrial às produções brasileiras implica num número muito grande de profissionais na área e aqui não existem instituições voltadas para essa formação. O atraso do Brasil em transformar a arte da animação em indústria, tem a ver com o grande investimento de tempo e dinheiro que uma produção de poucos minutos significa e com a formação de profissionais especializados. Além disso, os poucos artistas que se profissionalizam acabam voltando-se para o mercado publicitário ou indo para outros países. Aliado a isso, os produtos importados têm sucesso reconhecido e, por terem sido exibidos em vários países, representam um custo muito mais baixo se comparado ao investimento necessário para uma produção nacional.

A entrada de desenhos europeus, donos de uma produção de qualidade, também não foi significativa na televisão brasileira. A cultura européia, que teve em Adorno e Hockheimer, representantes da Escola de Frankfurt, uma forte oposição à cultura norte americana voltada para as massas, levou a história do desenho animado a caminhar em outro sentido.

Assim, o desenho europeu mantém características que o situam mais na linha da animação experimental do que na da comercial. Dentro dessa concepção, não existe produção em larga escala e, embora cheguem ao mercado televisivo, o estúdio ou o criador não têm como preencher as necessidades e acompanhar o ritmo que o mercado televisivo impõe.

As produções européias mantêm uma relação mais próxima com o artista e as técnicas que desenvolve, e visam um produto que corresponda, principalmente, às expectativas do seu criador. No Brasil, são apresentados, principalmente, na TV Cultura, de cunho educativo.

Todos esses fatores explicam as razões pelas quais a grade televisiva é constituída principalmente pelos desenhos norte-americanos e japoneses, muito embora, sempre que os europeus são apresentados, sua qualidade e beleza sejam reconhecidas pelo público.

O desenvolvimento industrial foi acompanhado também de transformações em nível das relações, alterando hábitos familiares e fazendo com que as mulheres passassem a realizar atividades fora de suas casas. Dessa forma, a TV transforma-se em recurso para a mãe que não mais dispõe de tempo integral para com a criança.

Por outro lado, a industrialização corresponde a uma maior migração para a Capital e essa ocupação maior do espaço urbano contribui para a verticalização das moradias, confinando a criança a seus lares e fazendo da TV seu espaço de

brincadeiras; a criança passa a ser seu maior consumidor e a TV se estrutura para atender esse segmento cada vez mais sustentada pelo desenho animado. Nos anos 80, este modo de vida está cada vez mais instituído e a televisão amplia o espaço para as crianças e o desenho animado dentro da programação. Os programas infantis passam a incluí-los cada vez mais em sua estrutura e pesquisas apontam para os desenhos como principal determinante da audiência.

Uma outra dimensão desse desenvolvimento diz respeito ao fato de que a própria televisão foi sendo cada vez mais pensada e gerada como indústria. Os programas infantis e o desenho animado sofreram a influência desse desenvolvimento tecnológico.

Nos Estados Unidos, os personagens dos desenhos passam a ser pensados de acordo com as possibilidades que teriam de se transformar em objetos de consumo, desde que a associação televisão-desenho animado foi se mostrando em uma forma insuperável de vender produtos infantis dos mais variados, como brinquedos, camisetas, bonés, guloseimas, lancheiras, gibis, fazendo com que estes produtos fossem vendidos em maior quantidade.

A exploração dos personagens como “marca” faz gerar um universo de consumo paralelo, que alimenta a indústria do desenho animado e faz com que em alguns momentos a situação seja invertida e os desenhos animados sejam desenvolvidos como estratégia de venda de brinquedos específicos, como aconteceu com *He-Man* e *She-Há*, que se originaram visando possibilitar a venda de bonecos para crianças. O desenho animado resulta ainda em filmes de longa metragem, seriados, jogos para video-games, CDs, movimentando vários setores da indústria.

Segundo Caparelli (1998), o crescimento do mercado de bens culturais para crianças nos anos 80, no Brasil, em especial nos 90, já existia desde os anos 60, com as revistas em quadrinhos dos personagens *Mickey*, *Tio Patinhas* e outros dos

estúdios Disney, mas ainda não era um fenômeno claramente definido. Mais tarde, a literatura infantil também cresceu e se expandiu, tendo a televisão como elemento a difundir essas produções literárias, através do teleteatro infantil. (in Pacheco, 1988, p.151)

Porém, Gino Giacomini, considera que o incentivo ao consumo torna-se problemático quando o poder aquisitivo da família não permite a aquisição do objeto de desejo gerando um estado de frustração, que pode trazer prejuízos à criança. (in Pacheco, 1998, p.135)

Assim, uma análise da participação do desenho animado no desenvolvimento da criança não pode descartar a relação com esses objetos de consumo gerados pelos desenhos, que tem proporcionado um fenômeno de *marketing* global, não atingido por outros meios. O incentivo ao consumo de outros produtos divulgados nos intervalos dos mesmos não deve também ser desconsiderado.

Não só a publicidade, mas também os programas que antecedem ou sucedem o desenho, ou as chamadas para outros programas que ocorrem no espaço voltado para a programação dirigida à criança, formam com esses desenhos um *corpus* único a penetrar o imaginário infantil e isso deve ser levado em conta quando se pensa a relação da criança com esse produto.

Um olhar específico para os desenhos apresentados pela TV mostrou que o conteúdo das narrativas encontrado nos desenhos que marcaram os 50 anos de televisão, não sofreu alterações significativas e a razão para que os desenhos de hoje recebam tantas críticas e sejam vistos como ameaçadores pelos pais e pela sociedade, devem estar atreladas aos recursos utilizados na sua construção e que ficam mais evidentes nos desenhos japoneses, que têm uma forma particular e põem em evidência uma noção dramática.

No entanto, esses recursos não estão disponíveis exclusivamente nos desenhos animados, mas em outros brinquedos aos quais a criança tem acesso e esse *estranhamento* que o desenho causa aos adultos, assemelha-se ao estranhamento que os videogames, os game-boys, e outros brinquedos eletrônicos também causam, uma vez que são elementos de uma cultura que os adultos ainda estão assimilando e à qual as crianças estão incluídas desde o nascimento.

Deve-se considerar ainda que a narrativa e os personagens do desenho extrapolam o momento da apresentação do mesmo na televisão e ocupam um amplo espaço das relações das crianças, através da presença na estampa das próprias roupas, dos objetos escolares, dos filmes de longa metragem, constituindo-se em único elemento a povoar o imaginário durante um determinado período até que se esgotem suas possibilidades de movimentar a indústria.

Esse movimento explica a não permanência dos desenhos de hoje que, assim como qualquer outro produto, tendem a ser descartados para dar lugar a um outro produto, com pequenas diferenças, mas que mobilizem novamente o mercado. Poderíamos comparar o lançamento dos *Digimons* em substituição aos *Pokémons*, como se a indústria lançasse um novo carro ou liquidificador, com poucas diferenças em relação ao modelo anterior, na tentativa de incentivar o consumo.

O desenho *Pokémon* e as manifestações neurológicas apresentadas pelos telespectadores japoneses, constituem um exemplo típico das consequências que as imagens proporcionam, em face dos avanços tecnológicos; seus efeitos subliminares precisam ser melhor avaliados, principalmente pelo fato de os mesmos terem sido revertidos em instrumento de *marketing*, transformando o desenho em fenômeno.

Por outro lado, a permanência de desenhos antigos deve-se ao baixo custo comercial, à diversidade que possibilitam e à disputa pela audiência, sem deixar de considerar que têm a preferência das crianças, porque, assim como os contos de

fadas, agradam às diferentes gerações e continuam preenchendo os seus espaços subjetivos e auxiliando-as na solução de seus conflitos internos.

É importante considerar ainda que esse espaço tem sido pouco ocupado por desenhos da Disney, o que fica reiterado na fala de uma garota de apenas quatro anos que diz adorar o *Pokémon* e o *Scooby-Doo* e também o *Papa-Léguas* “...*Johnny Bravo* é muito lindo”. Dentre os seus personagens preferidos, não há nenhum da Disney. Diante da diversidade dos desenhos que agrada a menina é possível acreditar que as negociações comerciais não têm levado os desenhos de Disney suficientemente às telas.⁵⁵

Dentre os desenhos que prefere, estão os norte-americanos clássicos e os japoneses atuais, mostrando que as razões de preferência independem da época em que foram produzidos e da cultura a que pertencem. Essa fala acena também para as características dos personagens como importante fator na apreciação pelas crianças.

A análise dos conteúdos dos desenhos representativos de diferentes períodos da história da televisão Brasil mostra que são poucas as variações, assim como o perfil dos personagens sofreram somente as modificações relativas ao contexto a que pertencem, o que permite considerar que o efeito particular dessas novas formas determinadas pela indústria do imaginário contemporâneo, por retratarem os mesmos mitos, símbolos e metáforas que acompanham a humanidade através dos tempos, ressignifica-se nessas crianças, através da sua grande capacidade de imaginar, que nada mais é do que brincar.

O que habitualmente se ouve é que “Os contos de fadas” deixavam em aberto a possibilidade de a criança colocar imagens próprias ao conteúdo verbalizado....*imaginar*, e que o desenho narra a história através de imagens e de som, retirando da criança a possibilidade de povoar o imaginário com suas próprias

⁵⁵ Diego Fonseca. Tela Condenda, Disney em busca da magia perdida. *América Economia*, nº214, p.21-22, 16ago.2001.

representações. Atentando para os estudos da recepção na comunicação, constata-se que o desenho traz uma forma de imaginar, mas não *uma única forma*. As diferenças ficam por conta das características do contexto ao qual pertence a criança, sujeito da recepção, e também das características de produção e de inserção do próprio desenho animado na televisão e objeto dessa análise.

Os estudos relativos ao desenvolvimento cognitivo mostraram também que o mesmo decorre da interação com o social e, portanto, das relações determinadas pelos instrumentos que constituem mediações presentes em diferentes momentos sociais, sendo determinantes de formas específicas de pensamento na criança. Daí a importância de se relativizar as interpretações dos adultos no que se refere a produções próprias de um universo cultural.

É nesse contexto, visando buscar as características de produção e recepção que a escola pode atuar, fornecendo elementos que interajam com as elaborações da criança e fazendo com que o desenho atinja o seu mais alto potencial criador.

A importância desse estudo deve-se ao potencial educativo que a televisão tem demonstrado possuir, ao quanto as crianças convivem com ela, às recentes propostas educacionais de que os conteúdos midiáticos sejam trabalhados na escola e às controvérsias que o tema tem gerado perante a sociedade, que vem atribuindo ao desenho animado a responsabilidade pelo aumento crescente de comportamentos inadequados e de violência entre as crianças.

