



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

A EVOLUÇÃO DA PROGRAMAÇÃO TELEVISIVA INFANTO-JUVENIL AO LONGO DAS DÉCADAS

Gabriele Pereira de Aguiar
Isis Burmeister Pericolo
Luiza Rebelo Paganelli
Sofia de Castro Lima

"I do believe in the power of story. I believe that stories have an important role to play in the formation of human beings, that they can stimulate, amaze and inspire their listeners." (Hayao Miyazaki)

"Eu acredito no poder da história. Eu acredito que as histórias tem um papel importante na formação do ser humano, e que elas podem estimular, surpreender e inspirar seus ouvintes" (Tradução Livre)

RESUMO: Este artigo faz uma análise da programação infanto-juvenil na televisão mundial, mas com enfoque na brasileira. Inicialmente abordamos o início da televisão no Brasil, mais precisamente na década de 1950. Na sequência, passamos para a ditadura militar brasileira, especificamente para a ascensão e queda dos programas educativos e a supremacia dos desenhos animados. Concluímos o trabalho tratando da primeira década do novo milênio, era da tecnologia avançada e da internet.

PALAVRAS-CHAVE: Televisão, Juventude, Influência, Educativo.

ABSTRACT: This article analyses the young adult programming of television on a global scale, but focusing on its brazilian aspects. We with the beginning of television in Brazil, precisely on the 50s. Then, we pass through the dictatorial influence on the country, the ascension of educative shows and its fall in favor of the supremacy of animated shows. We finish this piece on the 00s, the first decade of the new millenia, in a time of advanced technology and internet.

KEYWORDS: Television, Youth, Influence, Educational.

1 INTRODUÇÃO

A motivação para a realização deste trabalho vem da compreensão da importância da mídia na formação intelectual dos jovens e do papel muito relevante que a televisão exerce, como um dos meios de comunicação em massa mais acessíveis e influentes na opinião das diferentes gerações. Buscamos, pesquisamos e, ao longo deste artigo, desmembramos a história da televisão no Brasil. Enfatizamos a experiência cronológica brasileira, para expormos os marcos infanto-juvenis através das décadas. Analisamos, também, o conteúdo das programações voltadas para as crianças.

Ao elaborarmos nossa temática, buscamos visualizar a evolução da televisão infanto-juvenil, suas respectivas influências históricas, bem como o legado deixado por cada geração. A separação dos dados e a análise dos mesmos, se deram pelas décadas,



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

já que, desde os anos 50, as transformações nos meios de comunicação ocorreram de forma inquietantemente rápida, trazendo num breve espaço de tempo, novas tendências e programas.

2 A ORIGEM DA TELEVISÃO NO BRASIL(1950-1959)

A televisão brasileira, que teve sua estreia em preto e branco no ano de 1950, com transmissões curtas e muito diferentes do que vemos atualmente, será o objeto de estudo – mais precisamente os programas dedicados as crianças e seus contextos morais e históricos.

Em uma rápida retomada ao começo da TV temos, nos anos 50, o pioneiro Assis Chateaubriand abrindo as portas desse novo meio de comunicação inovador aos brasileiros. A primeira emissora brasileira foi a *TV Tupi*, que em sua estreia contava com apenas uma câmera e um tanto de improvisação. Os programas passavam apenas em um determinado horário, ou seja, os programas não ocupavam as vinte e quatro horas do dia e as transmissões deixavam de lado muitas regiões do país. Nesta época as transmissões eram para todas as idades. Desde a sua criação e implantação no cotidiano brasileiro, os programas televisivos passaram por constantes mudanças, adaptações e melhorias - de acordo com a experimentação de diferentes tecnologias e ideias.

Em 1952 o "*Sítio do Pica-Pau Amarelo*", de Monteiro Lobato, foi adaptado para a televisão, no que seria o primeiro entretenimento voltado as crianças na TV brasileira. Esta atração passou por diversas refilmagens e voltou a grade de programação anos após sair do ar pela primeira vez, pois a TV da época ainda não havia pensado em um enfoque para diversas faixas etárias. Em 1956, surge a primeira telenovela infantil do país: "*Poliana*", mais uma inovação das muitas que aconteceriam nos anos 50 e que trariam, aos anos 60, razões para a criação de horários para os programas infantis.

Além de surgirem novas emissoras a todo o momento, o Brasil também passava por um estágio de adaptação e inovação no campo televisivo. Este processo englobava desde a área técnica até as diferentes vertentes artísticas que poderiam e seriam exploradas posteriormente.

Apenas ao final da década de 50 a TV brasileira, já mais aprimorada, especializada e com mais telespectadores, pôde variar sua programação e espalhar-se pelo território



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

brasileiro. Até aquele momento, a mais conhecida emissora de São Paulo só podia transmitir para a sua região. Em 1958, junto com a transmissão para outros estados, veio a utilização de programação norte-americana. Este último fato se tornou muito importante na linha cronológica que analisaremos em nosso trabalho, visto que marca o início da veiculação de programas infantis americanos para as crianças brasileiras.

2.1 O PIONEIRO JAPONÊS *NATIONAL KID*

Um dos primeiros programas infanto-juvenis que fizeram sucesso no Brasil, não foi um produto americano, mas sim um seriado japonês intitulado *National Kid*. Ele surgiu no Japão em 1960 e chegou ao país em 1964. Foi exibido até o início de 1970 pelas redes Rio, Record e Globo. A série foi originalmente criada com objetivo de chamar atenção para a marca *National Eletronics Inc.*, atual *Panasonic*, porém a série fez apenas sucesso moderado no Japão.

No Brasil foi bem diferente e o *boom* da série repercutiu até hoje. Apesar de algumas das fitas originais terem sido perdidas em um incêndio, *National Kid* teve vários relançamentos em VHS e DVD entre os anos de 1993 e 2009. Hoje, os 39 episódios estão disponíveis em DVD.

