



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Relatório Final

do Projeto de Monitoramento

da Programação Infantil da EBC

Equipe: Dra. Inês Vitorino (Coordenadora da Pesquisa)

Ms. Andréa Pinheiro (Pesquisadora)

Andrea Acioly (bolsista do Projeto)

Camila Torres (bolsista do Projeto)

Nut Pereira (bolsista do GRIM)

Samaisa dos Anjos (bolsista do Projeto)

Sarah Coelho (bolsista do Projeto)

Fortaleza, 01 de agosto de 2011



SUMÁRIO

1. Introdução, 3
2. A questão da qualidade nos documentos da EBC, 4
3. A questão da qualidade na literatura acadêmica, 6
4. Dimensões, aspectos e critérios de análise, 14
5. Delineamento da metodologia de pesquisa, 16
 - 5.1. Estratégia, 16
 - 5.2. Definição da amostra e do *corpus* de análise, 16
 - 5.3. Análise quantitativa: opção pela análise de conteúdo,
 - 5.3.1. Construção do Instrumento, 20
 - 5.3.1.1 Ficha de análise de programa, 20
 - 5.3.1.2. Ficha de análise de episódio, 23
 - 5.4. Análise qualitativa: abordagem multi-metodológica, 29
6. Análise da programação – perspectiva nos números, 30
7. Análise dos episódios – perspectiva dos números, 51
8. Análise dos programas – perspectiva qualitativa, 77
 - 8.1. Análise da programação sob a ótica da promoção do desenvolvimento integral da criança, 78
 - 8.2. Análise qualitativa dos programas à luz dos critérios de qualidade, 94
 - Nacionais
 - 8.2.1. *A Turma do Pererê*, 94
 - 8.2.2. *ABZ do Zivaldo*, 100
 - 8.2.3. *Castelo Rá-tim-bum*, 104
 - 8.2.4. *Catalendas*, 111
 - 8.2.5. *Cocoricó*, 117
 - 8.2.6. *Curta-Criança*, 123
 - 8.2.7. *Dango Balango*, 127
 - 8.2.8. *Um Menino Muito Maluquinho*, 134
 - 8.2.9. *TV Piá*, 142
 - Internacionais
 - 8.2.10. *A Princesa Sherazade*, 148
 - 8.2.11. *As Aventuras de Bill Tampinha e sua amiga Corky*, 152
 - 8.2.12. *Barney e seus amigos*, 159
 - 8.2.13. *Cidade do Futuro*, 164
 - 8.2.14. *Connie, a Vaquinha*, 169
 - 8.2.15. *Esquadrão sobre Rodas*, 174
 - 8.2.16. *Heróis da Praia*, 180
 - 8.2.17. *Louie*, 186
 - 8.2.18. *Mechanimais*, 189
 - 8.2.19. *O Pequeno Vampiro*, 193
 - 8.2.20. *Os Pezinhos Mágicos de Franny*, 198
 - 8.2.21. *Thomas e seus amigos*, 204
 - Nacionais/Internacionais
 - 8.2.22. *Janela, Janelinha*, 208
 - 8.2.23. *Vila Sésamo*, 214
09. Considerações finais, 221
10. Referências bibliográficas, 227
11. Anexos, 233

Relatório Final do Projeto de Monitoramento da Programação Infantil da EBC

1. Introdução

O presente relatório de pesquisa visa apresentar ao Conselho Curador da Empresa Brasileira de Comunicação (EBC) os resultados da pesquisa de Monitoramento da Programação Infantil da TV Brasil, desenvolvida pelo Grupo de Pesquisa da Relação Infância, Adolescência e Mídia (GRIM) da Universidade Federal do Ceará (UFC).

Retomando a discussão sobre a questão da qualidade esboçada na “Proposta de Monitoramento da Programação infantil da TV Brasil” já apresentada à Câmara Infanto-Juvenil deste Conselho, cabe explicitar que a compreensão sobre a qualidade da programação televisiva está amparada nos princípios e objetivos estabelecidos na lei de criação da EBC, que, no nosso entendimento, materializa os anseios da sociedade brasileira em relação à prestação deste serviço público.

A pesquisa desenvolvida buscou, pois, monitorar a efetivação dos “princípios e objetivos consubstanciados na Lei Nº11.652, de 07 de abril de 2008, no âmbito da programação infantil da TV Brasil, com fins de aprimorar a *qualidade* desta programação quanto ao cumprimento de seus compromissos fundamentais. Nessa perspectiva, a análise também recorreu à literatura acadêmica e às diretrizes internacionais sobre o tema, em particular, na fundamentação dos possíveis critérios e indicadores de qualidade.

Com o objetivo de estabelecer os indicadores de qualidade com os quais operar, a equipe se debruçou sobre os seguintes documentos:

1. *Lei Nº11.652/08 de Criação da EBC*
2. *Diretiva Televisão sem Fronteiras, da União Europeia*
3. *Literatura acadêmica sobre o tópico (item 03 do relatório)*

De modo complementar foram também objeto de consulta adicional:

1. *Estatuto da Criança e do Adolescente (1990)*
2. *Manual da Classificação Indicativa (2006)*
3. *Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança (1990)*

4. *Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural (2002)*
5. *Declaração de Salamanca (1994)*
6. *Carta da Televisão para Crianças (1995)*
7. *Declaração Final da 5ª. Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes (2007)*
8. *Lista de Desejos do Encontro Asiático sobre os Direitos da Criança e a Mídia, Manila (1996)*

Com base na consideração desses textos foram definidos os critérios e indicadores de qualidade para a análise da Programação Infantil da TV Brasil, as estratégias e os instrumentos de pesquisa, os quais serão apresentados com mais detalhes no tópico 5 deste relatório.

Gostaríamos de salientar que os dados apresentados dizem respeito a um momento específico da emissora, não tendo a pretensão de avaliar a programação infantil da TV Brasil do ponto de vista da sua própria história, ou seja, com o propósito de identificar seus avanços e/ou retrocessos em relação a outros períodos anteriores e/ou posteriores à realização desta pesquisa.

Do ponto de vista de sua estrutura, este documento foi pensado com o propósito de permitir que as análises qualitativas possam ser desmembradas e consideradas na sua singularidade, de modo que, caso haja interesse da emissora, as considerações apresentadas neste documento possam ser enviadas aos produtores dos programas exibidos. Em decorrência deste formato, é possível que se encontre, nesta parte do documento, algumas redundâncias. Ainda que tenhamos buscado evitá-las ao máximo, elas foram necessárias para resguardar a autonomia das análises dos diferentes programas.

2. A questão da qualidade nos documentos da EBC

Na Lei Nº11.652 de Criação da EBC estão consubstanciados os seus princípios e objetivos, estabelecendo os parâmetros fundamentais com base nos quais a atuação da EBC deve, em primeira instância, ser avaliada.

A qualidade de sua programação pode ser considerada de qualidade de acordo com a sua capacidade de traduzir em suas comunicações tais princípios e objetivos.

Dentre eles, destacamos a seguir os que se relacionam diretamente à natureza da programação:

Princípios:

(...)

*II - promoção do **acesso à informação** por meio da pluralidade de fontes de produção e distribuição do conteúdo;*

*III - produção e programação com **finalidades educativas, artísticas, culturais, científicas e informativas;***

*IV - promoção da **cultura nacional**, estímulo à **produção regional** e à produção independente;*

*V - respeito aos **valores éticos e sociais** da pessoa e da família;*

*VI - **não discriminação** religiosa, político partidária, filosófica, étnica, de gênero ou de opção sexual; (...)*

Objetivos:

*I - oferecer mecanismos para debate público acerca de **temas de relevância nacional e internacional;***

*II - desenvolver a consciência crítica do cidadão, mediante **programação educativa, artística, cultural, informativa, científica e promotora de cidadania;***

*III - fomentar a construção da cidadania, a consolidação da **democracia** e a participação na sociedade, garantindo o **direito à informação, à livre expressão do pensamento, à criação e à comunicação;***

*IV - cooperar com os **processos educacionais e de formação do cidadão;***

*V - apoiar processos de inclusão social e socialização da produção de conhecimento garantindo espaços para exibição de **produções regionais e independentes;***

*VI - buscar **excelência em conteúdos e linguagens** e desenvolver **formatos criativos e inovadores**, constituindo-se em centro de inovação e formação de talentos;*

*VII - direcionar sua produção e programação pelas **finalidades educativas, artísticas, culturais, informativas, científicas e promotoras da cidadania**, sem com isso retirar seu caráter competitivo na busca do interesse do maior número de ouvintes ou telespectadores;*

*VIII - promover parcerias e fomentar **produção audiovisual nacional**, contribuindo para a expansão de sua produção e difusão; e*

*IX - estimular a produção e garantir a veiculação, inclusive na rede mundial de computadores, de **conteúdos interativos**, especialmente aqueles voltados para a universalização da prestação de serviços públicos.¹*

Tais princípios e objetivos, como abordado a seguir, contém em si os elementos centrais consubstanciados na literatura acadêmica e em diretrizes internacionais sobre esta questão, como buscaremos evidenciar no próximo tópico.

3. A questão da qualidade na literatura acadêmica

Para desenvolver a análise da qualidade em termos da Programação infanto-juvenil, partimos do reconhecimento de que existem critérios “genéricos” de qualidade passíveis de serem considerados na análise de qualquer obra audiovisual. Tais critérios não são de nenhum modo absolutos, permitindo avaliações que conferem relevo a aspectos que nem sempre guardam o mesmo nível de atenção entre os diversos pesquisadores.

Assim, se tomarmos, por exemplo, a classificação de Mulgan (apud MACHADO, 2000), sobre os critérios de qualidade na televisão temos claramente essa conceituação ampla. A qualidade, nos termos do referido autor, pode ser vista como: a) um conceito puramente técnico, em que se considera a capacidade de utilização adequada dos recursos expressivos do meio; b) capacidade de identificar as demandas da sociedade/público transformando-as em produtos; c) competência para explorar os recursos de linguagem numa perspectiva inovadora; d) capacidade de promover mobilização, participação, comoção nacional em torno do interesse público; e) promoção de produtos culturais que valorizem as diferenças, as individualidades, as minorias e os excluídos; e f) compromisso com a diversidade.

No caso dos itens a) e c) teríamos critérios associados mais diretamente à natureza da obra do que ao público ao qual se destinam. Os demais critérios b), d) e e), só ganham sentido na sua relação com o público, suas necessidades, interesses e valores. Nessa perspectiva deve-se destacar que o critério da qualidade não se esgota na sua relação com a natureza da obra, mas está associado também a um estreito vínculo

¹ Grifos nossos. Optamos por citar os princípios e objetivos da EBC em padrões formais próprios para conferir destaque à sua apresentação.

com o público ao qual esta comunicação deve atender. Especialmente se o nosso foco é, no caso deste projeto, um sistema de comunicação pública.

Para Richeri e Lasagni (2006, pp. 79-80), a discussão sobre qualidade televisiva deve ter como parâmetros, “a relação com o produto, com o contexto da produção, com o contexto da emissão e com a relação que o programa instaura com o público”. Compreende-se a qualidade, nestes termos, de modo abrangente e incluindo o processo comunicacional e seus agentes, o que permite avaliar a qualidade com base nos pontos de vista do público, dos experts, dos radiodifusores etc.