Referências Bibliográficas

- ANDERSEN, Maria José Beraldi. *Violência nos desenhos exibidos pela televisão*, São Paulo, 1986. Dissertação (Mestrado) Instituto de Psicologia - Universidade São Paulo.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*. 6º ed., São Paulo, Pioneira, 1991.
- ARRIAZA, Manuel Cerezo. La television del espectador ingenuo al Expectador crítico. *Comunicar*, Nº 6, 15 - 21, 1996.
- AUMONT, Jacques, *A imagem*. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas, Papirus, 1995.
- BACCEGA, Maria Aparecida. "Recepção: Novas Perspectivas nos Estudos de Comunicação, *Comunicação e Educação*, São Paulo, Moderna/USP, Ano IV, Nº 12, 7-16, 1998.
- BAKHTIN, Mikail. *Marxismo e filosofia da linguagem*, São Paulo, Hucitec, 1979.
- BALOGH, Anna Maria. *Conjunções – disjunções – transmutações da literatura ao cinema e à TV*. São Paulo: ECA-USP, 1996.
- BARTHES, Rolland. L'ancienne rhétorique. In. *Communication*, 16, Paris, Seuil, 1970.
- BRYAN, Guilherme Na telinha: uma retrospectiva dos 50 anos de programação infantil na TV brasileira. *EDUCAÇÃO*, ano 29, nº 29, dez, 2000, p.32-38.
- BOSI, Alfredo. *Dialética da Colonização*, São Paulo, Cia das Letras, 1990.
- CALAZANS, Flavio Mario de. Midiologia Subliminar: marketing do pânico Pokémon à pokemania, *LÍBERO, Revista Acadêmica de Pós- graduação da Faculdade de Comunicação Social Cásper Líbero*, ano III, V.3, N.º 5, p.74 - 87, 2000.
- CAMPOS, Milton Nunes. Evolução da relação entre a criança e a televisão. *Revista Brasileira de Ciência da Comunicação*. São Paulo, nº 2, vol. XXI, p.93-113, julho/dezembro/1998.
- CAPARELLI, Sérgio. *TV e criança: a emergência do mercado de bens culturais*. In PACHECO, Elza Dias, org. *Televisão, Criança Imaginário e Educação*. Campinas, Papirus, 1998, p.151-160.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Consumidores e Cidadãos: Conflitos Multiculturais da Globalização*, Rio de Janeiro, UFRJ, 1995.

NOGUEIRA, Adriana Cardoso. *Violência nos telejornais: a realidade espetacularizada*, Campinas, 2000. Dissertação (Mestrado) - Instituto das Artes, Universidade de Campinas.

CITELLI, Adilson. *Aprender e ensinar com textos não escolares*. São Paulo, Cortez, 1997.

_____. *Linguagem e persuasão*, São Paulo, 1997.

_____. A escola e os recurso não didáticos. *Revista Comunicação & Educação*. nº 8, 1997.

COELHO, Paulo de Tarso. *Cinema, Tempo e Movimento: O cinema de animação*. In: BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação à Distância. *Educação do Olhar, Salto para o Futuro*, nº2, 1998. (146-152)

_____. *Cinema, tempo e movimento*. In: BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação à Distância. *Educação do Olhar, Salto para o Futuro*, nº2, 1998. (137-142)

COELHO, Teixeira. *O que é indústria cultural*, S.P., Brasiliense, 1988. (1ª 1880)

_____. *Moderno & Pós-Moderno*. São Paulo, Iluminuras, 1995.

_____. *Dicionário crítico de política cultural*. São Paulo: Iluminuras, 1997.

COSTA, Cristina. *Arte: resistências e rupturas: ensaios de arte pós-clássica*. São Paulo, Moderna, 1998.

_____. *Questões de arte: a natureza do belo, da percepção e do prazer estético*. São Paulo, Moderna, 1999.

DAMASCENO, Benito. *Processos psiconeurológicos da formação da imagem*. In: *Cadernos CEDES*, nº 23, s/d.

DE LAUWE, Marie-José Ch. *Um outro mundo: A infância*, Perspectiva e EDUSP, São Paulo, 1996.

D'ÉLIA, Céu. *Animação, Técnica e Expressão*. In. São Paulo. Secretaria do Estado da Educação, FDE- Fundação para o desenvolvimento da Educação, *Coletânea Lições com cinema* (Org.), vol.4, 1996. (143-176).

DURANT, Gilbert. *A imaginação simbólica*, Lisboa, Edições 70, 1993.

DURST, Walter George. *Especialização da TV, espacialização do sentido*. In: PACHECO, Elza Dias (Org.). *Televisão, Criança, Imaginário e Educação*. Campinas, Papirus, 1998.(119-133)

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo, Perspectiva, 1976.

_____. *Como se faz uma tese*, 15ª ed., S.P., Perspectiva, 2000 (1ª1997)

FIORIN, José Luiz. *Linguagem e Ideologia*. Série Princípios, São Paulo, Ática, 1995.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. *O mito na sala de jantar*, Porto Alegre, Movimento, 1984.

FREIRE, Sonia. *Cinema , Tempo e Movimento: Breve história do cinema brasileiro*. In: BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação à Distância. *Educação do Olhar, Salto para o Futuro*, nº2. 1998. (137-139)

_____. *Introdução de tecnologias de reprodução*. In: BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação à Distância. *Educação do Olhar, Salto para o Futuro*, nº1, 1998. (85-96)

FURTADO, Rubens. *Da rede Tupi à rede Manchete- uma visão histórica*. In MACEDO, Claudia, FALCÃO, Angela, ALMEIDA, Cândido José Mendes de. *TV ao vivo: depoimentos*. São Paulo, Brasiliense, 1998.

GIACOMINI FILHO, Gino. *A criança no marketing e na comunicação publicitária* PACHECO, Elza Dias (ORG). *Televisão, Criança Imaginário e Educação*. Campinas, Papirus, 1998. (135-150)

GOMEZ, Guillermo Orozco (Coord). *La comunicacion desde las prácticas sociales: Reflexiones en torno a su investigación*, *Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales*, Universidade Ibero Americana, México, 1990.

YAMAZE, Liria n Luri Huguchi. *O Universo Infantil enquanto Target em dois contextos: Brasileiro e Japonês*, São Paulo, 2000. Dissertação (Mestrado) Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo.

KÖCHE, José Carlos. *Instrumentos de Metodologia Científica. Teoria da Ciência e Prática de Pesquisa*, Petrópolis, Vozes, 1997.

LAKATOS, Eva Maria e ANDRADE MARCONI, Marina de. *Fundamentos de Metodologia Científica*, S.P., Atlas, 1991. (3ª ed./ 1ª ed-1985)

- LARA, Maria. *50 anos de televisão: um inventário da programação infantil*, São Bernardo do Campo, 2000. Dissertação(Mestrado) UMESP - Universidade Metodista de São Paulo.
- LEAL, Bruno Souza. O desafio da imagem, *Revista Pedagógica*, nº 7, vol.2, 1996.
- LÉVY, Piérre. *As tecnologias da Inteligência*. São Paulo, Editora 34, 1993.
- LUNA, Sérgio Vasconcelos. *Planejamento de Pesquisa- uma introdução*. São Paulo, EDUC, Série Trilha, 2000. (1ª ed.,1996)
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. São Paulo, EDUSP, 1996.
- MARCONDES FILHO, Ciro. "Editorial". *Atrator Estranho*, Revista do NTC- Centro de Estudos e Pesquisas em Novas Tecnologias, Comunicação e Cultura, Ano I, N º p. 3 - 4., 1995.
- MÁRTIN BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações. Comunicação, Cultura e Hegemonia* Rio de Janeiro, UFRJ, 1997.
- _____. *Comunicação e Cidade: entre medos e meios. Novos Olhares*, São Paulo, Ano I, Vol I, 5-11, 1998.
- _____. *De los medios a las praticas. Cadernos de Comunicacion y Práticas Sociales*, Universidade Ibero Americana, México, 1990.
- MATTELART, Armand e Michèle. *História das teorias da comunicação*, São Paulo, Loyola,1999.
- MATTOS, Sérgio Augusto Soares. *A televisão no Brasil: 50 anos de história*, Salvador, PAS/ IANAMÁ, 2000.
- MC LUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*, 4ªed, São PAULO, Cultrix,1974.
- MORENO, Antonio. História do cinema de animação brasileiro. In: SÃO PAULO. Secretaria do Estado da Educação, FDE- Fundação para o desenvolvimento da Educação, *Coletânea Lições com cinema* (Org.),Vol.4,1996. (89-116)
- NAZÁRIO, Luiz. *Animação norte-americana*, In: SÃO PAULO. Secretaria do Estado da Educação, FDE- Fundação para o desenvolvimento da Educação, *Coletânea Lições com cinema* (Org.),1996. (39-61)
- OLIVEIRA, Marta Kohl. *Vigotsky*. São Paulo, Scipione,1993.

PACHECO, Elza Dias. *O Pica-Pau: Herói ou Vilão ? Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante*, São Paulo, Loyola, 1985.

_____. *Comunicação, Educação e Arte na Cultura Infante – Juvenil*. São Paulo, LOYOLA, 1991.

_____. A violência nos meios de Comunicação Social. *Revista Diálogo*, ano II, Nº 5, São Paulo, Paulinas, 43 - 49, 1997.

_____. (Org.) *Televisão , Criança e Imaginário: contribuições para a integração escola/universidade/sociedade*, LAPIC/ECA/USP, 1997. (Pesquisa Integrada)

_____. (Org.) *Televisão, Criança Imaginário e Educação*. São Paulo, Papirus, 1998.

_____. *Infância, cotidiano e imaginário no terceiro milênio: dos folguedos infantis à diversão digitalizada*. In: PACHECO, Elza Dias. (Org.) *Televisão, Criança Imaginário e Educação* Campinas, Papirus, 1998.

_____. *Desenho Animado na TV: Mitos, símbolos e metáforas*, vol. I, II, III, LAPIC/ECA/USP, 1999. (Pesquisa Integrada)

PARENTE, André. (Org). *Imagem- Máquina: a era das tecnologias do virtual*; tradução de Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PIAGET, Jean. *Seis estudos de Psicologia*, Rio de Janeiro, Forense, 1969.