Um dos exemplos mais intrigantes e notáveis da popularidade do desenho foi a pichação da frase "*celacanto provoca maremoto*" nos muros e tapumes do Rio de Janeiro em 1977. Ela se origina da saga "*Contra os Seres Abissais*", a segunda dos cinco arcos presentes em *National Kid*. Nesta, um oceanógrafo adverte um grupo de garotos: "Não se aventurem nas profundezas dos oceanos. O celacanto quando se enfurece emite grandes ondas de ódio". O autor dessa pichação, Carlos Alberto Teixeira, então com dezessete anos, era um estudante de jornalismo da PUC-Rio e criou uma rivalidade com outro pichador, "Lerfa Mu".

"Celacanto provoca maremoto" inspirou, ainda, um hacker a invadir um computador do Instituto Militar de Engenharia e substituir nele a função raiz quadrada por outra quase igual: a única diferença era que, a cada dez frases impressas, uma era alguma variação da infame Celacanto.

O programa saiu do ar porque durante a Ditadura Militar todos os super-heróis voadores foram banidos da televisão. Tais figuras poderiam ir contra a moral e os bons costumes das crianças e adultos que os assistiam.



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

Outros desenhos da época também poderiam ser citados, como o *Gato Félix*, *Sobrinhos do Capitão*, *Betty Book* e *Fáisca e Fumaça*.

3 PROGRAMAS EDUCATIVOS E INFLUÊNCIA EXTERNA (1960-1969)

Os programas desta época buscaram manter uma linha educativa, como "*Papai Sabe Tudo*", por exemplo. Este retratava situações do dia-a-dia de uma família com uma figura paterna sábia, que servia de fonte de conselhos e sempre detinha a última palavra.

Esse exemplo de pai de família ideal foi muito popular entre pais e filhos. Assim como "*Papai Sabe Tudo*", muitos outros programas tinham a presença masculina muito forte durante esta década. Os programas da época também reforçavam a ideia de que o papel da mulher na família seria apenas sacrificar-se por ela e apoiar quaisquer decisões do marido, sendo deixada em segundo plano em todos os momentos em que não era "necessária".

Em 1965, o "Capitão Furacão" estreou pela emissora Globo. Ia ao ar de segunda a sexta e trazia um sábio capitão como apresentador - posteriormente sendo auxiliado por uma assistente. Ao longo do programa, eram propostas gincanas, contadas histórias sobre o mar, liam-se cartas dos telespectadores e, intercalado com isso, eram apresentados desenhos animados. Com o passar dos anos o programa focou mais os desenhos e os apresentadores perderam gradualmente seu espaço. Isto é algo comum em programas derivados dessa dinâmica e ocorreu em diversas épocas, como são os casos de "Bom Dia & Cia", do SBT, e da "TV Globinho", da Rede Globo.

Além dos desenhos animados que foram sendo agregados, também tivemos a criação de diversos programas de auditório que foram sucessores do Capitão Furacão. São exemplos Xuxa, Bozo, Angélica e Eliana, todos focados no público infantil. A alta popularidade dos desenhos animados sempre foi considerável e o Brasil recebeu diversos desenhos para incorporar a sua grade de programação - dentre eles, figuras marcantes como Pernalonga, Super-Homem e Pica-Pau.

Este último merece uma menção especial por ter sido o desenho animado pioneiro na televisão brasileira, estreando em 19 de setembro de 1950, uma década antes dos outros dois. Teve um grande sucesso entre o público infantil, mesmo que suas primeiras



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

exibições em preto e branco tenham sido com a dublagem original em inglês, visto que só na década de 60 foram desenvolvidas e aplicadas técnicas de dublagem em português. Pica-Pau continua sendo exibido na TV aberta, o que apenas prova o grau de integração deste desenho com a história da televisão brasileira.

É interessante notar que alguns dos super-heróis dos programas estadunidenses voavam – embora a ditadura brasileira não permitisse. Personagens como o Super Homem e o Homem de Ferro fizeram sucesso e influenciaram a primeira geração dos fãs de quadrinhos no Brasil. Décadas depois, esses super-heróis consolidariam seu sucesso com a trilogia *Blade e Homem de Ferro*, lançados como filmes *live action* pela *Marvel Comics* nos anos 2000.

Nas décadas posteriores a maior parte dos programas estrangeiros repercutiu na cultura infanto-juvenil. Ainda recentemente vemos novas gerações entretidas pelos mesmos episódios de Pica-Pau ou assistindo *Liga da Justiça Sem Limites*, com os pais no horário da manhã. Estes personagens se tornaram parte do sentido mais abstrato da infância, se mantendo vivos e em constante renovação desde então. A década de 60, portanto, pode ser considerada umas mais importantes no que se refere à influência histórica.

4 A TELEVISÃO NO CONTEXTO DITATORIAL (1970-1979)

Nos anos 70 tivemos dois grandes marcos: a rede via satélite e a tela em cores. Isso possibilitou imagens e experiências mais vívidas na televisão brasileira. O sucesso deste veículo de comunicação disseminou-se rapidamente, solidificando seu público.

Porém, isto ocorreu durante os anos ditatoriais e a televisão foi muito controlada em questões de conteúdo, devido a sua popularidade e influência. A censura do período foi responsável por retirar diversas obras de circulação, não somente as televisivas. Neste contexto, uma infinidade de pessoas foram exiladas ou transformadas em presas políticas – isso aconteceu com artistas, estudantes, figuras políticas e civis que mostraram-se opositores do regime.

No mundo dos jornais impressos, reportagens que demonstrassem contrariedade à ditadura eram severamente censuradas. Por outro lado, aqueles que se manifestassem a favor e exaltassem as proezas deste período recebiam privilégios e, muitos jornais e



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

emissoras, cresceram durante essa época. O controle social que os militares mantiveram sobre todo o tipo de manifestação tinha como objetivo fazer a população acreditar que a intervenção militar era necessária, especialmente dentre as classes sociais mais altas. Isto demonstra o grau de influência da mídia na sociedade.