Diante das inúmeras proposições que apresentam critérios de qualidade, os autores destacam um consenso: “*el sistema televisivo debe ofrecer una amplia elección de programas, que deben diversificarse como gêneros, como contenidos, como tipologias y estilos, como posiciones y opiniones expresadas*” (2006, p. 22). A diversidade se articularia em sete dimensões: diversidade substancial (diferentes tendências e pontos de vista); diversidade com relação aos tipos de programas (gêneros); diversidade nos canais; diversidade estilística; diversidade na distribuição de recursos; diversidade em relação às audiências; e diversidade da qualidade.

Os autores propõem ainda que a dimensão da qualidade esteja relacionada à natureza estética, ética e à eficácia da programação, compreendendo que a eficácia se define pela capacidade de um programa em atingir os objetivos a que se propõe, a estética pelo uso adequado da linguagem televisiva e na questão da ética, se concentra a relação de confiança e de respeito estabelecida com o público, identificada, por exemplo, na veiculação de conteúdos verídicos e no tratamento adequado das temáticas (RICHERI e LASAGNI, 2006, p. 82).

A reflexão se baliza ainda pelas noções de inovação e experimentação, como exercícios sinérgicos de oferta de novos formatos e linguagens, tão necessários ao exercício da produção criativa e da formação cidadã. É como defendem Bustamante e Aranguren (2008, p.44), “*la competencia ciudadana se hace inseparable de la competencia televisiva*”.

Borges (2008), por sua vez, embora reconhecendo as limitações na definição do conceito de qualidade, aponta para a construção de um referencial de qualidade com base no que se espera de um serviço público de televisão em uma sociedade democrática. A análise do autor usou como referência o estudo “*La definición del model del servei public*”, do Conselho de Audiovisual da Catalunha (TRESSERAS apud BORGES, 2001, pp. 25-26), constituído por 14 categorias, das quais serão pinçadas as

quatro mais significativas, visto que estão em consonância com o que foi proposto no instrumento de análise quantitativa que orienta a equipe de consultoria, a saber:

Função identitária: criação de espaços audiovisuais para a exibição de identidades culturais e linguísticas, criando sinergias para a produção, programação e distribuição entre diversas regiões; **Função de mobilização dos valores:** difusão de valores positivos; **Função de estímulo à participação sociocultural:** contribuir para o estímulo ao exercício da cidadania. **Função de estímulo à diversidade:** contribuir para a veiculação de uma pluralidade de perspectivas e pontos de vista, gêneros, sujeitos representados, temas e formatos. (BORGES, 2008, p.4)²

No caso específico da qualidade da Programação Infanto-Juvenil, convém situar que a noção de qualidade está estreitamente relacionada à compreensão da natureza deste público, isto é, do que se entende por crianças e jovens. Ao tratarmos de critérios de qualidade em Programas para crianças, é preciso também ter claro que não existem critérios universalmente aceitos. “Qualidade não é um atributo objetivo de um programa infantil, mas uma característica que é atribuída a um programa a luz de valores e normas que o observador considera serem importantes” (ROSENGREN, 1991).

Os critérios que utilizamos dependem ainda da compreensão que se tenha de que tipo de sociedade desejamos e o modo como compreendemos que deva ser o papel da televisão para a realização desse objetivo (HALLORAN, 1979). Além disso, é preciso destacar que os critérios de qualidade estão relacionados às especificidades de cada gênero, cuja peculiaridade narrativa e de linguagem exigem um tratamento próprio.

Considerando os estudos internacionais mais significativos relativos à qualidade da programação infantil, Viñes (2005) destaca 04 linhas de pesquisa mais significativas que vêm se dedicando a traçar critérios de qualidade para a Programação infantil:

- *Children Television Standards (CTS) da Australian Broadcasting Authority (ABA)*;
- *Australian Children's Television Foundation*
- *Annenberg Public Policy Center (APPC)*
- *Conselho Nacional de Televisão no Chile (CNTV)*

Como destaca Viñes (2005), tais estudos assinalam o caráter multifatorial do conceito de qualidade, que abrangeria os aspectos audiovisuais e de conteúdo e as dimensões do entretenimento, do cumprimento das regulações e relativa à oferta de

² Grifos Nossos

programas/publicidade. O estudo da qualidade abrangeria, em seu conjunto, 07 (sete) dimensões:

- *estudo da oferta programática e publicitária;*
- *estudo do consumo televisivo da criança;*
- *características técnicas audiovisuais dos conteúdos;*
- *o conteúdo das mensagens;*
- *o estudo do grau de cumprimento da legislação;*
- *o estudo do grau de entretenimento suscitado;*

Para efeito desta pesquisa de monitoramento, destacaremos 03 (três) dimensões desse conjunto que, por sua relevância para esta pesquisa, deverão ser objeto de análise mais cuidadosa, sendo, por isso mesmo, um pouco mais detalhada as especificações de cada uma delas indicadas pela autora:

Audiovisual – nesta dimensão são considerados os diferentes recursos técnicos existentes para se obter um bom resultado em termos de imagem, som e edição. No caso de desenhos ou animação digital, devem ser considerados aspectos como a continuidade dos movimentos e o seu nível de realismo. No caso de imagens reais, deve haver distintos espaços onde transcorre a ação, com atenção aos detalhes de decoração, o recurso a distintos movimentos de câmara, enquadramento, variedade de planos, iluminação diferenciada de acordo com as cenas e a expressividade desejada. Em termos de roteiro, ele deve guardar coerência interna e apresentar um equilíbrio entre diversão e formação, deixando espaço para a surpresa. Além disso, o roteiro deve estar adaptado à capacidade de compreensão do público alvo. O argumento deve ser original ou inovador em algum aspecto relacionado aos conteúdos com os quais concorre temporalmente.

Conteúdos da mensagem – Nesta dimensão se destaca a presença de ensinamentos morais que sejam úteis para a vida da criança, o convite à interatividade, a apresentação de condutas pró-sociais – cooperação e ajuda aos demais, expressão transparente de sentimentos, responsabilidade, honestidade, respeito; o nível da linguagem também deve ser apreciado, sendo valorizados elementos como construções gramaticais corretas e vocabulário amplo, presença de jargões específicos da infância e dos grupos que a compõem; desvalorização do uso do idioma para promover insultos; e a obra deve prescindir de conteúdos violentos e sexuais condenáveis ou inapropriados.

Legal – Em atendimento as convenções internacionais de proteção da Criança e do Adolescente, os programas não podem apresentar cenas ou conteúdos que prejudiquem o desenvolvimento físico, moral e mental da criança, nem promover a discriminação, o desprezo ou fomentar o ódio.

Como um dos organismos mais recentes a dedicar-se a esta reflexão acerca dos critérios de qualidade na Programação infantil, trazemos aqui a contribuição específica da CNTV Chilena que adotou o sistema americano da APPC, recuperando a proposição de que o programa infantil propicie a Criança, entre outros elementos, algum **ensinamento** e introduzindo alguns complementos como **a presença/ausência de condutas construtivas e/ou não-construtivas**.

Como ensinamento, é compreendido “qualquer tipo de conteúdo que promova o desenvolvimento das crianças em sentido amplo, o que inclui tanto as dimensões cognitivo/intelectuais como emocionais/sociais e/ou corporais de habilidades manuais”³. Os ensinamentos podem ser classificados em quatro categorias:

Habilidades cognitivas: compreende os conteúdos que estimulam o raciocínio lógico, a formulação de hipóteses, resolução de problemas, processos classificatórios; **Conhecimento/informação:** conteúdos sobre fatos, ideias, culturas, artes, teorias, etc.; **Habilidades sociais/emocionais:** conteúdos relacionados ao aprendizado, a viver consigo mesmo e com o outro, o que inclui superar temores, ser responsável, resolver conflitos, desenvolver liderança; **Cuidado do corpo/habilidades manuais:** hábitos de higiene e desenvolvimento das habilidades físicas e motoras. Ensino que desenvolve habilidades manuais⁴

No que se refere à qualificação das condutas construtivas (promovem a integração social positiva da criança) e destrutivas (dificultam ou entorpecem uma integração social harmônica), são destacados diversos aspectos. **Condutas construtivas** incluem:

“**Cooperação e ajuda aos outros:** usar os meios para atingir metas comuns, participação conjunta visando um mesmo fim; ser solidário aos demais; **Expressão transparente de sentimentos:** capacidade de demonstrar afeto, dor, tristeza, alegria etc.; **Responsabilidade:** ter atenção as decisões e assumir os acordos feitos; **Honestidade:** pessoa que atua com decência e que se comunica de modo veraz e transparente; **Respeito:** considerar os demais, considerando sua integridade física e moral, assim como seus direitos, opções e opiniões”⁵.

³ Noção extraída da FCC americana.

⁴ CNTV. *Barómetro de La Calidad de La Programación Infantil Abierta Chilena*. Disponível em <http://www.cntv.cl/medios/Publicaciones/BarometroCalidadInfantil.pdf>

⁵ Grifos nossos.

Condutas, não-constructivas estabelecendo um contraponto às ações valorizadas na sociedade chilena na formação de suas crianças envolvem:

“condutas tais como a **irresponsabilidade**, o egoísmo, a **desonestidade**, a **falta de respeito**, a rejeição injustificada do outro, as suas ações e opiniões, a manipulação, as ameaças, a fuga dos conflitos e os comportamentos grosseiros”⁶.

Vale destacar que o modelo chileno opera com parâmetros de intensidade da presença e/ou ausência desses elementos e que, além disso, considera o seu lugar na narrativa. Desse modo, uma conduta inadequada pode receber uma pontuação positiva em termos de medição, se a ela estiver associada alguma forma de condenação ou crítica.

De modo similar, no Manual de Classificação Indicativa, alguns desses aspectos que levam à avaliação positiva de uma obra audiovisual se fazem presentes, evidenciando a valorização de alguns princípios comuns relacionados ao objetivo da formação integral de crianças e adolescentes e, em particular, para a participação em uma sociedade democrática.

O documento traz uma lista de conteúdos “desejáveis” na produção audiovisual para crianças e adolescentes.

Os elementos analisados consideram os princípios que o Brasil decidiu atualizar por meio de sua Constituição, de legislações infra-constitucionais, dos tratados internacionais que ratifica e das políticas públicas (em especial) que desenvolve. A ideia central desses critérios de análise é valorizar as programações que tragam comportamentos constitucionalmente desejáveis.

Em outras palavras, que contribuam para a formação cidadã e o compromisso com o respeito aos direitos humanos por parte das novas gerações.

Nesta linha, o documento elenca e detalha um conjunto de comportamentos considerados adequados e inadequados tendo em vista os objetivos acima definidos. Como adequações o Manual da Classificação Indicativa destaca:

Comportamentos cooperativos, solidários e de ajuda aos demais; Comportamentos que denotam responsabilidade; Comportamentos que valorizam a honestidade; Comportamentos que valorizam o respeito aos demais; Comportamentos que valorizam a capacidade de resolução de conflitos; Conteúdos que valorizam as habilidades cognitivas da criança; Conteúdos que valorizam o conhecimento; Conteúdos que valorizam o cuidado com o corpo; Conteúdos que valorizam as habilidades manuais/motoras; Conteúdo de respeito e estímulo à diversidade; Cultura da

⁶ Idem.

Paz; Habilidades sócio-emocionais⁷; Menção aos direitos humanos de forma positiva; Opiniões/ informações divergentes/plurais; Regionalização da programação e produção independente.