PINTO, Milton José. *Comunicação e Discurso: introdução a análise de discursos*. São Paulo, Hacher Editores, 1999.

REIMÃO, Sandra. *Em instantes- notas sobre a programação da televisão brasileira (1965-1995)*. São Paulo, Cabral Editora, 1998. In. LARA, Maria. *50 anos de televisão: um inventário da programação infantil*, São Bernardo do Campo, 2000. Dissertação (Mestrado) - Universidade Metodista de São Paulo.

REZENDE E FUSARI, Maria Felisminda de. *O desenho animado que a criança vê na televisão*. São Paulo, Loyola, 1985.

SALOMON, Charles. *The History of the Animation- enchanted drawins*. NewYork, Wings Book, 1994.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura das Mídias*. São Paulo, Razão Social, 1992 .

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*, 21ª edição. São Paulo, Cortez, 2000.

- SILVEIRA, Dalys Dixon. *A máquina dos sonhos: imaginário e cotidiano de dois grupos de crianças espectadoras de TV*. São Bernardo do Campo, 1992. Dissertação (Mestrado) - Comunicação Social, Universidade Metodista de São Paulo.
- SMIRKOFF, Marcos. *Anime: animação no Japão*. In. SÃO PAULO. Secretaria do Estado da Educação, FDE- Fundação para o desenvolvimento da Educação, *Coletânea Lições com cinema* (Org.),1996. (63-76)
- SOARES, Ismar de Oliveira. " A Nova LD..B e a Formação de Profissionais para a Inter- Relação Comunicação- Educação". *Comunicação & Educação*, São Paulo, Moderna, Ano I, Nº2, 14-20,1995.
- _____. *Recepção: Novas Perspectivas nos Estudos de Comunicação e Educação, Comunicação & Educação*. São Paulo, Ano IV, Nº 13, 41-66, 1998.
- SOARES, Magda. *Linguagem e Escola. Uma perspectiva social*, Ática,1986.
- SODRÉ, Muniz. *Televisão e Psicanálise*, São Paulo, Ática, 1987.
- SOUZA, Mauro Wilton. (Org). *Sujeito, o lado oculto do receptor*. S.P., Brasiliense, 1995.
- STRAUBHAAR, Joseph D. O declínio da influência americana na televisão brasileira. *Comunicação e Sociedade*. São Bernardo do Campo, nº9, 95-102, 1993.
- TASSARA, Helena. As crianças, a televisão e a morte de um ídolo: Ayrton Senna. In: PACHECO, Elza Dias (Org). *Televisão, Criança Imaginário e Educação* Campinas, Papirus, 1998. (51-64).
- TASSARA, Marcello. *Das pinturas rupestres ao computador: uma mini-história do cinema de animação* In: SÃO PAULO. Secretaria do Estado da Educação, FDE- Fundação para o desenvolvimento da Educação, *Coletânea Lições com cinema* (Org.),1996. (13 – 35)
- UNIVERSIDADE SÃO PAULO. Instituto de Psicologia, Serviço de Biblioteca e Documentação. *Normatização de Referências Bibliográficas: Material de Orientação*, São Paulo, 1977.
- UNIVERSIDADE SÃO PAULO. Instituto de Psicologia, Serviço de Biblioteca e Documentação. *Citações no texto e notas de rodapé: Manual de Orientação*, São Paulo, 1977.
- VIGOTSKY, Liev.S. *A Formação Social da Mente*, 3ªed., São Paulo, Martins Fontes,1989.

WHITE, Robert A. Recepção: A abordagem dos Estudos Culturais, *Comunicação e Educação*, São Paulo, Moderna, Ano IV, Nº12, 57 - 76, 1998.

_____. Tendências dos Estudos de Recepção, *Comunicação e Educação, ARTIGOS internacionais*, Moderna, São Paulo, Ano IV, Nº 13, 1998, 41-66.

WINN, Marie. *The plug in drug*. New York, PENGUIN, 1985.

WOLF, Lilian Alford. *Televisão e Criança- Estudos realizados no Brasil de 1987 a 1997*, São Paulo, 1998 Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações de Artes- Universidade São Paulo.

Mídia Impressa

50 anos de TV. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 18 jun. 2000. Caderno2-Cultura, p.4 -12.

A CULTURA de massas emergente, *Folha de São Paulo*, São Paulo, 02 abr.1998, Caderno MAIS! 1, p.2 – 9.

AB' SABER. Psicanálise dos Pokémons. *Folha de São Paulo*, São Paulo, Caderno MAIS, Infância, 30 abr. 2000, p.17-20.

BASTOS JUNIOR, Gabriel. Hollywood paga dívida com Chuck Jones. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 5 abr.1996, Caderno 2, p. D -11.

COELHO, Teixeira. A Revolução Silenciosa. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 12 abr.1998. p.7

CRIANÇAS jogam programas no lixo. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 21abr.2001.Folhinha, p. 4 -5.

CROITOR, Cláudia. Programação infantil vive de ídolos do passado. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 10 jun.2001. TV Folha, p.10-11.

DANTAS, Rui. Beijinho, beijinho, tchau, tchau. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 24 jan.1999. TV Folha, p.8 -9.

DIEGO, Fonseca. Tela Condenda: Disney em busca da magia perdida. *América Economia*, nº214, p.21-22, 16 ago. 2001.

- DIMENSTEIN, Gilbert. *TV brasileira exhibe 20 crimes por hora de desenho*, *Folha de São Paulo*, São Paulo, 28 out.1998. *Folha Ilustrada*, 4º Caderno, p.1.
- DIONÍSIO, Rodrigo. O tempo passa mas a TV continua a mesma. *Folha de S. Paulo* São Paulo, 02 set. 2001. *TV Folha*, p.8 - 9.
- DISNEY Club mostra cenas inéditas do novo "Fantasia". *Folha de São Paulo*, 09 dez.1999.*TVFolha*, p.5.
- ELIAS, Eduardo. Magoo e Hugo voltam ao Brasil. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 05 out.1997. *Telejornal*, p.T-19.
- EROTISMO liberado para menores - a escalada sexual na TV influencia as crianças e preocupa os pais. *VEJA*, p.86-88, 26 jul. 95.
- EU adoro trash. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 27 maio 2001. *TV Folha*, p.6-7.
- FONSECA, Diego. Tela Condenada, Disney, em busca pela magia perdida. *América economia*, p.20-22,16 ago. 2001.
- HERÓIS made in Japan aquecem o mercado. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 09 abr. 2000. *Telejornal*, p.2.
- JAPANIMADOS de carne e osso. *Jornal da Tarde*, São Paulo, 04 nov.1995, p.5.
- LUIZ Briquet: a arte de dar vida aos objetos. *Revista Abrigaf*, p.17-20, jan./fev. 1998.
- MARINHO, HELENA. Gasparzinho. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 22 set. 90.
- MARTHE, Marcelo. Ninguém agüenta ver de novo. *Veja*, 25 jul. 2001, p.138-139.
- MATSUMOTO, Ricardo. Série aposta no Escracho. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 03 ago.1997.*Telejornal*, p.T-13.
- MEDEIROS, Jotabê. Mostra reúne clássicos de animação do Japão. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 20 out. 94. Caderno 2, p.D-2.
- MIDIA. *Meio e Mensagem* , 02 ago.1996, p. 33.
- MOURA, Rosângela de. A hora da verdade: Pokémons x Digimons, *Folha de São Paulo*, São Paulo, *Folhinha*, 20 maio 2000, p.2-5.
- Os Digimons querem acabar com os Pokémons, *Folha de São Paulo*, São Paulo, *Folhinha*, 11 mar. 2000, p. 4 - 5.

- PIERRY, Marcos. Desenhos que incomodam. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 27 maio 2001. Telejornal, p.T-4.
- PLASSE, Marcel. Especial. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 23 ago.1991. Caderno 2, p.5.
- REVISTA JAPANIMATION MAGAZINE. Os anos dourados do anime no Brasil, nº1, ano 2,1994. p.18.
- ROVERE JUNIOR, Carlos Dal. Heroínas ocupam lugares nas lutas. *Folha de São Paulo*, São Paulo, Folhinha, 07 jul.2001.
- RUMIKO Tagashi: conheça a vida e o trabalho da desenhista mais querida do Japão, *Revista Japanimation Magazine*, Nº 1, Ano 2, p.12-17,1994.
- SEVCENKO, Nicolau. O Século da imagem, *Folha de São Paulo*, São Paulo, 09 dez.1999. Folha Acontece, p.3.
- SPACCA. De onde vem esse Pokémon, *Folha de São Paulo*, 08 jan.2000. Folhinha, p.4-5.
- VALADARES, Ricardo. Tela Condenada- pesquisa mostra que pais querem controle externo na programação da TV. *Revista VEJA*, p.136,10 jul.97.
- VARÓN, Paloma. Sítio do Pica-Pau Amarelo. *Folha de S. Paulo*, 29 set.2001. Folhinha, F-4

Rede de informação eletrônica

<http://www.br.geocities.com>

<http://www.cartoonnetwork.com.br>

<http://www.desenhos.com.br>

<http://www.fortunecity.com>

<http://www.hannabarbera.com.br>

<http://www.hq.cosmo.com.br>

<http://www.infancia80.com.br>

<http://www.microfone.com.br>

<http://www.mofolandia.com.br>

<http://www.omelete.com.br>

<http://www.ossimpsons.com.br>

<http://www.sbt.com.br>

<http://www.ufpel.tcche.br>

Anexo 1

Os Segredos da Animação

Os segredos

"Puxa! Já acabou? Se você também pensa assim quando assiste aos filmes da Turma da Mônica no *Angel Mix*, prepare-se para ter uma surpresa: apesar de durar apenas um minuto, essa animação demora dias para ser feita e utiliza por volta de 400 desenhos."

Atendendo aos pedidos, em breve esses filmes terão dois minutos. A equipe de animação dos Estudos Mauricio de Sousa está produzindo a todo vapor para dar conta do recado. Veja só como é o trabalho desse pessoal.

da animação

tudo começa com o roteiro. O roteirista cria a história e faz o storyboard, que é o desenho de todas as cenas, cada uma num quadrinho.

Feito isso, é preciso cronometrar quantos segundos terá cada cena e marcar esse tempo, uma a uma. O total tem que ser igual a 50 segundos. Os 10 segundos restantes ficam para a abertura do desenho.

Depois, o storyboard é filmado seguindo o tempo marcado nas cenas. As falas dos personagens também são gravadas com uma voz provisória. Através dessa fita de vídeo, é verificado se o ritmo da animação está legal.