4.1 PROGRAMAS INFANTO JUVENIS ESTADUNIDENSE E ITALIANO ADAPTADOS À REALIDADE BRASILEIRA

Uma consequência, evidente, do monitoramento do governo militar foi o maior destaque dado aos diversos programas infanto-juvenis estadunidenses. Já haviam sido introduzidos alguns desenhos animados durante os anos 60, porém é na década 70 que essa estratégia toma grandes proporções. Enquanto na década anterior, a mensagem passada pelas obras estrangeiras era mais de entretenimento e valores patrióticos, agora ela se torna educativa também.

Em 1972 chegou ao Brasil um programa que seria sucesso e marcaria a década: "*Vila Sésamo*". O programa estreou no país em um período conturbado, porém manteve-se com um conteúdo que transmitia, de forma inovadora e interativa, conhecimentos básicos como letra, formas e números. Como o programa sempre foi focado no público jovem, além de atores também estiveram envolvidos pesquisadores, pedagogos, psicólogos e produtores de televisão. O formato inclui, de uma forma criativa e atrativa, a mistura de bonecos, desenhos e atores voltados para o público juvenil, criando um seriado único.

Rede Globo e Rede Cultura foram as primeiras emissoras a transmitir essa série infantil. Em 1974, a Globo assumiu integralmente a produção do programa. O seriado foi todo produzido em preto-e-branco e contava com algumas diferenças frente ao original estadunidense. A Vila Sésamo foi a primeira adaptação mundial de *Sesame Street* (Rua Sésamo, em tradução literal). O nome não foi a única adaptação feita no programa para torná-lo mais acessível ao público brasileiro: a partir de 1973, a Vila Sésamo começou a ser nacionalizada com novas músicas, personagens e roteiros. A partir de 1974, ela passou a contar com mais ou menos 800 crianças, os sets foram ampliados e iniciaram novos quadros temáticos. Em 1975, os únicos quadros não produzidos aqui eram os de Enio e Beto.



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

A preocupação dos produtores e diretores da Vila Sésamo em tornar o programa acessível para a juventude nacional é notável. Era um programa com uma linguagem muito direta, no qual os personagens se dirigiam à audiência, isso era muito importante. Ao fazer perguntas aos telespectadores em casa, valorizando as respostas supostamente dadas por eles, a mensagem passada era de que a opinião e o conhecimento da criança eram essenciais para a solução dos mais diversos problemas. Essa técnica se tornou uma tendência em outros programas, como o famoso *Dora, a Aventureira*, sendo, hoje em dia, comumente identificado em grande parte dos programas infantis.

Embora o programa tenha acabado em 1977, a Rede Cultura conseguiu os direitos diretamente da *Sesame Workshop* e produziu uma nova série, que estreou em outubro de 2007. Esta é exibida até hoje no horário da tarde, contando com um Garibaldo de penas amarelas e muito mais cenas do original americano que seu antecessor brasileiro.

Em novembro de 1970, outro programa de cuinho quase que exclusivamente educativo é *Topo Gigio*. Ele foi criado na Itália, por *Maria Perego* e tinha como personagem principal um boneco de pano chamado *Topo Gigio*, o ratinho falante. Entrou no ar logo após o término de *Mister Show*, onde o fantoche contracenava com o humorista Agildo Ribeiro.

No programa de Agildo, o foco principal da história estava em apresentar uma rotina para as crianças através da imagem doce e inocente que o boneco transmitia. Tudo o que o adulto Agildo pedia, o boneco fazia cantarolando, com ar de felicidade e alegria. Enquanto obras como Vila Sésamo concediam certa independência de pensamento as crianças, *Topo Gigio* enfatizava a necessária obediência dos filhos como meio para harmonizar a casa e preservar o funcionamento do sistema.

Nessa época, começava-se a perceber que a influência, via exemplificação era bastante efetiva. Topo Gigio era como um esboço da criança perfeita. Ele obedecia, não brigava ou retrucava e ainda sabia rezar. O catolicismo como tema é bem perceptível, tanto em momentos específicos de oração, como na própria música do final de cada episódio:

*"Até amanhã, se deus quiser, e descansem bem
Chegou a hora de dormir e sonhar também
Porque amanhã será um bom dia
Tem que viver com alegria!
Antes de ir para a cama você não pode esquecer
De escovar bem os dentes e do beijinho depois
Pedir a Deus pelas crianças, pelas pessoas com fé
Por este mundo travesso, que esqueceu de querer."
(Até amanhã, Topo Gigio, 1970).*



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

Outro programa infantil, conhecido e duradouro na televisão brasileira, é a TV Globinho. Sua primeira versão foi ao ar em outubro de 1972. No início, era um pequeno telejornal de cinco a quinze minutos que noticiava, em linguagem acessível, assuntos diversos e não exclusivamente infantis. Possuía quadros como Serviço Infantil, que trazia informações variadas de utilidade pública e seções especializadas de literatura. Em 1978, alguns desenhos animados começaram a ser exibidos. As animações de grande sucesso foram: “*A família Barbapapa*”, “*Mio e Mao*”, “*Vermelho e Azul*”, “*Toupeirinha*”, “*Dr. Sinuca*” e “*O patinho Qua-Qua*”.

É notável a intenção de uma interação mais vasta e próxima com o público infantil. Isto pode ser visto pela escolha dos horários do programa: os diferentes turnos escolares, pela miríade de concursos de histórias em quadrinho, fotografia e nome de uma mascote - um fantoche de macaquinho idealizado especialmente para o Globinho e batizado de Loiola. Interessante notar que TV Globinho foi também um dos primeiros programas, de toda a televisão brasileira, a produzir conteúdo com foco no meio ambiente e problemas ecológicos. Em janeiro de 1982, um evento que reuniu autores de literatura infanto juvenil, contadores de histórias, grupos de teatro e música, personagens do Sítio do Picapau Amarelo e atrações do Corpo de Bombeiros comemorou os 10 anos do programa no ar.