Em contraposição aos elementos substantivos considerados potencialmente positivos para o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, o Manual da Classificação Indicativa indica os comportamentos e conteúdos que deveriam ser evitados na produção audiovisual voltada para este público. Eles foram reunidos em 03 (três) conjuntos:

Comportamentos repreensíveis/ não desejáveis⁸; Comportamentos/conteúdos que identifiquem o consumo como forma de valorização social/pessoal, de alcance da felicidade; Comportamentos/conteúdos que valorizem a beleza física e/ou do corpo como condição imprescindível para uma vida mais feliz e/ou para a aceitação social ou no grupo.

Em uma pesquisa realizada por Peter Nikken (2006), temos ainda para construir este quadro de referência acerca do que se possa considerar qualidade na programação infantil, os critérios utilizados por pais, produtores, críticos e as próprias crianças. O autor fez um levantamento de diversas pesquisas realizadas sobre o tema, recorrendo a métodos, instrumentos e materiais empíricos diversos como (entrevistas com mães e crianças, artigos jornalísticos de críticos de TV, textos de produtores de televisão acerca de suas próprias obras e relatórios de júri de premiação de obras audiovisuais para crianças, com fins de sistematização e aprimoramento dos métodos de pesquisa utilizados para aferir a qualidade. Dentre os critérios comuns de qualidade identificados por estes diferentes grupos, situados em diferentes países, tais como Estados Unidos e Holanda, destacam-se: **entretenimento, qualidade estética, envolvimento, compreensibilidade, inocuidade, credibilidade e modelos de conduta**, os quais se alinham a outros critérios de cada um desses grupos para atestar a qualidade de uma obra, além de receber pesos diferenciados de acordo com os grupos.

Em especial, se considerarmos a visão de produtores para efeito de premiações de qualidade concernentes à Programação infantil, o estudo traz um referencial

⁷ Como a indicação, neste caso, não é evidente, destacamos com fins de esclarecimento que se tratam de “situações que se referem ao aprendizado e ao desenvolvimento de habilidades como convivência consigo mesmo e com os demais, liderança, condutas solidárias, superação de temores, responsabilidade, honestidade, resolução de conflitos, capacidade para expressar sentimentos de maneira assertiva/transparente e respeito para com os demais”. ROMÃO, José Eduardo; CANELA, Guilherme; ALARCON, Anderson (orgs.) Manual da Classificação Indicativa.

⁸ Como a indicação, neste caso, não é evidente, destacamos com fins de esclarecimento que se tratam de “contextos/cenas/diálogos que exemplificam, valorizam ou estimulam comportamentos tais como irresponsabilidade, egoísmo, desonestidade, desrespeito para com os demais, manipulação, preconceito, ameaça, fuga de conflitos – dentre outros inseridos nesse mesmo referencial teórico – sem que, ao mesmo tempo, haja uma clara mensagem de repúdio a estas práticas.

constituído com base na submissão de produções audiovisuais infantis americanos ao prêmio *George Foster Peabody*. A análise foi feita com base na justificativa apresentada, em uma página, pelos produtores para atestar a qualidade de seus programas e nos 69 relatórios feitos pelo júri explicitando as razões das premiações concedidas.

Alexander et al. (apud NIKKEN, 2006) reuniram os 332 argumentos identificados pelos produtores e as 293 razões indicadas nos relatórios dos júris para as premiações em seis categorias:

- Excelência em formação – lições que o programa propicia ao público infanto-juvenil;
- Excelência quanto às características gerais do programa (ser inspirador, propiciar entretenimento, tornar agradável o aprendizado, inovar);
- Excelência na produção – destaque para os atributos técnicos do programa;
- Idade apropriada – identificação adequada do *target*;
- Aclamação – indica a resposta ao programa de colegas, público, experts e outros; e
- Participantes de prestígio – indica a presença de celebridades nos programas e/ou em seus bastidores, assim como de pessoas importantes que possam servir de modelo para as crianças.

Avaliados, por sua vez, os critérios utilizados diretamente por críticos de TV em 441 artigos sobre o tema na imprensa holandesa, entre 1987 e 1997, Nikken identificou 19 categorias⁹:

1. **Compreensibilidade** (compreensível em todos os aspectos; claro, contém apenas palavras que uma criança possa entender, fácil de seguir, compreensível pelas crianças);
2. **Qualidade Estética** (contém belas imagens; produzido de modo belo; feito de modo artesanal; música bonita; bem-produzido; atmosfera agradável, bonito cenário, belas vozes e sons);
3. **Envolvimento** (captura a atenção da criança; faz a criança esquecer qualquer coisa; envolve a criança; estimula a criança a discutir o programa com outros; toca emocionalmente a criança, tocante, cativante);
4. **Entretenimento** (feito com humor; engraçado; faz a criança feliz; excitante; variado; espetacular ou tem aventura);
5. **Inocuidade** (não assusta a criança; não tem palavras desagradáveis; não entristece a criança; não contém cenas violentas; Não faz as coisas parecerem melhor do que são; não explora a criança comercialmente);
6. **Credibilidade** (crível; apresenta uma imagem

⁹ Para a composição das categorias, o autor se baseou em estudos anteriores de Nikken and van der Voort's (1997), que já havia apresentado 16 núcleos de sentido com base nos quais agrupar os critérios de qualidade apresentados.

balanceada da realidade; precisa, confiável; honesta, séria); 7. **Presença de modelos de conduta** (características de uma pessoa ou criança que a criança deseja ser ou parecer); 8. **Originalidade** (original; não usual; surpreendente; imprevisível; não clichê); 9. **Relaxante** (deixa a criança a vontade; compreensível sem esforço); 7. **Provocativo** (deixa a criança curiosa; faz a criança pensar; leva a criança a fantasiar); 8. **Qualidade do script** (ter um bom *script*; uma boa história); 12. **Estar no lugar certo**; 13. **Informativo** (instrutivo ou informativo; faz sentido; tem profundidade); 14. **Sintonia com o mundo de experiência da Criança** (mostra o que uma criança pode experimentar, em sintonia com as percepções das crianças do mundo); 15. **Representações de crianças**; 16. **Levar as crianças a sério**; 17. **Qualidade de apresentação/ atuação** (bem apresentada, bem atuado); 18. **Apelar para adultos** (também é atraente para os adultos); 19. **Livre de restrições** (natural, sincero; ordinário; despretensioso).

Para Nikken (2006), deste conjunto de critérios, pelo menos 07 (sete) são relacionados especificamente a Programas infantis, tais como: Inocuidade, compreensão, sintonia com o mundo de experiência da criança, levar as crianças a sério, a presença de modelos de conduta e, finalmente, a possibilidade de ter um apelo também ao público adulto.

Esse levantamento inicial de critérios de qualidade e suas dimensões, ainda que não exaustivo, nos permitiu a identificação de referenciais comuns nas diversas análises, permitindo a eleição dos critérios que esta pesquisa se dedicará a avaliar no caso da Programação Infanto-Juvenil da TV Brasil, tendo como base privilegiada os próprios princípios e objetivos da Emissora.

4. Dimensões, aspectos e critérios de análise:

Ainda que tenhamos consciência da importância da análise das qualidades de diversas dimensões propostas por Viñes (2006), o monitoramento ora em desenvolvimento se aterá a análise de qualidade do ponto de vista da oferta programática infanto-juvenil da TV Brasil; das características de linguagem e técnicas audiovisuais dos programas e dos conteúdos das mensagens.

A análise geral da qualidade da oferta considerará **os aspectos: Temática, Formato, Gênero, Faixa-etária, Procedência e Tempo de Emissão**. Tais aspectos serão analisados considerando os **critérios: diversidade, inovação/criatividade, distribuição equilibrada da oferta** (entre países e regiões brasileiras, entre diferentes faixas etárias).¹⁰

¹⁰ A proposta foi concebida em diálogo com outros estudos, em especial o de Sara Pereira (2009). A televisão e as Crianças: um ano de programação na RTP1, RTP2, SIC e TVI e CNTV (2005). *Barómetro de La Calidad de La Programación Infantil em la Televisión Abierta Chilena*.

No que concerne aos aspectos gerais da linguagem audiovisual, a análise se concentrará na proposta do programa e focalizará na abordagem quantitativa os elementos do som e da imagem que atuam mais diretamente na composição da identidade do programa tais como **Vinheta, Personagem, Cenografia, Figurino, Forma Narrativa e Ritmo**. Recursos plásticos¹¹ e fílmicos¹², pelas dificuldades que seu nível de detalhamento específico exigem, serão considerados, apenas, na análise qualitativa, na qual os elementos da linguagem audiovisual e substantivos serão considerados de modo integrado.

O conjunto de aspectos acima relacionados será avaliado tendo em vista os seguintes **critérios: pertinência/coerência, inovação/criatividade, diversidade e nível de elaboração**.

Em termos da avaliação da qualidade substantiva ou de conteúdo, ela será desenvolvida tendo como referência analítica os episódios. Neste caso, serão considerados os seguintes **aspectos: Temática, Representações de indivíduos e/ou grupos** (gênero, etnia, idade, necessidades especiais, regiões etc.), **Linguagem verbal** (sotaque, vocabulário, construções gramaticais corretas etc.), **Promoção do desenvolvimento integral, Modelos de conduta construtivos, Estímulo à interatividade, Promoção da cidadania e Promoção da cultura nacional**. A análise desse conjunto de aspectos se orientará pelos seguintes **critérios: diversidade** (com destaque para a diversidade regional); **inovação/criatividade; incentivo à participação; nível de elaboração, abrangência** (atendimento às finalidades educativas, artísticas, culturais, científicas e informativas); **sintonia com o mundo de experiência da criança**.

O aspecto de **roteiro**, ainda que não se inclua na dimensão de conteúdo será considerado como um elemento da análise dos episódios, tendo em vista que os programas apresentam roteiros específicos para cada um deles. O roteiro será avaliado de acordo com os critérios de **inovação/criatividade; pertinência/coerência e equilíbrio diversidade/formação**.

Alguns critérios importantes para a análise dos programas tais como “compreensibilidade”, “adequação dos formatos, linguagem e roteiro à faixa etária

¹¹ Referente às características próprias da imagem, tais como cor, iluminação, textura, traço etc.

¹² Considerados os específicos da linguagem cinematográfica, tais como montagem (edição), *mise-en-scène* (resulta do olhar da câmera em relação com os elementos filmados no espaço cênico) e enquadramento (as palavras “enquadrar” e enquadramento” apareceram no cinema para designar o conjunto dos processos mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo, visto sob um certo ângulo (AUMONT e MARIE, 2005).

proposta” e “envolvimento” podem ser melhor desenvolvidos mediante uma análise de recepção que, pelo menos neste primeiro convênio, não foi prevista neste projeto de monitoramento.

5. Delineamento da metodologia de pesquisa

5.1. Estratégia

Como esboçado no tópico anterior, a pesquisa se propôs a avaliar a Programação Infanto-Juvenil da EBC considerando a sua inserção na oferta geral da emissora e ao nível interno da própria programação. A proposta da pesquisa foi integrar as fases quantitativas e qualitativas de pesquisa, as quais foram delineadas e desenvolvidas, com base no conjunto comum de critérios acima indicados.

5.2. Definição da amostra e do *corpus* de análise

Para compor a amostra da presente pesquisa, optou-se por utilizar a técnica de “amostragem aleatória estratificada com repartição proporcional”, com o objetivo de utilizar a amostra mais representativa o possível da população (episódios de séries infantis transmitidas por uma emissora de TV)¹³.