Se estiver tudo correto, os esboços de todos os desenhos são definidos.

Na finalização, os desenhos são escaneados, pintados no computador e, então, é feita a montagem das cenas unindo as figuras dos personagens com os cenários.

Chegou a hora de gravar o material junto com a dublagem das falas, as músicas e os efeitos sonoros, que foram produzidos num outro estúdio. Pronto! Agora, é só mandar para a TV.

José Márcio é o diretor de arte de uma equipe de 30 pessoas, que faz os filmados da turma. "A gente tentou aproximar o visual dos quadrinhos ao do desenho animado", conta ele.

Chico Bento e Zé Lele em uma de suas aventuras matinais.

SCOOBY DOO, WHERE ARE YOU. "MISLE IN THE CASTLE"

45-2 45-2

JOEY DIRECTION - Swift 45-2

1 FADE IN

LONG SHOT - SPOOKY, HAUNTED ISLAND. MISQUEZ CASTLE STANDS ON BEHIND THE MIST. (TRUCK IN)

2 DIS

1. FRODO BILBO BAGGINS CAN PUSHES IN ON BALCONY. (SOUND O.S. MOTOR BOAT)

3

CLOSE ON BALCONY - A DARK SHAPE, BARELY DISTINGUISHABLE.

4 PAN & SHOT

FRANKLIN STOPS OUT OF ENGINEERS - LISTENS TO BWT. - THEN LOOKS THRU SPY GLASS.

5

OCEAN OBSERVED BY FRODO - SMALL CRUISER FARTS IN.

6 PAN & SHOT

FRANKLIN STOPS OUT OF ENGINEERS - LISTENS TO BWT. - THEN LOOKS THRU SPY GLASS.

7

A MOMENT LATER, CRUISER CLOSER IN. FULL VIEW.

8

FRANKLIN STOPS OUT OF ENGINEERS - LISTENS TO BWT. - THEN LOOKS THRU SPY GLASS.

9

FRANKLIN STOPS OUT OF ENGINEERS - LISTENS TO BWT. - THEN LOOKS THRU SPY GLASS.

CARTOON NETWORK

Anexo 2

Os Longa Metragens de Maurício de Souza

A TURMA INVADIR AS TELAS

Das páginas de jornais e revistas, os personagens de Mauricio de Sousa passaram para as telas, vivendo aventuras supermovimentadas que alegrem as crianças, deliciem os adultos e garantem a participação desses personagens nos mais importantes festivais de cinema do mundo.

Para quem não viu, ou quer rever a animação dos desenhos que Mauricio de Sousa fez para o cinema, onde não faltam cenários caprichados e efeitos especiais, aí vai a relação dos filmes, que também podem ser encontrados em vídeo.

AS AVENTURAS DA TURMA DA MÔNICA (1982)

São quatro movimentados episódios: no primeiro, aparece toda a Turma; no segundo, Mônica, de tamanho minúsculo, namora um ratinho; no terceiro, Mônica resolve ser eremita, e, no quarto, a Turma enfrenta uma invasão de coelhos. Uma curiosidade: Mauricio de Sousa, criador dos personagens e diretor do filme, aparece fazendo a ligação entre os episódios.

Direção: Mauricio de Sousa

Duração: 85 min.

Em fitas Transvídeo

A PRINCESA E O ROBÔ (1983)

Neste desenho longa-metragem, a Turma da Mônica vive uma aventura espacial inspirada no filme *Guerra nas Estrelas*.

Direção: Mauricio de Sousa

Duração: 90 min.

Em fitas CIC Vídeo

NOVAS AVENTURAS DA TURMA DA MÔNICA (1986)

Longa-metragem onde os personagens da Turma da Mônica, como Cebolinha, Jorlhão, Bidu, Cascão, Anjinho, entre outros, vivem situações parecidas com as dos quadrinhos.

Direção: Mauricio de Sousa

Duração: 60 min.

Em fitas Transvídeo

MÔNICA E A SEREIA DO RIO (1987)

Com quatro histórias, este filme conta com a participação especial de Tetê Espíndola que, como uma lada moderna, canta canções compostas por ela. Os desenhos são interligados por cenas dirigidas por Walter Hugo Khouri. *Direção: Maurício de Sousa e Walter Hugo Khouri*
Duração: 60 min.
Em fitas Transvídeo

O BICHO-PAPÃO E OUTRAS HISTÓRIAS (1987)

No *Bicho-Papão*, Cascão e Cebolinha encontram um filhote de Bicho-Papão e levam o maior susto; em *O Ogro da Floresta*, Mônica, como princesa, é raptada por um monstro e salva por um cavaleiro; no episódio *A Montanha Suja*, Cascão vê uma montanha bem suja se transformar num lugar superlimpo, e, na última história, *Quem Bate?*, a confusão começa quando o pai do Cebolinha engole sem querer a chave de casa, ficando do lado de fora. *Direção: Maurício de Sousa*
Duração: 57 min.
Em fitas Transvídeo

TURMA DA MÔNICA E A ESTRELINHA MÁGICA (1988)

Com vários desenhos, como *Detetive*, apresentando o Cebolinha como investigador e *Um Dia de Cão*, uma aventura na qual Cebolinha e Cascão tentam ser cães de estimação, entre outras, o destaque fica para *A Estrelinha Mágica*, episódio inspirado no filme *E.T.* e que dá título ao filme. Nele, Mônica e a Turma fazem de tudo para que uma estrela caída na terra retorne ao seu mundo. *Direção: Maurício de Sousa*
Duração: 59 min.
Em fitas Transvídeo

MÔNICA E CEBOLINHA NO MUNDO DE ROMEU E JULIETA (1979)

É o único filme com atores ao vivo usando máscaras e vivendo a clássica tragédia de Shakespeare, mas com final feliz. O filme foi rodado na cidade de Ouro Preto, Minas Gerais. Romeu Montequio Cebolinha se apaixona por Julieta Monicapuleto, e como as famílias são inimigas, são ajudadas por Amagali e Frei Lourenço Cascão. Participam também os outros personagens da Turma. *Direção: Estúdios Maurício de Sousa*
Duração: 75 min.
Em fitas Transvídeo

Anexo 3

Abrangência dos Canais na TV Paga

ALCANCE MEDIO DOS CANAIS

Grande Rio de Janeiro e Grande São Paulo

TELESPECTADORES DE 4 A 17 ANOS COM TV PAGA *

Canais	Alcance	indivíduos
Cartoon Network	30,6	197,9
Nicklodeon	20,3	131,28
Fox Kids	20,23	130,82
TNT	10,26	66,35
Warner Channel	9,78	63,23
Discovery	9,17	59,31
Multishow	9,16	59,22
AXN	9,15	59,17
Telecine Premium	8,88	57,42
Fox	8,62	55,78
Sportv	7,61	49,19
Sony	7,01	45,35
ESPN	6,93	44,82
USA	6,43	41,6
Globo News	5,19	33,6
People & Art	4,96	32,1
ESPN Brasil	4,83	31,27
National Geographic	4,72	30,53
Discovery Kids	4,66	30,13
GNT	4,57	29,55

Fonte: IBOPE Telereport - novembro de 2001

* Todos os números são baseados na audiência individual de 646.800 mil pessoas com TV paga

TELESPECTADORES DE 18 ANOS E MAIS COM TV PAGA*

Canais	Alcance	indivíduos
TNT	13,72	399,1
Globo News	12,48	362,89
Discovery	11,66	339,03
Warner Channel	11,6	337,22
Sportv	11,52	334,96
Telecine Premium	10,49	305,08
AXN	10,31	299,95
Sony	10,26	298,28
Multishow	9,79	284,78
Cartoon Network	9,64	280,35
Fox	9,21	267,87
GNT	8,83	256,83
People & Art	8,42	244,92
USA	7,89	229,46
ESPN	7,85	228,3
National Geographic	6,48	188,58
Nickelodeon	6,34	184,47
Fox Kids	6,07	176,4
ESPN Brasil	5,58	162,23
Futura	4,7	136,57

Fonte: IBOPE Telereport - novembro de 2001

Anexo 4
Programação Infantil com Desenhos Animados
na TV Aberta

PROGRAMAÇÃO INFANTIL COM DESENHOS ANIMADOS – TV ABERTA

Década / Emissora	50	60	70	80	90
TUPI (1950-1980)	Sessão Zig-Zag Pim-Pam-Pum	Meire / Meire Queridinha Clube do Capitão Asa	—	—	—
TV PAULISTA (1952 – 1966)	—	—	—	—	—
RECORD (1953...)	Ginkana Kibon	Pulman Junior A Turma do Sete	Pulman Junior	Bozo Pintando o Sete	Tarde da Criança Mundo Maravilha
EXCELSIOR (1960 – 1969)	—	—	—	—	—
GLOBO (1965 ...)		Capitão Furacão Zás-Trás	Capitão Furacão Zás-Trás	Balão Mágico Xou da Xuxa	Xou da Xuxa Show do Malandro
TV CULTURA (1960...)	—	—	—	—	Glub- Glub Cocóricó
BANDEIRANTES	—	—	Tílio Molina	TV / Criança	—
GAZETA / CNT (1970...) (1975...)	—	—	—	Brincando na Paulista	Tudo por Brinquedo
SBT (1980...)	—	—	—	Bozo Show Maravilha Ora du Kapeta	Desenho com Eliana Vovó Mafalda Bom dia & Cia Eliana & Alegria Casa da Angélica Disney Club
MANCHETE (1983 – 1999)	—	—	—	Clube da Criança Milk Shake	Dudalegria
REDE TV (1999...)	—	—	—	—	Alô Galera

Anexo 5
50 Anos de Desenho Animado na TV Aberta

50 ANOS DE DESENHO ANIMADO NA TV ABERTA

DÉCADA/ EMISSIONA	50	60	70	80	90
TUPI	Pica-pau Vários bichinhos	Pica-Pau Gasparzinho Az do Espaço Patinho Duque Ciborg 009 Samurai Kid Az do Espaço	Speed Racer Pica-Pau Tom & Jerry Pantera Cor-de-rosa Capitão América Incrível Huck Homem de Ferro Princesa e o Cavaleiro Oitavo Homem Homem de Aço Príncipe Planeta		
RECORD		Gluth Cargo Anjo do Espaço	Shadow Boy Marno Boy Samurai Kid Super Dinamo Kimba Fantomas Guzula Tarô Kid Speed Racer Esquadrão Arco-Íris A Princesa e o Cavaleiro Oitavo Homem Gasparzinho		Charlie Brown Garfield Super Homem Luluzinha Futurama

DÉCADA/ EMISSION	50	60	70	80	90
BANDEIRANTES				Johnny Quest Carangos e Motocas Os Jetsons Herculóides Tartaruga Touchê Formiga Atômica Frankstein Os Apuros de Penélope	
GLOBO		Patinho Duque Pica-Pau	Patinho Duque Pica-Pau Os Jetson	Hanna Barbera He- Man She-há Mickey Pato Donald Popeye Homem Pássaro Mulher Aranha Os Smurfs Super Amigos Thundercats Silver Hockers	Hanna Barbera He- Man She-há Thundercats Turma da Mônica Simpsons
CULTURA			Gasparzinho Barba Papa Príncipe Planeta	Barba Papa	Gil e Julia Buli

DÉCADA / EMISSORA	50	60	70	80	90
CNT/ GAZETA					Dragon Ball O Rei do Pedaco O Homem da Casa
MANCHETE				Patrulha Estrelar Pirata do Espaço Zillion Flash-Man Changeman* Jaspion*	Dom Dracula
SBT				Hanna Barbera Tom & Jerry Pica-Pau Pantera Heide Marco	

Anexo 6
Descrição dos Desenhos Animados

PICA-PAU (Woody Woodpecker)¹

País de origem: E.U.A.