Foi notável os esforços feitos pelos membros da equipe de produção e idealização do programa para criar e manter um público bem mais jovem do que o foco comum da época. Tv Globinho tornou-se marco e legado para as outras versões do programa nos anos subsequentes - e também para os similares de outras emissoras.

4.2 MENSAGEM JAPONESA NA FORMA DE BATALHAS ESPACIAIS

Apesar da televisão brasileira ter deixado um pouco de lado os desenhos nipônicos e se focado em produções norte-americanas, os animes japoneses começaram a fazer sucesso no Brasil. Em fins dos anos 60, chega ao país a animação “*Speed Racer*” e, posteriormente, “*Patrulha Estelar*”.

Uchū Senkan Yamato era o nome original de “*Patrulha Estelar*”, desenho japonês que veio com uma característica muito importante em questões de conteúdo: o nacionalismo que normalmente estava presente nos desenhos norte-americanos, também acompanhava a principal linha de enredo de “*Patrulha Estelar*”. Este programa



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

enquadra-se no gênero da ficção científica, mas tem referências históricas intrínsecas em todo o enredo – a própria nave espacial *Yamato*, seria uma referência ao real encouraçado japonês homônimo, afundado na Segunda Guerra Mundial e, na série, adaptado para viagens espaciais no ano de 2199.

No enredo inicial, os destroços do navio são retirados do fundo do oceano e transformados com o intuito de ser a última resistência da Terra contra os ataques do planeta *Gamilon*. Há especulações de que esse povo seria uma metáfora aos próprios estadunidenses. O início da série mostra claramente os últimos momentos da tripulação do *Yamato* real antes de ser afundado pela Força Aérea Norte-Americana - mas esses resquícios também podem ser vistos nas naves em si e nas formações de combate usadas na série, baseadas em batalhas navais.

Originalmente, a série inicia com a saga "*Busca por Iscandar*" e caracteriza-se por ser uma animação com temática militar que idealiza a marinha japonesa. Já no Brasil, "*Patrulha Estelar*" foi ao ar pela Rede Manchete, entre 1983 e 1985, exibindo inicialmente a saga "*Cometa Império*". Nos Estados Unidos, a versão original de "*Cometa Império*" foi censurada e modificada. Foram mudados nomes e cortadas cenas consideradas violentas ou inadequadas para crianças, bem como referências "antiamericanas" contidas na visão japonesa. No entanto, a terceira fase, chamada "*Crise do Sol*", não teve cortes aparentes, contando também com músicas em japonês e nomes originais intactos.

Patrulha Estelar teve três séries produzidas e cinco animações em longa metragem que obedeciam, em sua maioria, a cronologia da história. Todas as sagas, – "*Busca de Iscandar*", "*Cometa Império*" e "*Guerra Polar/Crise do Sol*"- foram exibidas na televisão brasileira. Os desenhos animados nipônicos ainda fariam muito mais sucesso nas décadas subsequentes, com um público muito mais numeroso.

5 XUXA MENEGHEL E TV COLOSSO – PRODUÇÕES ESSENCIALMENTE BRASILEIRAS (1980-1989)

Em 1983, no programa "*Clube da Criança*", "*Xuxa*" Meneghel entra na televisão brasileira pela antiga Rede Manchete, exibindo, entre outros desenhos, o Patrulha Estelar já citado anteriormente. Sua longa carreira de sucesso começaria de fato em 1986, quando foi contratada pela Globo. Seu programa na nova rede era o "*Xou da Xuxa*" e



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

trazia em sua programação atrações musicais, números circenses, desenhos animados, convidados e brincadeiras - sempre contando com centenas de crianças em sua plateia. Além das paquitas, também haviam garotas que participavam da apresentação do show e cercavam a apresentadora em todos os programas, ajudando a entreter o público. Fazer parte do auditório do programa, participar dos jogos e, um dia talvez, se tornar uma das tão requisitadas paquitas veio a ser o sonho de muitos que assistiam as manhãs da TV Globo.

A loira era facilmente caracterizada por suas botas até os joelhos, cabelos curtos e roupas chamativas e coloridas e se tornou muito influente no meio infantil. Além de suas músicas presente em todas as casas com crianças do país, produtos com sua marca passaram a ser vistos facilmente nas lojas, despertando um desejo consumista em seus "baixinhos": roupas, brinquedos e docinhos traziam consigo o característico "x" da artista. Suas músicas continuaram a ser vendidas mesmo depois do fim do programa em 31 de dezembro de 1992. Após essa data, foram apresentados apenas os melhores momentos do programa junto com desenhos animados. Em 4 de abril de 2005 Xuxa retorna a Rede Globo, desta vez com o programa TV Xuxa, que veio influenciar uma nova onda de jovens e teve seu fim definitivo em 25 de janeiro de 2014.

A figura de Xuxa é importante porque ditou todos os tipos de moda possíveis. Ela percorreu o país em turnês para promover os cds dos inúmeros volumes de "Xuxa só para baixinhos" e arrecadou legiões de seguidores que enchiam os estádios para vê-la. O estilo de roupa, de penteado, até mesmo de fala, característicos de Xuxa, contagiou o público e poderiam ser vistos por toda parte. Além disso, também estrelou diversos filmes que levavam sua marca, normalmente comédias, às vezes românticas e, em sua maioria, fantasiosas. As crianças tinham grande espaço nas tramas. A influência de Xuxa era tanta que se tornou enredo de carnaval em 2004, homenageada pela escola de samba Caprichosos de Pilares.