Utilizou-se a técnica já mencionada anteriormente, uma vez que a referida população apresenta grande diversidade nos seus valores individuais, pois cada série possui sua especificidade de contextos e temas por ela abordados, tornando, assim, necessário o estabelecimento de estratos (grupos dentro da população), garantindo que a variação seja a menor possível dentro de cada estrato. Partindo desta proposta, foi estabelecido que cada conjunto de episódios de uma mesma série comporia um mesmo estrato, tendo assim, ao final deste processo, um total de 23 extratos, mesmo número do total de série analisadas.

Após a definição do tipo de técnica de amostragem a ser utilizada, realizou-se a determinação da quantidade total de episódios necessária para a sua composição, de forma a garantir uma boa representatividade da população de 922 episódios. Para tanto,

¹³ A amostra da pesquisa foi definida pelos pesquisadores do Laboratório Cearense de Psicometria (LACEP), da Universidade Federal do Ceará, coordenado pelo Prof. Dr. Walberto Silva dos Santos.

estabeleceu-se como parâmetros o nível de confiança de 90% com um intervalo de confiança de 5%, o que resultou em um valor de 210 episódios, escolhidos, em função do padrão (frequência) de exibição real na emissora. Ou seja, foi feito um processo de ponderação, considerando o total de episódios necessários para a amostra em função do número de episódios exibidos por série no decorrer de um mês¹⁴. Após este processo, os episódios que comporiam cada estrato foram selecionados de maneira aleatória dentro do conjunto de episódios de cada série.

Pautando-se na proposta de sempre analisar episódios por completo, utilizou-se na distribuição amostral o processo de arredondamento do número de episódios exigidos por estrato, sempre seguindo o critério de utilizar um valor inteiro imediatamente acima, caso o valor original fosse um valor fracionado. Após esse processo, contabilizou-se um total de 221 episódios para a composição da amostra, 11 episódios acima do mínimo exigido para obtenção do nível de confiança de 90% com intervalo de confiança de 5% inicialmente proposto pelo nosso estudo.

Os 23 estratos acima referidos correspondem aos seguintes programas: *A turma do Pererê, Cocoricó, Um menino muito maluquinho, TV Piá, Catalendas, Dango Balango, Janela Janelinha, ABZ do Zivaldo, Castelo Rá-Tim-Bum, Curta Criança, Vila Sésamo, Pequeno Vampiro, Cidade do Futuro, Esquadrão sobre rodas, Connie, a vaquinha, Os pezinhos mágicos de Franny, Louie, Mecanimais, Thomas, A Princesa Sherazade, As Aventuras de Bill Tampinha e sua melhor amiga Corky, Barney e seus amigos e Os Heróis da Praia.*

As gravações foram feitas nas seguintes semanas:

Outubro – 18/10/2010 a 24/10/2010

Novembro – 08/11/2010 a 14/11/2010

Dezembro - 06/12/2010 a 12/12/2010

Janeiro – 24/01/2011 a 30/11/2011

No caso de alguns programas, foram considerados, ainda, alguns episódios aleatórios quando o número necessário para compor a amostra superou o número de programas exibidos nas semanas selecionadas.

¹⁴ Esta opção visou a consideração na amostra não apenas de um dado potencial (programa possível de ser exibido do conjunto de uma série), mas do dado concreto, ou seja, o mais próximo possível da realidade de exibição das séries ocorrida no período analisado (a frequência real de sua exibição nas semanas selecionadas).

Tabela de Seleção de Amostra pela técnica de "Amostragem aleatória Estratificada com Repartição Proporcional"

| Nome | Número Exato de Episódios da Amostra |
|---|--------------------------------------|
| <i>Castelo Rá-Tim-Bum</i> | 23 |
| <i>Vila Sésamo</i> | 19 |
| <i>Curta Criança</i> | 7 |
| <i>Dango Balango</i> | 24 |
| <i>Janela Janelinha</i> | 28 |
| <i>ABZ do Zivaldo</i> | 7 |
| <i>TV Piá</i> | 3 |
| <i>Catalendas</i> | 25 |
| <i>Um Menino Muito Maluquinho</i> | 11 |
| <i>A Turma do Pererê</i> | 13 |
| <i>Cocoricó</i> | 7 |
| <i>Barney</i> | 4 |
| <i>Heróis da Praia</i> | 3 |
| <i>A Princesa Sherazade</i> | 4 |
| <i>Thomas e seus amigos</i> | 5 |
| <i>Louie</i> | 2 |
| <i>Mecanimais</i> | 3 |
| <i>Connie, a vaquinha</i> | 10 |
| <i>Os pezinhos mágicos de Franny</i> | 5 |
| <i>As aventuras de Bill Tampinha e sua melhor amiga Corky</i> | 4 |

| | |
|------------------------------|-----|
| <i>O Pequeno Vampiro</i> | 5 |
| <i>Cidade do Futuro</i> | 5 |
| <i>Esquadrão sobre Rodas</i> | 4 |
| Total | 221 |

Para a análise qualitativa, o *corpus* foi composto de pelo menos 05 (cinco) episódios de cada Programa, o que equivale a mais de 10% do total de episódios da maioria deles. Em muitos casos, a equipe considerou um percentual bem superior ao inicialmente definido, à medida em que um percentual mais elevado foi exigido na análise quantitativa.

5.3. Análise quantitativa: opção pela análise de conteúdo

Para o desenvolvimento da pesquisa quantitativa foi feita uma opção pela análise de conteúdo com base nas proposições de Mayring (1994), Früh (1991) e Merten (1995). A opção pela análise de conteúdo¹⁵ decorre do seu potencial para o desenvolvimento de uma análise sistemática, condizente com os interesses desta pesquisa e adequada à extensão dos seus dados, permitindo a obtenção de informações estruturadas sobre um conjunto de “textos” sobre os quais torna-se possível o estabelecimento de uma interpretação compreensiva de sentido.

A nossa opção foi pela utilização da análise de conteúdo na sua variação mais simples, a análise de frequência (*Haufigkeitsanalyse*)¹⁶, apenas no sentido de identificar a distribuição e frequência dos aspectos anteriormente indicados e explorando, qualitativamente, um universo menor selecionado em uma segunda fase. A análise sistemática foi efetivada com base numa ficha de categorização (*Codebuch*) desenvolvido especificamente para essa finalidade, como será detalhado no próximo tópico.

¹⁵ As possibilidades da análise de conteúdo, mais amplas do que indica a sua nomeação, abrangem o conjunto de elementos simbólicos materializados na comunicação (textos, imagens, etc.).

¹⁶ A análise de frequência consiste na contagem de determinados elementos do material analisado e compará-los, na sua frequência, em relação ao comportamento de outros elementos. Cf. MAYRING, Philipp. *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlage u. Techniken*. 5. Aufl. Weinheim: Deutsche Studien Verlag, 1994, p. 13.

5.3.1. Construção do instrumento:

A análise de conteúdo foi desenvolvida com base no uso de 02 (duas) fichas abaixo indicadas (Ficha de Análise dos Programas e Ficha de Análise dos Episódios¹⁷), as quais foram testadas e aprimoradas mediante o seu uso em uma semana de Programação Infantil da EBC. Para finalização do instrumento, contamos, ainda, com a contribuição da Câmara Infanto-juvenil da EBC, que apresentou algumas sugestões, tendo em vista o atendimento das necessidades do monitoramento proposto.

5.3.1.1 Ficha de Análise de Programa

Analista Responsável:

1. NOME DO PROGRAMA:

2. ANO DE CRIAÇÃO:

2.1 Ano de Exibição no BR:

3. PROCEDÊNCIA:

3.1 () Nacional 3.1.1 Cidade da produção:

3.2 () Internacional 3.2.1 País de produção:

4. GÊNERO TELEVISIVO:

4.1 () Ficção

4.1.1 () Série animação -

4.1.2 () Série Imagem Real

4.1.3 () Telenovela

4.1.4 () Filme

4.2 () Não Ficção

4.2.1 () Documentário

4.2.2 () Informativo

4.2.3 () Esportivo

4.2.4 () Magazine

4.2.5 () Concurso/jogos

4.2.6 () Auditório/Talk-show

4.3. () Híbrido

5. TIPOLOGIA DOS FORMATOS: – Pode marcar mais de um

5.1 () Série apresentador(es) humano(s)

5.2 () Série personagens humanos

5.3 () Série bonecos manipulados e humanos

5.4 () Série bonecos manipulados

¹⁷ As Fichas detalhadas com todos os conceitos que nortearam a aplicação das fichas estão apresentadas nos anexos deste documento. Tendo-as como guia, cada episódio foi visto e analisado separadamente por dois pesquisadores. Em caso dúvida e/ou discordância em relação a algum aspecto tratado um terceiro pesquisador foi chamado para participar da análise.

- 5.5 () Desenho animado 2D
- 5.6 () Desenho animado 3D
- 5.7 () Stop motion animation/frame by frame

6. RITMO:

- 6.1 () Lento
- 6.2 () Intermediário
- 6.3 () Rápido

7. DURAÇÃO:

8. FAIXA ETÁRIA:

9. HORÁRIO DE VEICULAÇÃO:

9.1 REPETIÇÃO SEMANAL:

10. PERSONAGENS PRINCIPAIS/ APRESENTADORES:

10.1. Personagens: composição

- 10.1.1 () Os personagens são planos
- 10.1.2 () Os personagens são redondos
- 10.1.3 () Não se aplica

10.2 Personagens: Verossimilhança

- 10.2.1 () O comportamento e a caracterização dos personagens condizem com o contexto em que estão inseridos
- 10.2.2 () O comportamento e a caracterização dos personagens não condizem com o o contexto em que estão inseridos
- 10.2.3. () Não se aplica

11. CENOGRAFIA:

11.1. Cenografia - Pertinência

- 11.1.1. () Está de acordo com a proposta do Programa
- 11.1.2. () Não está de acordo com a proposta do Programa
- 11.1.3. () Não se aplica

11.2. Cenografia: Nível de detalhamento

- 11.2.1. () Apresenta riqueza de detalhes na composição do cenário
- 11.2.2. () Não apresenta riqueza de detalhes na composição do cenário
- 11.2.3. () Não se aplica

12. FIGURINO

12.1. Figurino: Pertinência

- 12.1.1. () Está de acordo com a proposta do Programa
- 12.1.2. () Não está de acordo com a proposta do Programa
- 12.1.3. () Não se aplica

12.2. Figurino: Nível de detalhamento

- 12.2.1. () Apresenta riqueza de detalhes na composição do figurino
- 12.2.2. () Não apresenta riqueza de detalhes na composição do figurino
- 12.2.3. () Não se aplica

13. FORMA NARRATIVA:

- 13.1. Linear:
- 13.2. Não-linear
- 13.3. Não se aplica

14. TIPO DE NARRADOR – Pode marcar mais de um item

- 14.1. Narrador neutro
- 14.2. Narrador intruso
- 14.3. Narrador personagem
- 14.4. Narrador testemunha
- 14.5. Não se aplica

15. ELIPSES - Pode marcar mais de um

- 15.1. A passagem de tempo e/ou espaço é marcada por uma vinheta padrão do programa.
- 15.2. A passagem de tempo e/ou espaço é indicada pelo narrador ou por meio de intervenções tipográficas, como cartelas, letreiros, legendas etc. Exemplo: “Nove meses depois...”.
- 15.3. A passagem de tempo e/ou espaço é identificada pelo espectador no desenrolar da narrativa através do diálogo dos personagens.
- 15.4. Fusão (*Fade*) A passagem do tempo e/ou espaço é identificada pelo desaparecimento gradual de uma imagem e o surgimento de outra.
- 15.5. Outros
- 15.6. Não se aplica.