Produção: Universal Internacional, Universal Pictures, Universal City Studios, Walter Lantz Productions.

Ano de produção: 1940 a 1972

Ano de exibição: Brasil - anos 50 a 2000

Episódios: Sem indicação

Narrativa(conteúdo): Conflito entre Pica-Pau, o herói e antagonistas variados.

Personagens:

Pica-pau – ave antropomorfizada de perfil irreverente e independente. Em cada episódio aparece um antagonista diferente.

Spin-off: Não tem

¹ PACHECO, E.D. *Desenho Animado na TV: Mitos, símbolos e metáforas*, Pesquisa Integrada, LAPIC/ECA/USP/ CNPQ/FAPESP, 1999.

PATINHO DUQUE (Yakky Doodle)²

Pais de origem: E.U.A.

Produção: Hanna & Barbera

Ano de produção: Anos 50

Ano de exibição: Brasil – anos 60, TV Globo, com reapresentações até o ano 2000.

Episódios: Sem indicação

Narrativa: História de amizade entre um cachorro e um patinho, perseguido por uma raposa.

Personagens:

1. Chopper - o cachorro
2. Duck - o patinho
3. Janjão - a raposa

Spin-off: Não tem

² <http://hannabarbera.com.br/duck.htm>

ZÉ COLMÉIA – Yogi Bear³

País de origem: E.U.A.

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de produção: 1960

Ano de exibição: Brasil – 1969, TV Globo, com reapresentações até o ano 2000.

Episódios: Sem indicação

Narrativa: História de dois ursos que tentam roubar cestas dos visitantes do Parque Jellystone, transgredindo as ordens do guarda florestal.

Personagens:

1. Zé Colméia – urso.
2. Catatau – urso amigo de Zé Colméia.
3. Guarda Chico – guarda floresta.

Spin- of: Não tem

³ <http://www.hannabarbera.com.br/zecolme/zecolme.htm>

SAMURAI KID (Shonen Ninja Kaze No)⁴

País de origem: Japão

Criação: Sanpei Shirato

Produção: Toei Doga

Ano de produção: 1964, P&B

Ano de exibição: Brasil – 1969/75, TVs Globo e Tupi

Episódios: 65

Distribuição: Trans-Global

Narrativa: Semelhante às histórias japonesas de samurais, onde a família do jovem rapaz é totalmente assassinada e o herói parte para vingar a morte dos pais. Nos momentos de perigo, em sua mente apareciam lembranças dos ensinamentos de seu pai.

Personagens:

1. Samurai Kid - possui o poder de controlar os quatro principais elementos: o fogo, o ar, a terra e a água.
2. Menita
3. Sazuki
4. Esquilo
5. Coelho
6. Grupo Ninjitsu

Spin-off: Não tem

⁴ <http://br.geocities.com/cjmario/skid.htm>

CYBORG 009 (Kaiju Senso)⁵

País de origem: Japão

Criação: Shotaro Ishinomori

Produção: Estúdio Toei

Ano de produção: 1968, P&B

Ano de exibição: Brasil - entre 1969/75, TV Tupi

Episódios: 26

Narrativa: A trama envolve um grupo de agentes membros de uma organização que têm como missão defender o Japão de um inimigo obscuro, lutando contra robôs cibernéticos, espiões e membros de organizações. Os agentes são em número de 9 e cada um possui poderes diferentes, sendo o agente 009 o principal.

Personagens:

1. Cyborg 009 – principal agente; possui super força e uma pistola de raios.
2. Cyborg 003 – única agente mulher; possui super audição.
3. Outros agentes que possuem poderes diferentes como telepatia, vôo, permanência em baixo d'água, disparar mísseis através de cotovelo e joelhos.

Spin-off: Não tem

⁵ <http://br.geocities.com/cjmariano/009.htm>

OS FLINTSTONES⁶

País de origem: E.U.A.

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de produção: 1957

Exibição: 1960 a 1966 – TVs Tupi e Globo, com reapresentações até 2000.

Episódios: 166

Narrativa: Família moderna da Idade da Pedra.

Personagens:

1. Fred Flintstone – o marido atrapalhado.
2. Wilma – a senhora Flintstone.
3. Pedrita – a filha de Fred e Wilma.
4. Barney – amigo inseparável de Fred.
5. Beth – mulher de Barney.
6. Bambam – filho de Barney e Beth.
7. Dino – o cachorro da família Flintstones.
8. Gazoo – um marciano verde.

Spin-off: filmes, livros, discos e brinquedos.

⁶ <http://www.cartoonnetwork.com.br/portuguese/flintstones/world.html>
<http://www.hannabarbera.com.br/flintst/flintsto.htm>

TARTARUGA TUCHÉ (Touché Turtle)⁷

País de origem: E.U.A

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de Produção: 1962

Ano de Exibição: anos 80 – TVs Globo, Bandeirantes e SBT.

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Tartaruga que luta contra outros bichos e forças da natureza.

Personagens:

Touché – tartaruga espadim.

Dumdum – o fiel escudeiro da tartaruga.

Spin-off: Não tem

⁷ [http:// www.hannabarbera.com.br/touche/touche.htm](http://www.hannabarbera.com.br/touche/touche.htm)

FRANKSTEIN, JR.⁸

País de origem: E.U.A.

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de Produção: 1966

Ano de Exibição: Brasil – anos 70

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Aventuras de um menino que maneja um robô, no laboratório de seu pai.

Personagens:

1. Bob Conroy - menino, pequeno cientista, que possui um anel que emite raios de energia que controla o robô.
2. Dr. Conroy - experiente cientista e pai de Bob.

Spin-off: Não tem

⁸ <http://www.hannabarbera.com.br/frankjr/frankjr.htm>

SCOOBY- DOO⁹

País de origem: E.U.A.

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de produção: Sem indicação

Ano de exibição: 1969/70 – TV Globo, com reapresentações até 2000.

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Num cenário de terror, com mulas sem cabeça e muitos fantasmas, um cachorro, Scooby, e seus amigos, vivem aventuras para expulsar os invasores da fazenda onde vivem.

Personagens:

1. Scooby
2. Salsicha
3. Diana
4. Daphne
5. Velma
6. Fred

Spin-off: Filmes de longa metragem.

⁹ [http:// www.hannabarbera.com.br/scubi/scubi.htm](http://www.hannabarbera.com.br/scubi/scubi.htm)

ÁS DO ESPAÇO (Uchu Ace)¹⁰

País de origem: Japão

Criação: Tatsuo Yoshida

Produção: Tatsunoko

Ano de produção: 1965, P&B

Ano de exibição: Brasil -1970/74, TV Tupi

Episódios: 52

Distribuição e versão brasileira: Teleshow

Narrativa: Perseguido por criaturas espaciais, Ás do Espaço asila-se na Terra. Aqui ajuda a evitar que nosso mundo caia no domínio desses tais seres malignos.

Personagens:

1. Ás do Espaço - sua testa disparava um laser que servia como transporte e arma.
2. Cientista
3. Filha do Cientista
4. Criaturas espaciais e monstros mecânicos

Spin-off: Não tem

¹⁰ <http://br.geocities.com/cjmariano/speed.htm>

KIMBA (Jungaru Tezuka)¹¹

País de origem: Japão

Criação: Osamu Tezuka

Produção: Estúdio Mushi

Ano de produção: 1965/66, colorido

Ano de exibição: Brasil - 1970/75, TVs Cultura e Record

Episódios: 52

Narrativa: O leão Leo morre ao defender sua fêmea Lia do ataque de caçadores. Lia dá a luz a Kimba, dentro do navio cargueiro. Kimba foge sendo ajudado por uma tartaruga e um golfinho, conseguindo voltar para a África. Lá na selva, reclama seu trono e passa a governar os animais. Kimba determina que os animais carnívoros da floresta não mais comerão carne pois a vida é sagrada. Ele também luta contra queimadas e caçadores brancos e/ou negros.

* Das séries de desenhos japoneses exibidas no Brasil, Kimba foi a mais sensível e humanista. Acredita-se que O Rei Leão tenha sido inspirado em Kimba.

Personagens:

1. Leo
2. Kimba
3. Lia
4. Rune
5. Ukyo
6. Mandril Dan Cavanhaque

Spin-off: Não tem

¹¹ <http://br.geocities.com/cj.mariano/kimba.htm>

PRÍNCIPE PLANETA (Yusei Shonen Papi)¹²

País de origem: Japão

Criação: Masaichiro Yoshikura / Hideoki Inoue

Produção: TCJ Eiken

Ano de produção: 1965, P&B

Ano de exibição: Brasil - 1972/77, TVs Tupi e Cultura

Episódios: 52

Distribuição: V.T.I Network

Versão Brasileira: Cine-Som.

Narrativa: Nascido no distante planeta Radion, Príncipe Planeta vem à Terra lutar contra o crime e tentar fazer do Universo um lugar melhor para se viver.