Logo após o "*Xou da Xuxa*" ter saído do ar, a Globo buscava uma solução para preencher a lacuna que o programa deixou. Por conseguinte, em 1993, foi lançada a *TV Colosso*. O programa era apresentado por cães fantoches de dois metros de altura e de diferentes raças. Eram controlados digitalmente ou por bailarinos que se revezavam para atuar e dançar. Assim, ditavam os horários dos desenhos animados, das chamadas novelas mexicanas caninas, como "Filhos da Cadela" e "Pedigree", programas musicais, seriados como "As Aventuras do Super-Cão" e as "Olimpíadas Caninas", além do "Jornal



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

Colosso” que não era nada mais que uma versão canina do “Jornal Nacional”. Enquanto tudo acontecia, haviam ainda três pulgas que buscavam sabotar a parte técnica do programa. Além do próprio jornal, baseado em algo já existente na televisão, havia também o quadro “Acredite se Quiser”, que se tratava de uma satirização do programa de *Jack Palance*, um norte americano que contava os maiores absurdos da história.

TV Colosso era uma versão mais acessível e humorística da própria programação exibida na época pela emissora - isso levava a criança a brincar de adulto. Aqui já se sabia o quanto o público infantil era valioso e lucrativo, estimulando produção de programas especializados, com horários próprios e produtos de *merchandising*.

6 OS DESENHOS ANIMADOS COMO TENDÊNCIA CHAVE (1990-1999)

Nos anos 90, o monopólio americano dos programas infanto-juvenis televisivos já não existia mais – eles agora dividiam grande parte do espaço com os desenhos japoneses, que tomaram proporções ainda maiores nessa época, chegando ao seu ápice dentre o fim da década e meados de 2007. Ora, é quase impossível alguém hoje em dia não ter ao menos uma vaga ideia do que é *Dragon Ball*, ou ter alguma lembrança guardada sobre *Cavaleiros do Zodíaco*.

O primeiro é um dos animes mais famosos da história. Ele foi lançado em 1984 na *Weekly Shonen Jump*, revista semanal referência em mangás para os garotos japoneses e teve seu último capítulo, o 519º, publicado em 1995. O primeiro episódio da adaptação para TV foi ao ar em 26 de fevereiro de 1986 – no anime, optou-se por dividir a história em duas partes: *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*. Diversos filmes, especiais para TV, crossovers com outros animes (que ainda são lançados ocasionalmente em feriados) foram criados depois, incluindo o *Dragon Ball GT*, uma continuação para as outras duas séries. Ainda existe o *Dragon Ball Kai*, um remake do Z, com várias cenas do original, não referentes ao mangá, cortadas e algumas correções menores como, por exemplo, o esquema de cores de *Vegeta* e o outro *Saiya-jin* que o acompanha na primeira saga do Z.

No Brasil, o primeiro episódio passou em 1996, sendo apresentado no Bom Dia & Cia da Eliana aos sábados. Nessa época, apenas sessenta episódios foram dublados e exibidos. Após isso, em 1999, a Rede Bandeirantes conseguiu os direitos do seriado, que



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

foi a maior atração do programa Band Kids até 2001, quando o desenho passou para as mãos da Rede Globo. Esta exibiu os cento e cinquenta e três episódios de *Dragon Ball* com uma nova dublagem. No mesmo ano, o *Cartoon Network* começou a transmitir o *Dragon Ball GT*, terminando em 2003. Em 2006, o bloco *Toonami* começou a contar com *Dragon Ball* – este era um programa do *Cartoon Network*, do qual falaremos mais expressivamente logo adiante. O primeiro episódio de *Dragon Ball Super* foi ao ar em cinco de julho de 2015.

O anime sofreu algumas críticas ao longo dos anos, por motivos como violência excessiva, as muitas ressurreições dos personagens, alegada adoração a Satã - por causa de Mr. Satan, um personagem da série *Z*, entre muitos outros; sendo agravados na série clássica pelo fato de Goku, assim como alguns de seus amigos mais próximos, serem crianças. No entanto, as mensagens positivas são muito mais numerosas que as negativas e mostram, na verdade, uma certa persistência em expô-las: nas lutas, especialmente nos torneios, os personagens respeitam quando o adversário está incapaz de lutar e constantemente terminam com um sinal de "V" dos dedos - um símbolo muito conhecido de paz e amor, e eles chegam, até mesmo, a dizer "peace" enquanto o fazem; muitos vilões acabam se tornando amigos dos protagonistas e chegam a ser parte integrante do grupo, como o Imperador *Pilaf*, *Piccolo*, *Vegeta* e, até mesmo, *Majin Boo*, que renasce como uma criança, também tem sua redenção; o mesmo vilão rosa também é mostrado como tendo um lado amoroso e bom, como quando toma conta de um filhote de cachorro ou quando acidentalmente faz Mr. Satan se tornar seu amigo – isso é importante, pois durante essa fase, sua personalidade é muito parecida com a dos personagens crianças da série.

O próprio Mr. Satan é um personagem puramente cômico, tomando crédito, acidentalmente ou não, por salvar o mundo no lugar de *Goku*. Ele não se importa com isso e é um lutador eternamente frustrado por ser bom, mas nunca chegar perto do nível alienígena de *Goku* e seus amigos. Ele também é um pai de família amoroso e preocupado, especialmente quando sua filha *Videl* começa a lutar e se envolve com *Gohan*.

A trajetória dos personagens ganha bastante destaque durante toda a história: vivem a infância, tornam-se adultos, casam e tem filhos; estes também crescem e casam, em algumas ocasiões. Este é um diferencial de *Dragon Ball*, visto que a maioria



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

dos desenhos japoneses cobre apenas uma parte da vida dos personagens. Talvez por isso o anime tenha marcado tantas gerações diferentes e faça sucesso até hoje.