16. VINHETAS

16.1 Vinhetas de abertura e de encerramento do programa - pertinência

- 16.1.1. associação visual e simbólica de acordo com a idéia do programa
- 16.1.2. sem associação claramente definida

16.2 Vinhetas de abertura e de encerramento do programa - formato

- 16.2.1. Vinheta parada com som
- 16.2.2. Vinheta animada com som

17.3 TRILHA SONORA DO PROGRAMA

- 17.3.1 há uma música/som característica no início e/ou fim do programa
- 17.3.2. a música menciona o nome do programa
- 17.3.3 não há música/som característico no início e/ou no final do programa

18. CARACTERÍSTICAS GERAIS DO PROGRAMA:

- 18.1. é provocativo
- 18.2. é divertido, envolvente e agradável
- 18.3. está em sintonia com o mundo de experiência da criança
- 18.4. leva as crianças a sério
- 18.5. Nenhuma das características acima indicadas foi identificada.

OBSERVAÇÕES:

5.3.1.2. Ficha de Análise de Episódio

Analista Responsável:

1. DATA DE EXIBIÇÃO:

2. NOME DO EPISÓDIO:

3. ÁREA TEMÁTICA CENTRAL/PREDOMINANTE DO EPISÓDIO: Marcar apenas um

3.1. Vida Cotidiana

3.2. História:

3.3. Arte/ música/ cultura

3.4. Natureza

3.5. Entretenimento

3.6. Ciência e Tecnologia

3.7. Aventuras

3.8. Esporte/Saúde

3.9. Outros: _____

4. ÁREAS TEMÁTICAS ABORDADAS NO EPISÓDIO – Pode marcar mais de um:

4.1. Vida Cotidiana

4.2. História:

4.3. Arte/ música/ cultura:

4.4. Natureza

4.5. Entretenimento

4.6. Ciência/Tecnologia:

4.7. Aventuras:

4.8. Esporte/Saúde:

4.9. Outros: _____

5. SINOPSE (máximo 5 linhas)

6. PERSONAGENS PRINCIPAIS/APRESENTADORES:

7. REPRESENTAÇÕES DE INDIVÍDUOS E/OU GRUPOS - PRESENÇA

7.1. Sexo/ Gênero: Pode marcar mais de um item

7.1.1. Masculino

7.1.2. Feminino

7.1.3. Não se aplica

7.2. Cor da pele: - Pode marcar mais de um item

7.2.1. Branca

7.2.2. Parda

7.2.3. Preta

7.2.4. Amarela

7.2.5. Indígena

7.2.6. Não se aplica

7.3. Faixa etária – Pode marcar mais de um item

- 7.3.1. Criança
- 7.3.2. Adolescente/Jovem
- 7.3.3. Adulto
- 7.3.4. Não se aplica

7.4. Classe social – Pode marcar mais de um item

- 7.4.1. Popular
- 7.4.2. Média
- 7.4.3. Alta
- 7.4.4. Não se aplica

7.4. Pessoa com deficiência

- 7.4.1 Presente na narrativa
- 7.4.2. Ausente na narrativa
- 7.4.3. Não se aplica

8. REPRESENTAÇÕES DE INDIVÍDUOS E/OU GRUPOS - PREDOMINÂNCIA

8.1. Gênero:

- 8.1.1. Predominância do gênero Masculino
- 8.1.2. Predominância do gênero Feminino
- 8.1.3. Não há predominância
- 8.1.4. Não se aplica

8.2. Cor da pele:

- 8.2.1. Predominância da cor Branca
- 8.2.2. Predominância da cor Parda
- 8.2.3. Predominância da cor Preta
- 8.2.4. Predominância da cor Amarela
- 8.2.5. Predominância da cor Indígena
- 8.2.6. Não há predominância
- 8.2.7. Não se aplica

8.3. Faixa etária:

- 8.3.1. Predominância de Criança
- 8.3.2. Predominância de Adolescente/Jovem
- 8.3.3. Predominância de Adulto
- 8.3.4. Não há predominância
- 8.3.5. Não se aplica

8,4. Classe social:.

- 8.4.1. Predominância de pessoas de classe Popular
- 8.4.2. Predominância de pessoas de classe Média
- 8.4.3. Predominância de pessoas de classe Alta
- 8.4.4. Não há predominância
- 8.4.5. Não se aplica

8.5. Pessoa com deficiência:

8.5.1. Predominância de pessoa deficiente

8.5.2. Não é predominância

8.5.3. Não se aplica

9. LOCAL EM QUE OCORRE A AÇÃO: Pode marcar mais de um item

9.1. Casa

9.2. Escola

9.3. Igreja

9.4. *Shopping*

9.5. Praça/Parque

9.6. Praia

9.7. Campo

9.8. Clube

9.9. Rua

9.10. Zoológico

9.11. Centro de Ciências/Universidade

9.12. Museu

9.13. Galeria/Centro de Artes

9.14. Outros: casa da árvore

9.15. Não se aplica (situação em que o lugar é indefinido)

10. LINGUAGEM VERBAL/ PROMOÇÃO DO APRENDIZADO DO IDIOMA – Pode marcar mais de um item

10.1. Potencializa o aprendizado de novas palavras pela criança e/ou o conhecimento de seus múltiplos significados

10.2. Potencializa o aprendizado correto do idioma, quanto às suas estruturas gramaticais

10.3. Não foi identificado nenhum dos potenciais acima indicados

10.4. Não se aplica

11. PROMOÇÃO DO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL – Pode marcar mais de um item

11.1. Há a apresentação de conteúdos/formas que valorizam as habilidades cognitivas da criança

11.2. Há a apresentação de conteúdos/formas que valorizam o conhecimento

11.3. Há a apresentação de conteúdos/formas que valorizam os cuidados com o corpo, as estratégias e procedimentos para se ter uma vida saudável

11.4. Há a apresentação de conteúdos/formas que promovem a educação sexual da criança e do adolescente

11.5. Há a apresentação de situações que potencializam o desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo mesma e com os outros, enfrentar os próprios temores, angústias, tristezas, inseguranças, raivas etc. e, sem negar os próprios sentimentos, solucionar de modo inteligente e pacífico os seus conflitos;

11.6. Há a apresentação de situações nas quais se valoriza e estimula a expressão de sentimentos de maneira assertiva/transparente e respeitosa para com os demais;

11.7. Há a apresentação de situações que evidenciam para a criança que ela é capaz de solucionar problemas, de superar obstáculos, valorizando suas competências, seus talentos e sua capacidade de aprendizagem;

11.8. Há a apresentação de situações que potencializam o aprendizado de habilidades sócio afetivas favorecedoras da convivência social, mediante a apresentação de comportamentos

denotadores de responsabilidade, honestidade, capacidade de liderança e de posturas solidárias, entre outros.

11.9.() Há a apresentação de conteúdos/comportamentos que valorizam as habilidades manuais/motoras

11.10.() Não foi identificado nenhum dos conteúdos/formas e/ou comportamentos acima

12. ÁREAS DO CONHECIMENTO – Pode marcar mais de um item

12.1.() Científico

12.2.() Artístico

12.3.() Cultural

12.5.() Não foi identificado nenhuma das áreas de conhecimentos mencionadas

13. MODELOS DE CONDUTA CONSTRUTIVOS: - Pode marcar mais de um item

13.1.() Há a apresentação de comportamentos cooperativos, solidário e de ajuda aos demais

13.2.() Há a apresentação de comportamentos denotadores de responsabilidade 13.3.() Há a apresentação de comportamentos que valorizam a honestidade

13.4.() Há a apresentação de comportamentos que valorizam o respeito aos demais

13.5.() Há a apresentação de comportamentos que valorizam a capacidade de resolução pacífica de conflitos

13.6.() Não foi identificado nenhum dos comportamentos acima

13.7.() Não se aplica

14. ESTÍMULO E PROTEÇÃO AOS DIREITOS HUMANOS – Pode marcar mais de um item

14.1.() Há a menção aos direitos humanos de forma positiva

14.2.() É uma programação regionalizada produzida no eixo Rio-São Paulo

14.3.() É uma programação regionalizada produzida fora do eixo Rio-São Paulo

14.4.() É uma programação independente produzida no eixo Rio-São Paulo

14.5.() É uma programação independente produzida fora do eixo Rio-São Paulo

14.6.() Há apresentação de opiniões/informações divergentes/plurais

14.7.() Há apresentação de conteúdo de respeito e estímulo à diversidade

14.8.() Há a promoção da cultura da paz

14.09.() Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado

14.10.() Não se aplica

15. PROTEÇÃO E PROMOÇÃO DA DIVERSIDADE CULTURAL BRASILEIRA NO CONTEXTO NACIONAL – Pode marcar mais de um item

15.1.() Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural brasileira

15.2.() Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico nacional

15.3.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Sudeste

15.4.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Norte

15.5.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Sul

15.6.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Nordeste

15.7.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Centro-Oeste

15.8.() Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado

15.9.() Não se aplica

16. PROTEÇÃO E PROMOÇÃO DA CULTURA BRASILEIRA NO CONTEXTO GLOBAL – Pode marcar mais de um item

- 16.1. () Há apresentação e/ou a valorização de obras da Literatura Nacional
- 16.2. () Há apresentação e/ou a valorização da Música Nacional
- 16.3. () Há apresentação e/ou a valorização das Artes cênicas e/ou visuais Nacionais
- 16.4. () Há apresentação e/ou a valorização de Mitos e Lendas Nacionais
- 16.5. () Não foi identificada nenhuma das situações acima
- 16.6. () Não se aplica

17. PROTEÇÃO E PROMOÇÃO DA DIVERSIDADE REGIONAL – Pode marcar mais de um item

17.1. Mitos e lendas nacionais

- 17.1.1. () Apresenta Mitos e lendas do nordeste
- 17.1.2. () Apresenta Mitos e lendas do norte
- 17.1.3. () Apresenta Mitos e lendas do sul
- 17.1.4. () Apresenta Mitos e lendas do sudeste
- 17.1.5. () Apresenta Mitos e lendas do centro-oeste
- 17.1.6. () Apresenta Mitos e lendas não associadas a uma região específica do país
- 17.1.7. () Não se aplica (Caso em que não há a apresentação de mitos e lendas e/ou que tais mitos e lendas integram a cultura de outros países)

17.2. Sotaques nacionais

- 17.2.1. () Sotaque nordestino
- 17.2.2. () Sotaque nortista
- 17.2.3. () Sotaque sulista
- 17.2.4. () Sotaque do sudeste
- 17.2.5. () Sotaque do centro
- 17.2.6. () Não se aplica

17.3. História sócio-política e econômica internacional

- 17.3.1. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da América (exceto o Brasil);
- 17.3.2. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da África
- 17.3.3. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da Ásia
- 17.3.4. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da Europa
- 17.3.5. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da Oceania
- 17.3.6. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da Antártida
- 17.3.7. () Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado
- 17.3.8. () Não se aplica

17.4. Patrimônio Histórico e artístico internacional

- 17.4.1. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da América (exceto o Brasil)
- 17.4.2. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da África
- 17.4.3. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da Ásia
- 17.4.4. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da Europa
- 17.4.5. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da Oceania
- 17.4.6. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da Antártida
- 17.4.7. () Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado
- 17.4.8. () Não se aplica

17.5. Conteúdo regional/local das diversos continentes

- 17.5.1. () Há apresentação de conteúdo regional/local da América (exceto o Brasil)
- 17.5.2. () Há apresentação de conteúdo regional/local da África
- 17.5.3. () Há a apresentação de conteúdo regional/local da Ásia
- 17.5.4. () Há apresentação de conteúdo regional/local da Europa
- 17.5.5. () Há apresentação de conteúdo regional/local da Oceania
- 17.5.6. () Há apresentação de conteúdo regional/local da Antártida
- 17.5.7. () Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado
- 17.5.8. () Não se aplica

18. ESTÍMULO À INTERATIVIDADE – Pode marcar mais de um item

- 18.1. () Incentivo a realização de jogos e brincadeiras
- 18.2. () Incentivo a manter a conexão com o Programa via Internet (ex. site do programa)
- 18.3. () Incentivo à condição de produtor de comunicação do público na relação com as mídias, em especial com a Internet
- 18.4. () Incorporação da produção do público
- 18.5. () Incentivo a realização de Atividades
- 18.6. () Promoção de Questionamentos
- 18.7. () Incentivo a repetição de palavras, músicas e/ou movimentos pelo público
- 18.8. () Não foi identificada interatividade nos termos acima indicados
- 18.9. () Outros _____

19. ORIGINALIDADE - Pode marcar mais de um

- 19.1 () Temática
- 19.2. () Enfoque
- 19.3. () Não foi identificada originalidade quanto aos aspectos acima indicados
- 19.4. () Outros _____.