Personagens:

1. Príncipe Planeta
2. Estrelita
3. Professor Pop
4. Aja Baba
5. Justo Kabal
6. Condor
7. Bruno Retti ou Strong
8. Capirote ou Kilitrone

Spin-off: Não tem

¹² <http://br.geocities.com/cjmariani/pp.htm>

ESQUADRÃO ARCO-ÍRIS (Rainbow Sentai)¹³

País de origem: Japão

Criação: Shotaro Ishinomori

Produção: Studio Toei / Studio Zero

Ano de produção: 1966, P&B

Ano de exibição: Brasil – entre 1970/74, TV Tupi

Episódios: 48

Narrativa: A mãe e o pai de Robin são sequestrados pelos Faltanos, cujo planeta estava para explodir e queriam a Terra a todo o custo, mas seu pai deixa para o filho o comando dos robôs criados para defender a Terra da invasão maligna e interesseira. Com a ajuda dos robôs, Robin acaba com os vilões e resgata os pais enclausurados .

Personagens:

1. Robin
2. Lili – enfermeira
3. Keloz
4. Titã
5. Pégaso
6. Professor
7. Tilin - a gata
8. Imperador – líder dos Faltanos

Spin-off: Não tem

¹³ <http://br.geocities.com/cjmariano/eai.htm>

SPEED RACER (Mach Go Go Go)¹⁴

País de origem: Japão

Criação: Tatsuo Yoshida

Produção: Tatsunoko

Ano de produção: 1967, colorido

Ano de exibição: Brasi -1972, TVs Globo, Tupi e Record, com reapresentações até 2000.

Episódios: 52

Narrativa: Aventuras de Speed com seu carro Mach 5 (carro moderno e construído com vários recursos) visando enfrentar vilões de diferentes categorias, que objetivavam destruir seu carro e acabar com as vitórias da Equipe Racer.

Personagens:

1. Speed - o melhor corredor do mundo.
2. Corredor X - irmão desaparecido de Speed.
3. Spark - mecânico de Mach 5, que o tratava como um filho.
4. Gorducho - irmãozinho de Speed.
5. Zéquinha - mascote de Speed.
6. Pops Racer - pai de Speed, construtor do Mach.
7. Trixie - namorada de Speed.

Spin-off: Não tem

¹⁴ http://www.desenhos.com.br/speed_racer

SUPER DÍNAMO (Paa Man)¹⁵

País de origem: Japão

Produção: Fujiko e Fujio

Produtora: TMS / Studio Zero

Ano de produção: 1967, P&B

Ano de exibição: Brasil - 1976/78, Rede Record

Distribuição: Transglobal

Versão Brasileira: Cinecastro

Narrativa: Menino japonês que se vê como um super-herói e deve lutar contra o crime. Ao ver o peso de sua obrigação, Mitsuo pensa em desistir de ser herói, porém, ao ver cenas de nosso mundo real como fome, miséria e guerras, decide continuar sua missão.

Personagens:

1. Mitsuo
2. Ganzo
3. Parco
4. Parian
5. Nº 2
6. Super Homem

Spin-off: Não tem

¹⁵ <http://br.geocities.com/cjmariano/dinamo.htm>

TARO KID (Skyers 5)¹⁶

País de origem: Japão

Criação: Masaichiro Yoshikura

Produção: TCJ Eiken

Ano de produção: 1967, colorido

Ano de exibição: Brasil, entre 1970/79 – Rede Record

Episódios: 39

Distribuição: United Artists

Narrativa: Taro Kid, também conhecido como Ás de Espadas, tinha muita aventura e lembrava muito os filmes de James Bond. Taro Kid não só usava a sua convencional arma como também dispunha do próprio baralho para combater espiões e agentes secretos inimigos que desejavam conquistar o mundo.

Personagens:

1. Taro Kid
2. Sayuri
3. Sansão
4. Poka
5. Pinker – o gato
6. Fantasma

Spin-off: Não tem

¹⁶ <http://br.geocities.com/cjmariano/tkid.htm>

A PRINCESA E O CAVALEIRO¹⁷

País de origem: Japão

Criação: Osamu Tezuka

Produção: Mushi Productions

Ano de exibição: 1967-1968

Episódios: 52

Narrativa: Conta a história de uma princesa jovem, em um reino de conto de fadas onde era necessário ser homem por razões políticas. A série inteira é baseada ao redor de se tentar provar que o Príncipe realmente é uma menina. Safiri nasceu com dois corações.

Personagens:

1. Princesa Safiri
2. Ching - assistente da Princesa
3. Duque Duralumínio
4. Naylor
5. Príncipe Franz

Spin-off: Não tem

¹⁷ http://www.desenhos.com.br/a_princesa_e_o_cavaleiro

OITAVO HOMEM (Eitoman)¹⁸

País de origem: Japão

Produção: Kazumaza Hirai e Jiro Kuwata

Produtora: TCJ Eiken

Ano de produção: 1963, P&B

Ano de exibição: Brasil -1970/74, Rede Globo.

Episódios: 56

Narrativa: O Oitavo Homem é um ser metade homem metade robô, produzido pela cientista Tani, que transplantou a memória de um jovem policial morto em um andróide e criou, assim, esse ser que detinha oito poderes, dentre eles a superforça, velocidade, multiplicar-se, visão raio-x, audição....

Personagens:

1. Hachiro Azuma
2. Satiko
3. Inspetor Tanaka
4. Dr. Tani

Spin-off: Não tem

¹⁸ <http://br.geocities.com/cjmario/8thman.htm>

GUZULA¹⁹

País de origem: Japão

Produção: Tatsunoko Productions

Ano de exibição: 1967 – Japão – preto e branco
1987 – Japão – colorido
Anos 70 – Brasil – TV Record

Episódios: Sem indicação

Origem: Baseado no Mangá Oraa Guzura Dado

Narrativa: Guzula era um ser absolutamente ímpar, desprovido de maldade e com a típica ingenuidade infantil, não conseguia guardar segredos, nem mentir por muito tempo.

Personagens:

1. Guzula
2. Papai
3. Honda
4. Suzuko
5. Charara

Spin-off: Não tem

¹⁹ <http://br.geocities.com/cjmariano/guzula.htm>
<http://www.mofolandia.com.br/guzula.htm>

MARINO BOY (Kaitei Shonen Marien ou Marine, o garoto do fundo do mar)²⁰

País de origem: Japão

Produção: anos 60

Ano de exibição: Brasil / anos 70

Episódios: Três séries: a primeira com três episódios, a segunda com treze e a terceira, que compreendeu duas fases, com trinta e seis e setenta e oito episódios, respectivamente.

Narrativa: Focava o Esquadrão de Patrulhamento do Oceano, responsável por deixar os mares à salvo dos problemas; Marine liderava a principal patrulha.

Personagens:

1. Piper - tripulante do submarino
2. Bolton - tripulante do submarino
3. Splasher - golfinho branco e melhor amigo de Marine
4. Neptina - sereiazinha que possuía um colar de pérolas, que lhe permitia ler o futuro e prevenir amigo dos perigos.
5. Cli - Cli - garoto que se metia em encrencas ao tentar ajudar o herói.

Spin-off: Não tem

²⁰ <http://www.fortunecy.com/lavender/bhorty/190/marine.htm>

FANTOMAS- O Guerreiro da Justiça²¹

País de origem: Japão

Produção: Takeo Nagamatsu

Ano de exibição: 1967 – Japão
1970 – Brasil

Episódios: 52

Origem: A origem do personagem é bem anterior à série. Na época do pós-guerra, uma diversão popular entre as crianças era assistir artistas que contavam histórias em público. É dessa época a primeira aparição de Fantomas. Em 1952, essa trama foi transformada em história em quadrinhos e só depois em desenho animado.

Narrativa: Conta as aventuras de um esqueleto que é reavivado sempre que seus poderes são requisitados. É capaz de controlar a natureza, voar em grandes velocidades e por outras dimensões, para salvar a civilização do domínio dos inimigos.

Personagens Clássicos:

1. Fantomas - a sua arma é uma clava que pode se mover sozinha segundo a vontade do herói.
2. Doutor Morte - maior inimigo de Fantomas.
3. Marrie Muller
4. Dr. Zero
5. Gorgo
6. Gabi
7. Terry
8. Máscara Negra
9. Fantasma de Luz
10. Gato Preto
11. Homem-Leão
12. Crianças Newton
13. Vampiro

Spin-off: Não tem

²¹ <http://desenhos.com.br/fantomas>

OS JETSONS²²

País de origem: E.U.A

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de Produção: 1957

Ano de Exibição: Brasil - 1970, Rede Globo, com reapresentações até 2000.

Episódios: 24 (apresentados por mais de trinta anos)

Narrativa: Aventuras de uma família comum em uma fantástica visão do século XXI.

Personagens:

1. George Jetson – o marido
2. Jane Jetson – a senhora Jetson
3. Elroy Jetson – filho mais novo dos Jetsnons
4. Judy Jetson – a filha de George e Jane
5. Astro – cachorro de os Jetsons
6. Rosie – a empregada robô da família
7. Sr. Spacely – chefe de George Jetson

Spin-off: Não tem

²² <http://www.cartoonnetwork.com.br/portuguese/jetsons/world.html>

SUPERAMIGOS²³

País de origem: E.U.A.

Produção: Hanna Barbera Productions

Fase I: 1973 - Superfriends

Fase II: 1977 - Superfriends

Fase III: 1978 - The World's Greatest Superfriends

Fase IV: 1979 - Challenge of the friends

Fase V: 1983 - Superfriends

Fase VI: 1983 - Superfriends the Legendary Super Powers Show

Fase VII: 1983 - The super Powers Team Galactic Guardians

Ano de exibição: 1969

Episódios: Sem indicação

Origem: Grupo de Super Heróis dos Quadrinhos "Liga da Justiça da América" e alguns personagens criados só para o desenho.

Narrativa:

Fase I (45 min) - Na sala de Justiça reúnem-se os maiores heróis do mundo para lutar pela justiça, combater o mal e servir a toda a humanidade.

Fase II (20 min) - Superamigos reúnem-se na sala da Justiça para combater o mal.

Fase III (20 min) - Apresenta os maiores Superamigos do mundo: Os super-heróis e os super- gêmeos

Fase IV (20min) - Superamigos enfrentam os mais terríveis malfeitores, oriundos de todas as galáxias. A Liga da Justiça opõe-se à Legião do Mal.

Fase V (7 min) - Duplas brigam pela verdade e pela justiça; os episódios são normalmente em dupla.

Fase VI (20min) - Sem palavras, só com música de abertura, tempestade e um vilão.

Fase VII (20min) - Sem palavras, só a música de abertura.

Personagens:

Fixos: Super- Homem, Mulher Maravilha, Batman e Robin, Aquaman.