Dentre os principais valores que *Dragon Ball* ensina estão a perseverança, tanto dentro da trama quanto fora dela, e a esperança. O anime constantemente mostra que sempre há uma solução, não importa o quão absurda ou difícil ela seja de alcançar. Mais do que isso, ele também ensina que todos tem a capacidade e a força para conseguir seus objetivos e achar uma saída. A animação também dá importância as habilidades dos telespectadores, como quando *Goku* precisa da força de todas as pessoas da Terra para produzir a *Genki Dama* e salvar o mundo - é fácil receber um 'sim' ao perguntar para alguém que assistiu *Dragon Ball*, quando criança na TV, se ele/ela levantou as mãos junto com todos os personagens do anime. Embora muito do que *Goku* faça na série seja em busca de poder, ele o faz porque gosta de competir e suas intenções são ingênuas - ele só quer se divertir lutando. Ele não procura vingança, e sim justiça, e protege aqueles a quem ama.

Os anos 90 são marcados por desenhos, como "*Caverna do Dragão*" e, também, por obras envoltas em feminilidade, produções características da infância de muitas meninas. Dentre elas, podemos destacar *Sailor Moon* e *Sakura Card Captors*.

6.1 SAILOR MOON – AS MENINAS TOMAM ESPAÇO NA INDÚSTRIA

Sailor Moon marcou a história dos desenhos animados com seus uniformes de marinheira, dezenas de personagens mulheres com personalidades completas e bem desenvolvidas, com as quais era fácil se identificar. Toda a ação transcorre sem violência excessiva e com temáticas românticas por detrás de cada episódio. O sucesso estrondoso do desenho se deve a sua criadora, *Naoko Takeuchi*, que lançou os dezoito volumes da série entre 1991 e 1997.

Na série, a personagem principal, *Usagi Tsukino*, de 14 anos, se torna a *Sailor Moon* quando uma gata falante chamada Luna lhe dá um broche que permite a ela transformar-se na super-heroína, cujo destino é salvar a Terra das forças malignas, encontrar a princesa perdida do reino da Lua e um lendário cristal prateado. Ao longo da história, outras meninas são reveladas guerreiras *Sailor*, cada uma representando um planeta do sistema solar. Um dos romances mais conhecidos e lembrados dos animes se



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

desenvolve entre *Usagi* e *Tuxedo Mask*, enquanto uma trama secreta espera por ser revelada durante os episódios.

É considerado pioneiro no gênero das *magical girls*, extremamente popular no Japão. São mangás e animes cujos personagens principais são meninas que, por meios mágicos, se tornaram guerreiras. Um ponto característico importante é que todas elas são consideradas bonitas e se vestem de modo extremamente feminino. Há quem diga que para as mulheres japonesas, a fase “punk”, mais rebelde delas, teria seu início aqui. A feminilidade exacerbada e a cores vibrantes era algo que os homens orientais em geral não apreciavam; dadas as proporções que tal tendência tomou, isso só fez aumentar a popularidade.

Sailor Moon entrou no ocidente como a sucessora feminina de *Power Rangers* e *Cavaleiros do Zodíaco*. Nos Estados Unidos, muitos episódios foram cortados ou censurados, por conterem cenas consideradas inadequadas ao público infantil. Essa censura se deve muito as tendências homoafetivas de certos personagens da série, tendo como destaque a *Sailor Netuno* e a *Sailor Urano*. Com um elenco tão feminino, era quase impossível não haver relações de cunho romântico entre as personagens. *Sailor Netuno* e *Sailor Urano* ficaram tão marcadas porque era nítido que as duas eram amantes.

A modificação de parte do desenho relacionado as duas não ocorreu só nos Estados Unidos; na dublagem italiana, elas eram amigas muito unidas; na francesa, foi explicado que Urano posa como homem em sua forma civil e Netuno apenas finge ser sua namorada, para proteger as identidades secretas; tanto na Tailândia como na maioria das outras versões europeias, a relação delas foi representada como apenas platônica; nos EUA e no Canadá, elas eram primas, sendo que no último, um ex-namorado foi mencionado, colocando *Sailor Netuno* como heterossexual.

Aqui no Brasil, a série foi exibida em 1996 pela Rede Manchete e o sucesso foi tão grande que os próprios fãs começaram a questionar se haveria a dublagem de *Sailor Moon* na próxima temporada. Esta só veio a ser transmitida pelo *Cartoon Network*, em 2000, mas a emissora conseguiu aos poucos as licenças de todas as temporadas e passou toda a série na TV. Após isso, a Ulbra TV colocou *Sailor Moon* em sua programação em 2010 – no entanto, esta exibição era ilegal.

O *merchandising* da série é vasto, contando com *light novels*, jogos de cartas colecionáveis, estatuetas, produções musicais, várias coleções de trilhas sonoras, uma infinidade de vídeo games, uma série com atores reais, artigos para vestir, objetos



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

temáticos, edições para colecionadores tanto dos mangás como do anime, cosméticos dos mais variados, entre outros. Até hoje, é considerado uma das obras mais lucrativas da indústria e, com certeza, influenciou uma geração inteira de meninas que sonhavam em usar as saias plissadas e ver os movimentos de transformação de garotas comuns em guerreiras espaciais funcionarem com elas pelo menos uma vez.

7 A SEGREGAÇÃO POR GÊNERO NA INDÚSTRIA TELEVISIVA (2000-2009)

A década de 2000 se refere a uma juventude crescendo junto da internet e dos avanços tecnológicos cada vez mais rápidos. Nesse período há a ascensão muito rápida de redes sociais diversas e de grandes corporações tão bem conhecidas hoje em dia. A globalização permitiu que as relações entre os jovens mudassem drasticamente, não apenas influenciados pelo conteúdo televisivo. Amizades virtuais, compartilhamento imediato de informações e acessibilidade a meios de produção de mídia fizeram surgir uma nova geração, capaz de criar seu próprio conteúdo midiático.

Este seria o caso de *Rebecca Sugar*, que escreve para "*Hora de Aventura*" e é criadora de "*Steven Universe*", ambos programas do *Cartoon Network*. Além de ser a primeira mulher a criar um programa para a empresa, ela também é muito jovem, nasceu em 1987.