20. ROTEIRO

- 20.1. Estrutura – Pode marcar mais de um
- 20.1.1. () A estrutura do roteiro torna o episódio envolvente e agradável
- 20.1.2. () O estrutura do roteiro apresenta algum tipo de inovação e/ou elemento criativo

- 20.1.3. () A estrutura do roteiro é pertinente em relação à proposta do programa
- 20.1.4. () A estrutura do roteiro é coerente
- 20.1.5. () A estrutura do roteiro apresenta de forma equilibrada as dimensões de formação e diversão
- 20.1.6. () Nenhuma das características acima foi identificada.

20.2. DIÁLOGOS – Pode marcar mais de um:

- 20.2.1.() Os diálogos contribuem para caracterizar o personagem;
- 20.2.2.() Os diálogos trazem informações sobre a história
- 20.2.3.() Os diálogos contribuem para fazer a história avançar
- 20.2.4. () Os diálogos expressam adequadamente os sentimentos envolvidos nas cenas
- 20.2.5.() Os diálogos são pertinentes em relação ao propósito das cenas e/ou situações apresentadas
- 20.2.6.() Não foi identificado nenhum dos atributos de diálogo acima indicados
- 20.2.7. () Não se aplica

21. INADEQUAÇÕES EM COMUNICAÇÕES DIRIGIDAS À CRIANÇA – Pode marcar mais de um item

- 21.1. () Há apresentação de conteúdos violentos gratuitos e/ou sem condenação do ato violento
- 21.2. () Há apresentação de conteúdos sexuais gratuitos e/ou sem associação objetivo formativo
- 21.3. () Há apresentação de cenas envolvendo drogas sem associação com objetivo formativo
- 21.4. () Há apresentação de cenas envolvendo discriminação sem condenação desse tipo de atitude
- 21.5. () Há apresentação de comportamentos repreensíveis/ não desejáveis
- 21.6. () Há apresentação de comportamentos/conteúdos que valorizam o consumo como forma de valorização social/pessoal, de alcance da felicidade
- 21.7.() Há a valorização da beleza física e/ou corpo como condição imprescindível para uma vida mais feliz e/ou para a aceitação social e/ou para aceitação no grupo
- 21.8. () Não foi identificada nenhuma das situações acima citadas
- 21.9. () Outras _____

22. PROBLEMAS IDENTIFICADOS:

- 22.1. () O Episódio apresenta problemas de Roteiro
- 22.2. () O Episódio apresenta problemas no uso da linguagem específica do audiovisual
- 22.3. () O Episódio apresenta problemas associados a utilização dos Recursos plásticos
- 22.4. () O Episódio apresenta problemas referentes aos recursos sonoros
- 22.5. () O Episódio apresenta problemas da ordem da Produção Técnica
- 22.6. () Não foram identificados problemas referentes aos itens acima indicados
- 22.7. () Outros

OBSERVAÇÕES:

5.4. Análise qualitativa: abordagem multi-metodológica

A análise qualitativa se guiou pela literatura acadêmica levantada e discutida no decorrer da pesquisa envolvendo, em um plano mais geral, a relação da criança e do jovem com a comunicação e em termos mais específicos os conceitos de qualidade, televisão e programação infantil.

Como desenvolvido no tópico 01, a equipe também se guiou pelos documentos que estabelecem diretrizes internacionais acerca da proteção e da promoção do direito à Comunicação por parte de crianças e adolescentes e, em particular, pelas próprias diretrizes da EBC, consubstanciadas nos seus princípios e objetivos.

A análise qualitativa se estruturou com base nos critérios elencados no tópico 04 (quatro), dimensões, aspectos e critérios de análise.

Tendo em vista a busca de uma compreensão mais ampla acerca dos procedimentos e processos dos profissionais da EBC na condução desta Programação em análise foi apresentada inicialmente a proposta de realização de algumas entrevistas com profissionais do núcleo de Programação Infantil da emissora. Na impossibilidade de realização presencial das entrevistas¹⁸, foi concebido outro instrumento de pesquisa, um questionário (ver anexo 02), o qual foi encaminhado para o Comitê de Programação, cujas respostas nos foram enviadas por escrito.

6. Análise da programação infantil da EBC– a perspectiva dos números

A seguir serão considerados aspectos gerais concernentes à composição da Programação Infantil da Emissora. Nesta fase, a proposta foi considerar **os seguintes aspectos: Temática, Formato, Gênero, Faixa-etária, Procedência e Tempo de Emissão**. Tais aspectos foram analisados com base nos **critérios: diversidade, inovação/criatividade, distribuição equilibrada da oferta** (entre países e regiões brasileiras, entre diferentes faixas etárias).

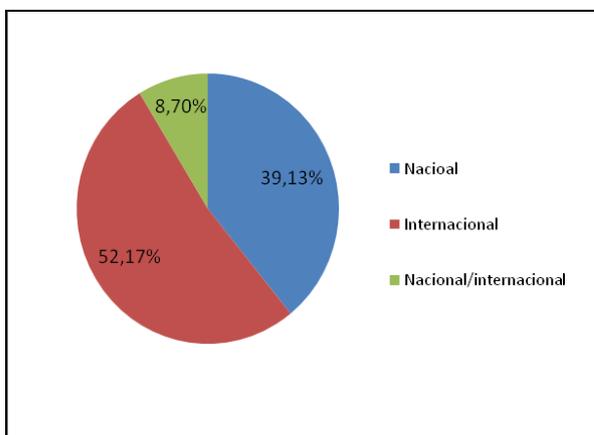
No que concerne aos aspectos gerais da linguagem audiovisual, a análise se concentrou em elementos do som e da imagem que atuam, mais diretamente, na composição da identidade do programa tais **como Vinheta, Personagem, Cenografia, Figurino, Forma Narrativa e Ritmo**.

Os dados quantitativos, abaixo indicados, referem-se aos Programas: *A Turma do Pererê, ABZ do Zivaldo, Castelo Rá-Tim-Bum, Cocoricó, Curta-criança, Dango Balango, Um Menino Muito Maluquinho, TV Piá, Vila Sésamo (Nacionais) , Barney e seus amigos, As Aventuras de Bill Tampinha e sua amiga Corky, Cidade do Futuro, Connie, a vaquinha, Esquadrão sobre Rodas, Heróis da Praia, Louie, Mecanimais, Os*

¹⁸ A decisão de não realizar as entrevistas presenciais foi da própria EBC.

*Pezinhos Mágicos de Franny, Pequeno Vampiro, A Princesa Sherazade, Thomas e seus amigos, TV Piá, Vila Sésamo (Internacionais) e Janela, Janelinha (Híbrido)*¹⁹.

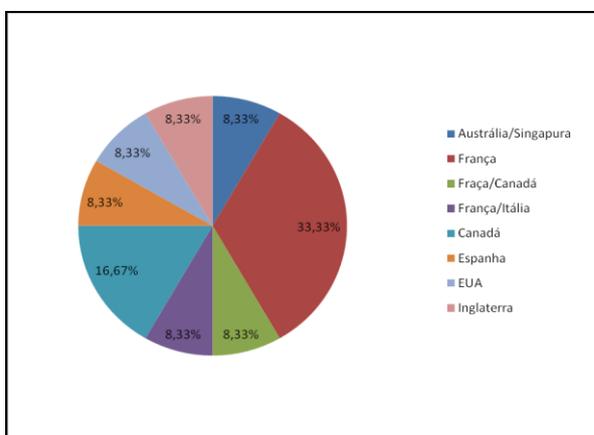
6.1. Procedência



Considerados os 23 Programas analisados, verificou-se a predominância de Programas Internacionais, cujo percentual, já expressivo, é, de fato, ainda um pouco maior, visto que o *Janela, Janelinha*, de caráter híbrido, traz preponderantemente conteúdos internacionais nos seus episódios.

Tendo em vista a missão da EBC como emissora pública, no sentido de promover a cultura nacional e seu objetivo de “VIII - promover parcerias e fomentar produção audiovisual nacional, contribuindo para a expansão de sua produção e difusão”, a superação dessa realidade, no sentido de inverter essa proporção é fundamental.

6.1.1. Internacional



¹⁹ A equipe optou por não apresentar os dados concernentes ao item da ficha “ritmo”, por não ter identificado uma forma satisfatória de mensuração que fosse considerada consistente.

Verificou-se a predominância de programas produzidos na Europa (66,65 %) e no eixo Estados Unidos – Canadá (25 %) e a ausência da produção oriunda de países da África e da América Latina²⁰.

A presença significativa de produções europeias constitui um diferencial importante em relação às redes comerciais ao estabelecer um deslocamento em relação às produções americanas e japonesas, permitindo que a criança tenha acesso a uma produção mais diversificada em termos de conteúdo e padrão estético. Percebe-se, contudo, que há uma concentração acentuada na produção francesa, em detrimento da produção de outros países europeus, como, por exemplo, a Alemanha, país que é reconhecido internacionalmente pela qualidade de sua produção audiovisual para crianças.

Dentre as lacunas, a equipe considera a ausência de programas da América Latina a mais grave, não só por tratar-se do continente onde o Brasil está situado, mas em razão dos processos históricos e culturais que nos unem. Ainda que reconheçamos que a produção latino-americana não tenha o mesmo vigor em termos de volume de produção comparada a europeia, americana e canadense, ela existe e tem reconhecimento internacional quanto a sua qualidade.

Para citarmos um exemplo recente, na quinta edição do Festival Ibero-americano *Prix Jeneusse*²¹, realizado em São Paulo em junho do ano corrente, foram premiadas produções procedentes da América Latina em várias categorias: ficção (0 a 6 anos), não ficção (0 a 6 anos), ficção (7 a 11 anos), não ficção (7 a 11 anos), ficção e não ficção (12 a 15 anos), digital e interativa e júri infantil. Em destaque, nas premiações, as produções do Brasil, Cuba, Chile e México.