Móveis: Fase I - Wendy, Marvin e Supercão

Fase II - Zan, Zaína e o macaco Gleek.

Fase III - Os Super Gêmeos

²³ <http://www.hannabarbera.com.br/super/super.htm>

Fase IV - Vilões: Lex Luthor, Giganta, Grod, Sinestro, Charada, Espantalho e outros.

Heróis: Chefe Apache, Samurai, Vulcão Negro, El Dourado, Homem-Águia, Mulher Águia, Flash, Lanterna Verde.

Fase V - Mantém os heróis e vilões em duplas antagônicas.

Fase VI - Darkseid, vilão em vários episódios.

Fase VII- Cyborg

Spin-off: Não tem

HE-MAN ²⁴

País de Origem: E.U.A

Origem: Bonecos de borracha produzidos pela Mattel e vendidos com o nome de "Masters of the Universe"

Produção: Estúdios Filmation

Ano de produção e exibição: 1983 a 1987

Episódios: 130

Narrativa: Contava a história de Adam, príncipe do planeta Eternia, que usando uma espada mágica gritava "*pelos poderes de Greyskull*", transformando-se em um poderoso herói.

Roteiro 1: Desenho típico de aventura

Roteiro 2: Explorava dramas humanos como reconhecer-se como adotado, ser visto como covarde pelo pai, desistir do poder. Sempre com mensagem de moral de alto nível e bem elogiada pelos pais – de "não brinque com o fogo" e "cuidado com estranhos" a mais profundas como "o verdadeiro pai é aquele que cuida de você e te ama"

Personagens:

Heróis: Adam/ He -Man

Pacato/Gato Guerreiro
Mentor
Teela
Feiticeira
Stratos(o amigo alado de He-Man)
Áriete
Gorpo

Vilões- Esqueleto

Homem-Fera
Mandíbula
Tri- klops
Aquático
Maligna

Spin-off: Filmes: A Espada Mágica (1986); Mestre do Universo (1987), discos, brinquedos como bonecos, espadas, castelos e um segundo desenho She-há.

²⁴ http://hq.cosmo.com.br/textos/mundoanimado/d0005_heman.shtml

SHE-HÁ (A Princesa do Poder)²⁵

País de Origem: E.U.A

Origem: Bonecas e bonecos de borracha destinados ao público feminino.

Produção: Estúdios Filmation

Ano de produção: 1985 a 1987

Episódios: 93

Narrativa: A personagem vive uma série de aventuras no Planeta Eternia sempre combatendo o mal. Considerada uma versão de He-Man para meninas, explorava mais o romance e suas locações eram mais "cor-de-rosa". O terrível castelo de Greyskull, em She-há, foi substituído por um Castelo de Cristal. Ela possui uma espada que descobre ser mágica já que pode se transformar em outros objetos, como, por exemplo, em um laço mágico. Mesmo as morais de cada desenho, que eram feitas no estilo He-Man, tinham um apresentador, o Geninho, que se escondia no cenário de cada episódio e, antes de dar a moral, convidava os espectadores a descobrirem onde ele estava no desenho, o que se tornou a grande diversão da criançada.

Personagens:

1. She-há – irmã gêmea de He-Man
2. He-Man (em 20 dos 93 episódios)
3. Hordak- vilão e mestre de Esqueleto
4. Mentor
5. Feiticeira
6. Corujito
7. Vassourito

Spin-off: Bonecas e castelo.

²⁵ http://hq.cosmo.com.br/textos/mundoanimado/d0006_she-ra.shtm

THE SMURFS (Os Smurfes)²⁶

País de origem: Bélgica

Produção: Pierre Culliford

Ano de produção: 1958

Ano de exibição: Brasil –1981, Rede Globo

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Aventuras de uma família composta por criaturas minúsculas de aproximadamente 100 anos, que nunca envelheciam. Os Smurfes viviam numa Vila de Cogumelos, escondida no coração da Floresta, onde só entrava quem fosse convidado.

Personagens:

1. Papai Smurfe – mais velho (550 anos) e líder.
2. Smurfete – única mulher da vila.
3. Gênio – o mais inteligente.
4. Joca – o mais brincalhão.
5. Ranzinza – sempre de mau humor.
6. Harmonia
7. Vaidoso
8. Robusto
9. Gargamel – feiticeiro perverso.

Spin-off: Não tem

²⁶ www.infancia80.com.br/desenhos_smurfs.htm

THUNDERCATS²⁷

País de origem: Japão / EUA

Criação e produção: Telepictures Corporation

Ano de exibição: Brasil –1985/88, Rede Globo

Episódios: 120 episódios exibidos em países como Brasil, EUA, Argentina, Austrália e Japão

Narrativa: Assim como aconteceu com o planeta do Homem-de-Aço, Krypton, o planeta do Thundercats, chamado Thundera, explodiu e alguns poucos sobreviventes fugiram na última hora em busca de um novo lar.

Personagens:

1. Claudius – guardião da Espada Justiceira do Olho de Thundera.
2. Lyon-O – o mais novo de todos e destinado a se tornar o líder dos Thundercats
3. Jaga – guerreiro ancião.
4. Panthro – que tem a força e a habilidade de uma pantera.
5. Tygra – que tem o poder de ficar invisível.
6. Cheetara – tem premonições do futuro e vê o passado.
7. Willy Kit e Willy Kat – gêmeos brincalhões.

Spin-off: Não tem

²⁷ http://hq.cosmo.com.br/textos/mundoanimado/d0007_thundercats.shtml

OS HERCULÓIDES²⁸

País de origem: E.U.A

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de Produção: 1967

Ano de exibição: Brasil, anos 80

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Aventuras de uma família que vive em um planeta estranho e distante, repleto de plantas e monstros interplanetários e luta contra as tentativas constantes de invasão inimiga.

Personagens:

1. Zandor - guerreiro.
2. Zana - esposa de Zandor.
3. Dorno - filho do casal.
4. Glup e Glip - criaturinhas que se transformam em camas elásticas, redes, cordas e elevadores.
5. Thundro - enorme rinoceronte de cujos chifres são disparadas pedras de energia.
6. Igoo - gigante de força descomunal.
7. Zok - dragão voador com raios de energia.
8. Zarko - inimigo
9. Mekkor - inimigo

Spin- off: Não tem

²⁸ <http://www.hannabarbera.com.br/herculo/herculo/htm>

A TURMA PEANUTS – Charlie Brown²⁹

País de origem: E.U.A

Produção: Charles M. Schulz

Ano de produção: 1950

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Crianças de 5 a 6 anos de idade enfrentando problemas com enfoque adulto. Aborda temas como religião, psicologia, educação e relacionamento.

Personagens:

1. Charlie Brown – personagem principal
2. Snoopy – cão que se torna mais famoso que Charlie, o próprio dono.
3. Woodstock – passarinho amigo de Snoopy.
4. Lucy van Pelt – mandona e egoísta.
5. Linus van Pelt – irmão mais novo da Lucy.
6. Schroeder – artista da turma.
7. Sally Brown – irmã mais nova de Charlie Brown.
8. Marcie – alimenta um romance platônico por Charlie.
9. Peppermint Patty – amiga de Marcie

Spin-off : Livros, travesseiros, guardanapos, jogos, bonecos e anúncios de propaganda.

²⁹ <http://www.ufpel.tche.br/~snoopy/peanuts/arquivo/bio.htm>
<http://www.ufpel.tche.br/~snoopy/peanuts/perfis/index.htm>

DOM DRÁCULA³⁰

País de origem: Japão

Produção: Osamu Tesuka

Ano de exibição: Brasil –1990, TV Bandeirantes

Episódios: 8

Narrativa: Conteúdo cômico e dramático

Personagens:

1. Conde Drácula - vampiro velho e engraçado, com acessos de maldade.
2. Sangria - filha de Drácula, que controlava o pai em suas ações contra garotas indefesas.
3. Blonta - gorda que queria ser mordida por Drácula e nem ele a queria.
4. Van Helsing - o caçador de Vampiros

Spin-off: Não tem

³⁰ <http://www.fortunecity.com/lavender/shorty/190/ddracula.htm>

HOMEM PÁSSARO (Birdman)³¹

País de origem: E.U.A.

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de Produção: 1967

Ano de exibição: Brasil - anos 80, Rede Globo

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Aventura de um herói alado, que vive no meio de montanhas e é acionado em situações de emergência para combater fantásticas naves, seres espaciais e monstros aquáticos.

Personagens:

1. Homem Pássaro - herói cuja força tem origem nos raios solares; para carregar-se voa em direção ao sol dizendo "*Homem Pássaro*".
2. Vingador - ave poderosa que acompanha o homem pássaro.
3. Falcão 7 - Homem que anuncia as situações de emergência.

Spin-off: Não tem

³¹ <http://www.hannabarbera.com.br/bird/bird.htm>

A CORRIDA MALUCA³²

País de origem: E.U.A

Produção: Hanna Barbera Productions

Ano de Produção: 1968

Ano de exibição: Anos 80

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Aventuras dos mais birutas corredores do mundo com suas diferentes máquinas, em que um deles, Dick Vigarista, articulava armadilhas para colocar os outros carros da prova, acabando por cair em suas próprias armadilhas.

Personagens:

1. Peter Perfeito e seu carro de linhas arrojadas.
2. Rufus Lenhador e Dentes de Serra com seu destruidor Serromóvel.
3. Sargento Bombada e o seu carro tanque.
4. Quadrilha da morte e seu carro a prova de bala.
5. Professor Aéreo e seu carro de truques.
6. Penélope Charmosa, a boneca do volante.
7. Irmão Rocha e o seu Carro de Pedra.
8. Cupê mal assombrado e o seu Barão Vermelho.
9. Tio Tomas, o campeão do breque seco.
10. Chorão, co- piloto do Tio Tomas.
11. Dick Vigarista e a Máquina do Mal.
12. Mutley sempre disposto a dar um golpe sujo.

Spin-off: Não tem

TOM & JERRY³³

País de origem: E.U.A

Produção: Hanna & Barbera, na MGM

Origem: Aparece pela primeira vez em um curta metragem no cinema.

Ano de Produção: 1940 a 1958

Ano de exibição: Brasil - anos 70, TV Tupi

Episódios: Sem indicação

Narrativa: São desenhos sobre a tradicional perseguição dos cachorros sobre os gatos e dos gatos sobre os ratos, onde Tom vive aprontando armadilhas para o Jerry.