Foi nessa época que começou a aparecer certa tendência, mesmo que tímida de início: desenhos animados de ação começaram a ser produzidos, esperando um público fortemente masculino. Em contrapartida, filmes com atores reais e seriados passaram a procurar uma audiência feminina. Foi o período em que surgiram obras como a trilogia *High School Musical* e *Camp Rock*, junto com suas sequências. Nota-se mais adiante que essa divisão por gênero pode ser vista até pelas emissoras – o *Disney Channel* passou a criar um espaço enorme para as meninas, enquanto o *Cartoon Network* abriu as portas para os meninos.

Isso é, na verdade, uma estratégia de marketing. O produtor televisivo e escritor *Paul Dini* confessou recentemente, em entrevista a *Kevin Smith* para o podcast "*Fat Man on Batman*", que alguns programas como o seu "*Tower Prep*", além de "*Young Justice*" (Jovem Liga da Justiça) e "*Lanterna Verde: a série animada*" foram cancelados por terem uma audiência feminina muito grande. Quando questionado quanto ao por que, ele



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

explica que as garotas não compravam os brinquedos vendidos pela emissora. Elas não eram importantes nas estatísticas da audiência, portanto, os programas foram tirados do ar. Este também pode ter sido o caso dos "Jovens Titãs".

No Japão, por outro lado, a mídia já era normalmente categorizada por gênero e faixa etária, porém nunca excluindo outros públicos alvos. Desenhos animados infanto-juvenis são classificados primariamente como *Shōnen* ou *Shōjo*, significando respectiva e literalmente "jovem garoto" e "jovem garota". A faixa etária considerada jovem seria dos dez aos dezoito anos. Os mangás e animes mais populares são normalmente dessa categoria, assim como os mais duradouros. "National Kid", "Speed Racer", "Patrulha Estelar", "Dragon Ball", "Cavaleiros do Zodíaco" – todos esses títulos são animes *shōnen*, muito conhecidos e que tiveram sucesso no mundo inteiro.

Sem dúvida alguma, uma das maiores influências após a virada do século foi *Naruto*. Com 700 capítulos de mangá e uma série ainda em andamento semanal, o mundo ninja do desenho contaminou o mundo inteiro. Ele estreou em 1997, mas atingiu o seu ápice somente na década de 2000, sendo concluído em novembro de 2014 – porém, com promessas de mais conteúdo e um décimo filme, "The Last: Naruto The Movie" estreando um mês depois.

Aqui no Brasil, a série foi exibida pelo *Cartoon Network* e pelo SBT. A segunda parte, *Naruto Shippuden*, esta sendo televisionada atualmente pela *PlayTV*. O décimo filme de *Naruto* foi o único a ser dublado e exibido por aqui. Este também é o único dos longa-metragens que faz parte da série cronológica. O legado de *Masashi Kishimoto* conta com uma legião de fãs e uma infinidade de produtos carregando a marca de *Naruto*.

A lealdade e a amizade são os temas principais do desenho, vide a constante tentativa de *Naruto* de aproximar-se e, depois, resgatar seu melhor amigo *Sasuke* de várias adversidades. A família também toma grande parte da trama: *Naruto* é órfão e isso influencia diversos pontos de sua personalidade. *Gaara* é inicialmente considerado um vilão por causa dos traumas que sua família o submeteu; a habilidade hereditária chave no anime depende da pessoa matar sua própria família (no caso, a *Uchiha*, de *Sasuke*). Em termos gerais, a família será muito importante em *Naruto* para o crescimento, comportamento e atitudes de cada personagem. Além disso, a série mostra que, às vezes, a família não é determinada pelo sangue e sim pela escolha – como é o



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

caso da relação paternal que *Naruto* desenvolve com *Jiraiya* ou a ligação entre *Zabuza* e *Haku*, adversários da trupe principal na segunda temporada.

Surge no ano 2000, agora nos Estados Unidos, um desenho animado um tanto diferente. “*As aventuras de Jackie Chan*” foi o nome da série produzida pela empresa televisiva americana “*Kids’ WB*”. Era baseado na carreira de *Jackie Chan*, famoso ator e lutador chinês de artes marciais. Ele até hoje é um dos mais conhecidos atores asiáticos e é particularmente lembrado por seus trabalhos na área da comédia.

A animação conta a história de um arqueólogo que descobriu certos talismãs zodiacais que conferem poderes diversos a quem os tem. Obviamente, há pessoas mal-intencionadas atrás dessas relíquias e é contra elas que Jackie luta. A comédia está intrínseca ao enredo, já que ele tem ao mesmo tempo de tomar conta de sua sobrinha Jade e lidar com seu Tio, conhecedor de magia, que serve de guia e tenta “dar juízo” à Jackie a todo custo, além de sua hilariante frustração por ter de lutar o tempo todo, mesmo não gostando de fazê-lo caso seja necessário.

Ao assistir o programa, fica clara a divisão entre os mocinhos e vilões, certo e errado. A intenção é que o personagem principal traga um exemplo moral para os jovens espectadores, sendo ele um exemplo do que é uma pessoa correta, extremamente honesta e preocupada com a jovem sobrinha que o acompanha por todos os lados. A trama é envolta em temas orientais por todos os lados: quase todos os personagens principais, incluindo os vilões, são chineses, as relíquias, máscaras e talismãs são baseados no zodíaco chinês e há um respeito muito grande a tradição das artes marciais do Oriente.

O desenho foge o tempo inteiro de qualquer estereótipo do lutador agressivo, pelo menos quando se trata dos mocinhos. A honra na batalha, comumente visto em obras orientais, é um dos princípios fundamentais. Estes valores e o modo como são apresentados as crianças são extremamente significativos - e o fato de ver o ator em outras obras, pregando os mesmos princípios é muito inspirador. Isso também cria um elo com diversos públicos, já que une fãs dos filmes de Chan, de variados gêneros, em um divertido cartoon para crianças e adultos.