No referido festival, quatro programas produzidos com o financiamento do Fundo CNTV²² foram premiados no Festival *Prix Jeunesse: Uno, dos, tres ¡A jugar!, Cantamonitos, Zumbástico fantástico e ¿Con qué Sueñas?*. Este é um exemplo concreto de como o fomento bem conduzido neste campo traz resultados satisfatórios.

Cuba é também um exemplo na produção audiovisual para crianças e adolescentes, produzindo desenhos animados infantis através dos Estúdios de Animação do Instituto Cubano de Arte e Indústria Cinematográfica (ICAIC), já com 50 anos de existência.

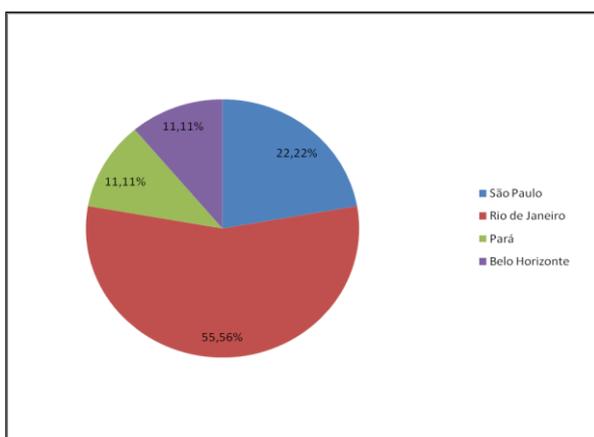
²⁰ Neste dado, evidentemente, não está sendo considerada a produção brasileira.

²¹ <http://www.prixjeunesseiberoamericano.com.br/br/>

²² Conselho Nacional de Televisão do Chile (CNTV)

Em 2009, o Ministério da Cultura do Brasil (Minc) e o Ministério da Cultura de Cuba estabeleceram uma parceria entre o Centro Técnico do Audiovisual (CTAv) e o ICAIC, chamada Projeto de Desenvolvimento de Animação Brasil-Cuba. A iniciativa tem o objetivo de “experimentar, possibilitar e promover uma linha de produção que coadune anseios e desejos de uma política pública voltada para a qualificação da animação dos dois países e, em especial, a animação para a infância”²³. Iniciativas como essa, do fomento promovido pela CNTV e outras pautadas pela produção de editais de financiamento para estimular a produção nesse campo, são fundamentais.

6.1.2. Nacional



Verificou-se que a grande maioria dos programas (88,89%) é produzida na Região Sudeste. É reconhecida publicamente a condição histórica de produtora de conteúdos audiovisuais da Região Sudeste, o que, em alguma medida, permite compreender a prevalência das produções dessa região do país. Isso, contudo, não justifica a ausência de produções na programação da emissora das regiões Centro-Oeste, Sul e Nordeste e a limitada representação do Norte, com um único programa, o *Catalendas*.

Consideramos esta lacuna uma deficiência grave para uma emissora de televisão pública que, segundo a própria TV Brasil²⁴, tem a finalidade de complementar e ampliar a oferta de conteúdos, oferecendo uma programação de natureza informativa, cultural, artística, científica e formadora da cidadania”²⁵.

²³ Centro Técnico Audiovisual. <http://www.ctav.gov.br/animacao/animacao-brasil-cuba/>

²⁴ Sobre a TV Brasil: <http://tvbrasil.org.br/sobreatv/>

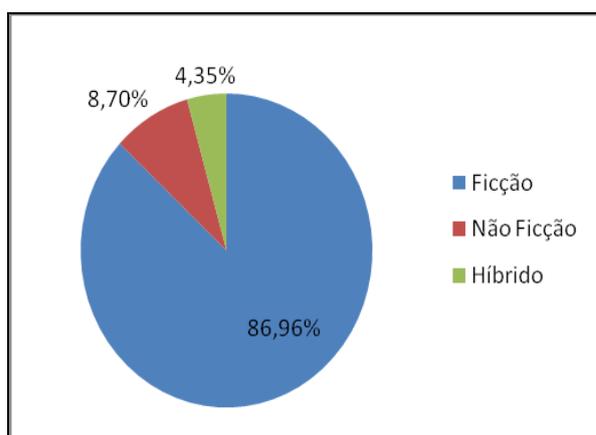
²⁵ Idem.

Entendemos que ao concentrar a programação infantil em produções de apenas uma região de um país das dimensões do Brasil, a pluralidade e a diversidade dos conteúdos exibidos não estão sendo asseguradas. E, embora reconheçamos a qualidade das produções exibidas pela emissora e identifiquemos que haja um esforço de se alcançar essa pluralidade em um programa como o *TV Piá*, consideramos que a presença somente desse programa não resolve o problema, cuja solução implica em uma presença efetiva de programas oriundos das regiões Centro-Oeste, Nordeste, Norte e Sul.

Somente à título de exemplo da existência de produções de qualidade em outras regiões do país além do Sudeste, registramos o caso do Programa *Megafone*, único programa do Norte e Nordeste que possui o selo “Especialmente Recomendado para Crianças e Adolescentes”, do Ministério da Justiça. Idealizado pela a ONG Encine²⁶, o programa *Megafone* começou a ser exibido em 2002 pela TVC, após a ONG pleitear 30 minutos semanais na grade da emissora, que estava carente de programas locais. A ideia do programa era ampliar a voz do jovem para além da casa, da escola e da comunidade.

Na perspectiva de promover a ampliação das produções audiovisuais das diversas regiões, consideramos necessário a realização de uma cartografia dessas obras para identificar o que, de fato, existe em condições de qualidade para ser exibido, assim como a realização de parcerias e a intensificação da política de editais de fomento para ampliar essa oferta.

6.2. Gênero Televisivo



²⁶ A ENCINE é uma ONG, sem fins lucrativos, fundada em 1998 e que promove atividades educacionais, lúdicas, culturais e socializantes com crianças e adolescentes de escolas públicas e/ou em situação de risco pessoal e social, se utilizando das tecnologias de informação e comunicação (TIC's), principalmente a televisão, o rádio e a internet. Ver mais sobre o Programa em <http://www.encine.poram.com.br/megafone?page=178>

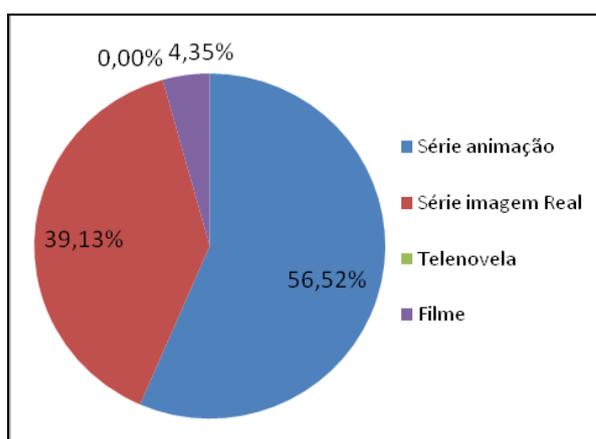
A noção de gênero televisivo está baseada na proposição de Charaudeau (2006) que o define como “encenação que inclui os efeitos de sentidos visados pela instância midiática e aqueles construídos pela pluralidade das leituras da instância da recepção numa relação de co-intencionalidade”. Foi esse conceito que orientou o trabalho da equipe de pesquisadores na análise dos programas exibidos pela TV Brasil.

A classificação dos programas como sendo de ficção, não ficção ou híbrido (quando mais de um gênero está presente em um mesmo programa), faz-se necessária visto que uma das dimensões de qualidade consideradas na pesquisa foi a de diversidade. Como assinalam Richeri e Lasagni (2006, pág. 22), caracterizar um conteúdo audiovisual como sendo de qualidade implica a oferta de uma grande variedade de programas, de gêneros, formatos, conteúdos e de opiniões.

A identificação dos gêneros televisivos foi, portanto, um dos aspectos que norteou a análise. Neste caso, os dados coletados indicam uma grande predominância do gênero ficção, 86,96% em detrimento do não ficção, 8,70% ou do híbrido, 4,35%.

Entende-se por ficção o gênero que faz referência a personagens ou a situações que só existem na imaginação de seu autor e, em seguida, na do leitor/espectador (AUMONT & MARIE, 2006); e por não ficção, uma forma de discurso que faz referência a personagens ou a situações que existem/existiram de fato.

6. 2.1. Ficção



Entre os gêneros classificados como ficção, verificou-se a predominância do gênero série animação (65%). A equipe compreende esta prevalência por tratar-se do gênero preferido do público infantil e considera-a legítima. No entanto, recomenda que se deve expandir as opções de gêneros no conjunto da programação para assegurar a pluralidade na oferta geral da Emissora. Em especial, no caso do público infantil, que

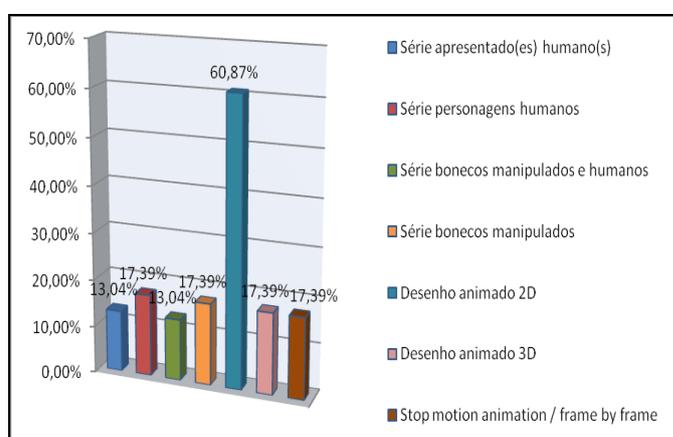
encontra-se em uma fase de aprendizado da própria linguagem audiovisual, é fundamental que se promova a familiarização com os diversos gêneros ficcionais.

6.2.2. Não ficção

Em toda a grade de programação da TV Brasil dedicada à programação infantil apenas dois programas foram classificados como não ficção: *ABZ do Zivaldo* e *TV Piá*. O primeiro, programa de auditório e o segundo, classificado como informativo. Compreende-se o predomínio dos programas de ficção na programação, os quais dialogam mais diretamente com imaginário infantil, mas se recomenda a inclusão de outros gêneros televisivos na oferta da emissora, tais como magazine e esportivo, e a ampliação da oferta de documentário, que está presente apenas no programa híbrido *Janela, Janelinha*. Considerando o compromisso da emissora em inovar, a apresentação de tais programas poderia se constituir em uma excelente oportunidade de experimentação, visto que raramente estão presentes também nas redes comerciais²⁷.

6.3. Tipologia dos Formatos

Os formatos televisivos identificam a forma e o tipo da produção de um gênero de programa de televisão (ARONCHI SOUZA, 2004). Para fins de análise, a equipe utilizou as categorias de formatos (série apresentadores humanos, série personagens humanos, série bonecos manipulados e humanos, série bonecos manipulados, desenho animado 2D, desenho animado 3D e *stop motion animation/frame by frame*), sistematizados com base no documento *Barómetro de La Calidad de La Programación Infantill Abierta Chilena* do Conselho Nacional de Televisão do país.



²⁷ Embora a presença de esportivos e magazines não seja incomum nas redes comerciais, eles não são produzidos sob a ótica do público infantil e/ou com destaque para a sua participação.