Personagens:

1. Tom - gato que vive perseguindo o rato Jerry.
2. Jerry - rato esperto, que vive fugindo das armadilhas

Spin-off: Não tem

³³ <http://www.hannabarbera.com.br/tom/tom.htm>

OS SIMPSONS³⁴

País de origem: E.U.A

Criação: Matt Groening, James L. Brooks e Mike Scully

Produção: Greg Daniels

Ano de Produção: 1987

Ano de Exibição: Brasil - anos 90, Rede Globo e SBT, reapresentação até o ano 2000.

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Descreve o cotidiano de uma família residente num bairro de classe média baixa, focando as diferentes características de personalidade de cada um de seus membros.

Personagens:

1. Homer Simpson - Marido, pai, inspetor de segurança de uma usina de energia em Springfield. Joga boliche, toma cerveja
2. Marge Simpson - Dona de casa feliz e mãe de três filhos: Bart (seu garotinho especial), Lira e Maggie; orgulha-se também de seu marido, embora já tivesse sido tentada a trocá-lo por um jogador de boliche e quase entra para a vida do crime, influenciada por sua vizinha.
3. Bart Simpson - Classificado como pouco inteligente e desordeiro. Faz amizade com bagunceiros, passa trotes várias vezes ao dia e envolve-se em confusões.
4. Lira Simpson - Tem oito anos, gosta de ir à escola, tocar seu saxofone, criou a boneca falante e sonha ir para a faculdade.
5. Maggie Simpson - Com menos de um ano de idade, já aprendeu seu próprio nome e andou pela cidade sozinha.

Spin-off: Livros, revistas, guias e quadrinhos.

³⁴ Rede da Gás a velhos desenhos. *Folha de São Paulo*, 02.mai.2001. Folha Informática

CAVERNA DO DRAGÃO (Dungeons e Dragons)³⁵

País de origem: E.U.A

Produção: Marvel Produções

Ano de Produção: 1983

Ano de exibição: Brasil/ anos 90/ Rede Globo com reapresentação aos sábados de manhã no programa da Xuxa.

Episódios: 27 divididos em três temporadas

Origem: RPG do mesmo nome, que fazia sucesso na época.

Narrativa: A série gira em torno da busca do caminho para casa; apesar da ajuda do Mestre dos Magos as crianças encontram obstáculos representados pelo Vingador e Tiamat.

Personagens:

1. Vingador
2. Tiamat
3. Uni
4. Mestre dos Magos
5. Muitas crianças, dentre elas Bob – dono do Unicórnio.

Spin-off: Não tem

³⁵http://www.infancia80.com.br/cinetv/desenhos_caverna.htm.

A VACA E O FRANGO³⁶

País de origem: E.U.A

Produção: David Feiss

Episódios: Sem indicação

Narrativa: A Vaca e o Frango são irmãos criados por uma mãe e um pai num bairro confortável de classe média. Eles enfrentam problemas normais para crianças de sua idade como dificuldades na escola, desavenças com colegas de classe.

Personagens:

1. Vaca
2. Frango
3. Pai
4. Mãe
5. Bund de fora – principal antagonista.

Spin-off: Não tem.

³⁶ <http://www.desenhos.com.br>

POKÉMONS ³⁷

País de origem: Japão

Produção: LCI (representante)

Origem: A série nasceu de um jogo de vídeo de game, o nome vem de "pocket monsters" ("monstros de bolso")

Ano de Produção: 1999

Ano de Exibição: 2000 - Fox Kids / Rede Globo

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Os Pokémons são monstros de várias espécies, vivem no mundo dos humanos e possuem poderes especiais, sendo que poucos sabem falar. Cada espécie de monstrinho dá origem a uma outra. Cabe aos treinadores desenvolver as habilidades de seu monstro, como por exemplo a fala. As lutas servem para os Pokémons ganharem experiência e evoluírem e acontecem nas pokebolas.

Personagens:

1. Ash Ketchum , pré adolescente de 10 anos; sonha ser o maior mestre pokémon do mundo – Pikachu
2. Misty, amigo de Ash
3. Brock, amigo de Ash
4. Alguns monstrinhos:
5. Pikachu, Charamander, Blastoise ,Ditto, Psyduck , Butterfree, Togepi,
6. Gilmotre, do fogo; Articuno, do gelo; Zapdos, elétrico

Spin-off: Bonecos, cards para game boy, álbum e filmes.

³⁷ Rosângela de Moura. Os Digimons querem acabar com os Pokémons, Folha de São Paulo, São Paulo, Folhinha, 11mar.2000, p.4-5.

DIGIMONS³⁸

País de origem: Japão

Produção:

Origem: O nome vem de "digital monsters" (monstros digitais)

Ano de Produção: 1999

Ano de Exibição: 1999

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Aventuras de sete crianças que ao acampar numa colônia de férias são surpreendidos por seres que descem do céu e através de um furacão, são levadas para o Digi World, um mundo digital habitado pelos monstros digimons e juntos agem para combater o inimigo. Os digimons possuem uma aura que pode torná-los malvados.

Personagens :

1. Tai Kamiya, personagem principal – Agumon.
2. Sora Takenouchi, sério e responsável – Biyomon.
3. Joe Kido, preocupado com os amigos – Gomamon.
4. TK Takaichi, gentil – Patamon.
5. Matt Ichida- irmão mais velho de TK – Gabumon.
6. Izzy Izumi, adora computador – Tentomon.
7. Mini Tachikawa, nunca faz loucuras – Palmon.
8. Airdromon é semelhante a um dragão mitológico, criatura valente e poderosa, atira furacões em quem pretende destruí-lo.
9. Seadromon é uma serpente primitiva que vive no fundo do oceano, não tem inteligência e toma atitudes por instinto, quando ameaçado atira ondas em seus inimigos.
10. Teddymon - urso de pelúcia que lança mísseis em forma de coração para destruir os digimons do bem.
11. Mamemon – é o menor deles. Nasceu em m lugar muito sujo e desagradável; para se defender atira bombas em seu adversário.
12. Betamon é um sapo, terceiro estágio de transformação de um digimon, mais forte que seus antecedentes, solta eletricidade pela boca.
13. Numemon é uma lesma, o pior de todos os digimons e sua missão é capturar o Teddymon; para derrotar os inimigos atira cocos neles.

³⁸ Rosângela de Moura. Os Digimons querem acabar com os Pokémons, *Folha de São Paulo*, São Paulo, Folhinha, 11mar.2000, p.4-5.

14. Etanom

A cada criança corresponde um digimon. Os digimons têm a forma de uma cabeça e ficam saltando e falando com seus treinadores; obedecem a ordens de seus donos e se tornam mais poderosos, quando estão prestes a entrar numa batalha.

Spin-off: Não tem

DRAGON BALL / DRAGON BALL Z/ DRAGON BALL GT³⁹

País de origem: Japão

Criação: Akira Toriyama

Produção: Toey

Ano de Produção: 1986

Ano de Exibição: Europa e América Latina – Brasil

1999 - Bandeirantes

2001-Globo

2001- Cartoon

Origem: Mangá com o mesmo nome, mistura de lenda chinesa chamada Son Goku (Senhor dos Macacos) e de outra mangá do autor Dragon Boy: levou dez anos para se desenvolver.

Episódios: 291 exibidos pela Bandeirantes ; 120 comprados pela Globo

Narrativa: Mistura alienígenas com dragões e exibe artes marciais nas lutas realizadas para salvar a Terra das forças do mal. Foca também a busca pelo segredo da origem e a lenda das sete esferas do dragão, segundo a qual ao portador das sete, é concedido um desejo. A procura das bolas acontece por um mundo cheio de monstros e tecnologia.

Personagens:

1. Goku - quando menino foi encontrado numa floresta e treinado em Artes Marciais, não reconhecendo objetos e recursos do mundo externo ao seu universo como luz, carro, etc. Não conhece sequer o sexo oposto. Venera uma bola que o avô deixou para ele ao morrer, uma Dragon Ball. Dragon Ball Z apresenta Goku quando adulto.
2. Bulma - inteligente, bonita, rica, arrogante e mandona. A melhor amiga de Goku, foi responsável por tirá-lo do isolamento em que se encontrava na floresta. Gênio da eletrônica, inventou os radares que ajudam a descobrir onde estão as bolas.
3. Gohan - filho de Goku, que junto dele e de amigos, enfrenta inimigos do espaço.

³⁹ Heróis made in Japan aquecem o mercado. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 09 abr.2000. Telejornal, p.2.
http://hq.cosmo.com.br/textos/maganimenews/m0028_dragonball.shtml

Spin-off : História em quadrinhos, videogames, brinquedos, roupas, 16 CDs e 13 filmes.

SAKURA CARD CAPTORS⁴⁰

País de origem: Japão

Produção: Quatro escritoras do grupo CLAMP

Ano de Exibição: Brasil - 2000, sucesso no CartoonNetwork e depois na Globo.

Origem: Mangá, tipo shoojo, onde o enfoque está nos relacionamentos pessoais e familiares dos personagens.

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Aventuras de Sakura na captura pelas cartas que voaram de um livro e que segundo uma lenda se não forem capturadas causarão grandes estragos. As cartas foram criadas por um poderoso mágico.

Personagens:

1. Sakura Kinomoto, estudante de 10 anos, cujo pai, viúvo, é um professor universitário. Tem o nome da flor de cerejeira, símbolo nacional do Japão que só floresce em breves períodos da primavera.
2. Touya - irmão mais velho de Sakura
3. Yukito - seu amor secreto
4. Tomoyo - amiga de Sakura, filha do presidente de uma fábrica de brinquedos que nunca abandona máquina fotográfica
5. Kebero - bichinho guardião do livro Kerbero

Spin-off: Não tem

⁴⁰ Carlos Rovere Junior. Heroínas ocupam lugares nas lutas. *Folha de São Paulo*, São Paulo, Folhinha, 07 jul.2001.

GASPARZINHO⁴¹

País de origem: E.U.A

Produção: Famous Studios

Ano de Produção:1945/1950

Ano de Exibição:1960

Episódios: Sem indicação

Narrativa: Eterna dificuldade do fantasma arrumar um amigo

Personagens:

Gasparzinho – fantasma que encarna um herói valente e bem comportado ao mesmo tempo que representa a contravenção, por ferir o código de ética da sociedade dos fantasmas, ao fazer o bem.

Spin-off: Quadrinhos nos Estados Unidos (1950), vídeo.

⁴¹ Helena Marinho. Gasparzinho. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 22 set. 90.