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A televisão passou por diversas experimentações quanto às programações infanto-juvenis e ainda está em evolução – provavelmente, não haverá um ponto em que não estará. O conteúdo dos programas recebe muitas influências externas, tais como a situação política do país, as tecnologias disponíveis e os movimentos sociais - como as tendências feministas de *Sailor Moon*, a preocupação de *Dragon Ball* em assegurar que, embora existam lutas a paz ainda tem relevância maior e, finalmente, a inclusão de uma diversidade humana maior nos desenhos animados mais novos.

Durante décadas, existiram apelos ao entretenimento puro ou ao forte caráter educativo. A importação de conteúdo é bem comum, mas às vezes ele é transformado para se adequar mais ao âmbito nacional – isso ocorre tanto por esforços para tornar alguns programas mais brasileiros quanto pela censura que considera certos temas impróprios para as crianças ou para a época.

Nota-se uma forte influência norte-americana na programação brasileira, mas o oriente se mostra muito forte como elemento cultural na área do entretenimento. Independente da época, no entanto, sempre há valores a serem passados e geralmente estes virão acompanhados de *merchandising* e muito lucro. Desde que foi percebido o potencial do público jovem, houve um esforço por parte das emissoras de agradar este segmento de consumo, mas, como vimos pelos casos de cancelamento da década de 2000, nem sempre elas conseguiram a exata audiência desejada. Em resumo, pode-se dizer que a televisão para este público se adapta e é adaptada pelas gerações jovens que vem seguindo.

Toda uma nova geração está se formando, com novos desenhos como "*Hora de Aventura*", "*Over the Garden Wall*", "*Steven Universe*" e "*Gravity Falls*" e seriados como "*Stan, O Cão Bogueiro*", "*Liv e Maddie*" e "*Jessie*". Estes são produzidos por outrora crianças influenciadas pelas obras analisadas neste trabalho. Uma particularidade das animações é que elas estão, como um todo, se tornando mais inclusivas e profundas, especialmente estas produzidas pela juventude. A tendência atual é acreditar na capacidade das crianças de compreender o conteúdo proposto pelas novas vertentes do entretenimento.



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anna Thereza de. **Programas infantis que marcaram época na Tv brasileira.**

Disponível em: <<http://www.guiadasemana.com.br/em-casa/noticia/programasinfantis-que-marcaram-epoca-na-tv-brasileira>>. Acesso em: 10 Mai. 2015.

AMORIM, Edgard Ribeiro de. **TV Brasil Ano 50.** Disponível em:

<<http://www.centrocultural.sp.gov.br/tvano50/dec50.htm>>. Acesso em: 11 Mai. 2015.

BRITO, Leila Maria Torraca. **De Papai sabe tudo a Como educar seus pais.**

Considerações sobre programas infantis de TV. 2005. Disponível em:

<<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v17n1/a07v17n1.pdf>>. Acesso em: 11 Mai. 2015.

BUDRUSH, Rodrigo. **Retrô: os programas infantis da Cultura nos anos 90.**

Disponível em: <<https://budrush.wordpress.com/2008/05/29/retro-os-programasinfantis-da-cultura-nos-anos-90/>>. Acesso em: 25 Mai. 2015.

CABRERA, Antonio Carlos. **Topo Gigio.** Disponível em:

<http://www.mofolandia.com.br/mofolandia_nova/topo_gigio.htm>. Acesso em: 2 Jun. 2015.

CARNEIRO, Vania Lucia Quintão. **Programas Educativos na TV.**1999. Disponível em:

<<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/viewFile/36860/39582>>. Acesso em: 10 Mai. 2015.

DAVIS, Lauren. **Paul Dini: Superhero cartoon execs don't want largely female audiences.** 2013. Disponível em:

<<http://io9.com/paul-dini-superhero-cartoon-execs-dontwant-largely-f-1483758317>>. Acesso em: 11 Jul. 2015.

GIGIO, Topo. **Até Amanha.** Disponível em: <<http://letras.mus.br/topo-gigio/1925896/>>. Acesso em: 12 Abr. 2015.

JORGE, Caio Lage. Qual foi a melhor década com atrações infantojuvenis na TV?.

Disponível em: <<http://anmtv.xpg.uol.com.br/qual-foi-a-melhor-decada-com-atracoessinfantojuvenis-na-tv/>>. Acesso em: 13 Jul. 2015.

K., Cris. **Celacanto Provoca Maremoto.** Disponível em:

<<http://catalisando.com/goldenlist/celacanto.htm>>. Acesso em: 13 Jul. 2015.

KANG, Inkoo. **Blood-Boiler of the Day: TV Show Canceled for Having Too Many Smart, Interesting Girl Characters.** Disponível em:

<<http://blogs.indiewire.com/womenandhollywood/blood-boiler-of-the-day-tv-showcanceled-for-having-too-many-smart-interesting-girl-characters>>. Acesso em: 13 Jul.2015.

MENDONÇA, Maria Luisa. **O audiovisual e o público infanto-juvenil.** Disponível em:

<<http://tvbrasil.etc.com.br/revistadocinemabrasileiro/episodio/o-audiovisual-e-opublico-infanto-juvenil>>. Acesso em: 2 Jun. 2015.



Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

SILVA, Alexandra Cristina da. **O “x” da questão: Tv Xuxa e o desgaste dos programas infantis de auditório.** Faculdade de Comunicação Social - Universidade Federal de Juiz de Fora. 2007. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/facom/files/2013/04/AlexandraCristinadaSilva.pdf>>. Acesso em: 11 Mai. 2015.

SMITH, Kevin. **Fat Man on Batman.** Disponível em: <smodcast.com/episodes/fat-man-on-batman-1-paul-dini>. Acesso em: 25 Mai. 2015.