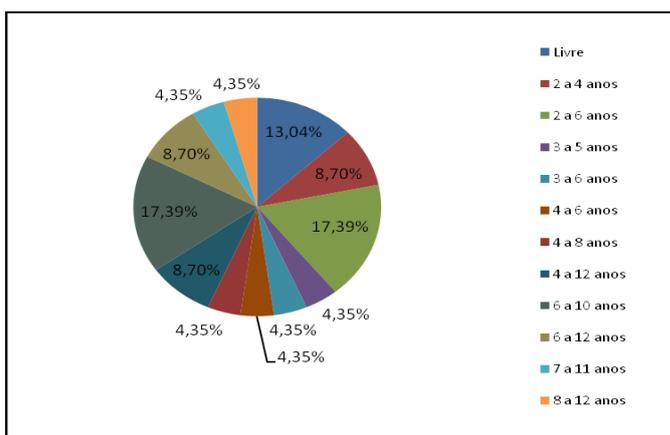
O formato predominante na grade de programação é o “desenho animado 2D” (65,22%). Se somado à programação classificada como “desenho animado 3D” (13,04%), tem-se um total de 18 programas (78,26%) que possui algum elemento em animação ou é constituído inteiramente por esta técnica. Nota-se que todos os programas desenvolvidos unicamente em animação, considerados no período em análise, possuem procedência internacional. Esta é, sem dúvida, uma área que deve merecer da emissora e das políticas públicas voltadas para este setor uma atenção especial, no sentido de assegurar a presença de produções nacionais de qualidade e com expressividade na sua grade.

As categorias “série personagens humanos”, “série bonecos manipulados” e “*stop motion*” apresentam, cada uma, 17,39% de presença na programação. A primeira é formada exclusivamente por programas nacionais: *A Turma do Pererê*, *Um Menino Muito Maluquinho*, *Janela, Janelinha* e *Curta Criança III*. Na segunda categoria, há três programas de procedência nacional (*Catalendas*, *Dango Balango* e *Cocoricó*) e um internacional (*Thomas e seus Amigos*). Já na terceira categoria – “*stop motion*”, percebe-se a presença de dois programas nacionais (*Castelo Rá-Tim-Bum* e *Janela, Janelinha*) e dois internacionais (*As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky* e *Os Heróis da Praia*).

Por último, aparecem as categorias “série apresentadores humanos”, “série bonecos manipulados e humanos” e “desenho animado 3D”, cada uma com 13,04% de presença na programação. A primeira é formada apenas por programas nacionais: *ABZ do Zivaldo*, *TV Piá* e *Janela, Janelinha*. A segunda apresenta dois programas de procedência internacional (*Vila Sésamo* e *Barney*) e um nacional (*Castelo Rá-Tim-Bum*). A terceira – “desenho animado 3D” é formada por dois programas internacionais (*As Aventuras de Bill Tampinha e sua melhor Amiga Corky* e *Thomas e seus Amigos*) e um nacional (*Janela, Janelinha*).

A diversidade de formatos apresentados é, portanto, um ponto bastante positivo na oferta de programação da emissora. Certo nível de concentração da oferta no formato de desenho animado é compreensível diante do reconhecido interesse do público infantil por esta opção. É recomendável, contudo, a ampliação da oferta de outros formatos com menor expressividade, como “série apresentadores humanos” e “série bonecos manipulados e humanos”.

6.4.. Faixa Etária



Para a categorização das faixas etárias foram utilizadas as informações fornecidas pelo documento *Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil*. As faixas etárias predominantes na programação são “2 a 6 anos” e “6 a 10 anos”, cada uma correspondendo a 4 programas diferentes (17,39%). Em terceiro lugar, está a faixa etária “livre”, com três programas (13,04%).

Identifica-se que não há critérios bem definidos para a escolha da faixa etária de cada programa, visto que foram apresentadas doze categorizações diferentes no documento citado: “Livre”, “2 a 4 anos”, “2 a 6 anos”, “3 a 5 anos”, “3 a 6 anos”, “4 a 6 anos”, “4 a 8 anos”, “4 a 12 anos”, “6 a 10 anos”, “6 a 12 anos”, “7 a 11 anos” e “8 a 12 anos”.

Nota-se ainda que programas de faixas etárias totalmente diferentes estão dispostos em horários próximos na grade de programação. Às quintas-feiras, por exemplo, durante o horário de 9h30 é exibido *Um Menino Muito Maluquinho* (7 a 11 anos), às 10h entra *A Turma do Pererê* (Livre) e, logo após, *Mecanimais* (2 a 6 anos). Percebe-se, neste exemplo, que foi incluído um desenho para crianças em idade pré-escolar próximo ao horário de programas voltados a crianças maiores.

A apresentação de programas dirigidos a diferentes faixas etárias consideradas zonas proximais não constituiria um problema, mas a apresentação em horário sequencial de programas para idades tão dispares é considerada inadequada, em razão dos problemas de compreensão e, conseqüente, falta de interesse que podem gerar.

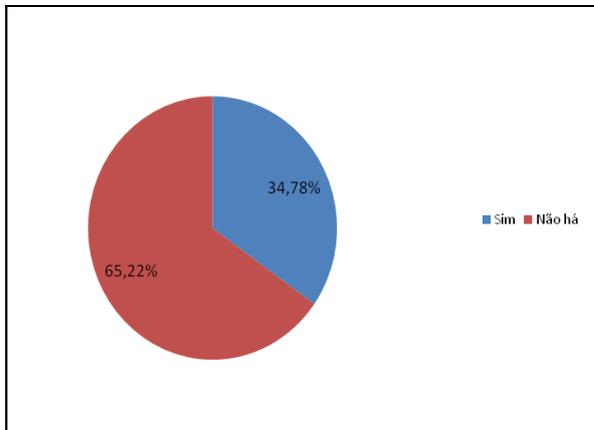
Outro aspecto importante a ser melhor conduzido na estruturação da oferta é o cuidado para não posicionar no mesmo horário, em dias diferentes da semana, programas dirigidos para faixas etárias bem distintas. Esse é o caso dos programas

ofertados, por exemplo, no horário de 9h: *Esquadrão sobre Rodas* (6 a 10), *Connie, a Vaquinha* (2-6), *O Pequeno Vampiro* (6-10), *Louie* (2-6), *Thomas* (2-4).

Tendo em vista que no ato de assistir televisão está fortemente associado à constituição do hábito de acompanhar a programação em determinados horários, esta disposição tende a dificultar a constituição do interesse permanente do público, visto que uma criança que pode gostar de assistir um programa como *Esquadrão sobre Rodas* (6 a 10), pode considerar tolo um programa como *Thomas* (2-4) e desenvolver a tendência a não manter uma relação de fidelidade com a emissora.

Também é comum acontecer de programas de faixas etárias totalmente distintas serem exibidos no mesmo horário em dias da semana diferentes. Às quartas-feiras, no horário de 9h, é exibido *O Pequeno Vampiro* (6 a 10 anos), enquanto às sextas-feiras, durante o mesmo horário de 9h, é exibido *Thomas e seus amigos* (2 a 4 anos). Sugestão de considerar as zonas proximais e não ter variação tão grande de classificação no mesmo horário e que a emissora estabeleça uma estrutura própria a partir da indicação dos produtores.

6. 6. Repetição



Verifica-se um percentual acentuado de repetições na programação da TV Brasil. Embora seja comum a criança assistir a uma obra audiovisual televisiva por várias vezes, quando esta lhe agrada, a frequência dessa repetição pode ter um efeito indesejado de afastar esse mesmo público da emissora. À medida que a relação de assistência à TV está fortemente associada à constituição de um hábito e a ausência constante de episódios novos em um mesmo horário pode levar ao afastamento deste mesmo público. Nessa perspectiva, sugere-se que o leque de programas novos da emissora seja ampliado, que haja o incentivo à gravação de novos episódios de algumas

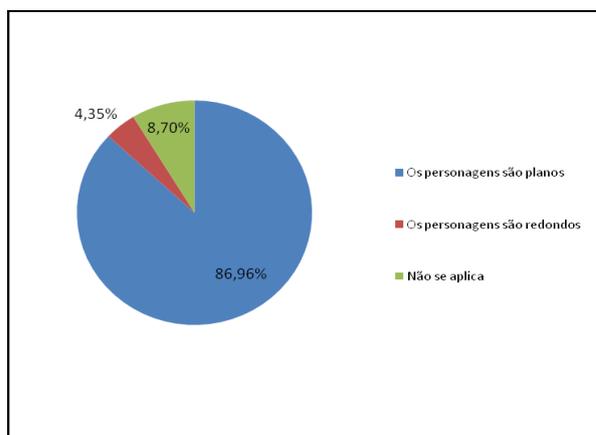
séries já exibidas, tais como *Um Menino Muito Maluquinho*, *Dango Balango*, entre outras. Além disso, sugere-se que a frequência diária de algumas séries com número de episódios reduzido seja revista, como é o caso do programa *Dango Balango*.

6. 7. Personagens

Na análise dos programas foram considerados apenas os personagens principais e/ou os apresentadores dos mesmos. Eles foram avaliados em seu conjunto, mediante a noção de predominância. Compreende-se o personagem como aquele que vive a ação dramática (COMPARATO, 2000), configurando-se como uma representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional (CAMPOS, 2009). No caso do apresentador, como figura que apresenta seus tópicos principais (RABAÇA & BARBOSA, 2001).

Os personagens e/ou apresentadores foram analisados sob os aspectos da composição e da verossimilhança.

6. 7.1. Composição



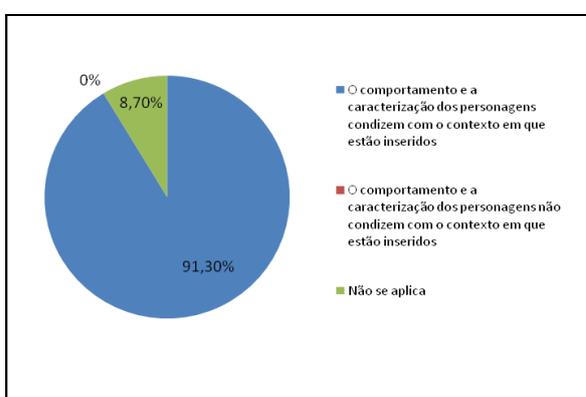
Dos 23 programas analisados, apenas a série *Um Menino Muito Maluquinho* apresentou personagens de composição redonda. Para Foster, a personagem redonda possui caracterização relativamente elaborada e não definida, devido a sua condição de imprevisibilidade (apud MASSAUD, 2004).

Vinte programas (86,96%) – a grande maioria – apresentaram personagens planos. Segundo Foster, a personagem plana possui características claras, é estável e facilmente reconhecida (apud MASSAUD, 2004). Em dois programas (8,7%), a categorização relativa a personagens não foi aplicada. No primeiro caso, o ABZ do Ziraldo, em razão do apresentador do programa ser o próprio escritor, o que poderia

trazer confusão na análise entre o apresentador e o autor de obras infantis. No segundo caso, não possuem personagens na composição, o *TV Piá*, pois sua estrutura peculiar marcada pela participação intensa de muitas crianças dificulta a caracterização de quem seria, de fato, apresentador no programa.

Entende-se a prevalência da maioria de personagens planas, tendo em vista o público infantil para o qual a programação é destinada. No entanto, o aumento do número de personagens redondas na programação que compreende a faixa etária de 8 a 12 anos seria positivo e contribuiria para o enriquecimento da narrativa.

6.7.2. Verossimilhança



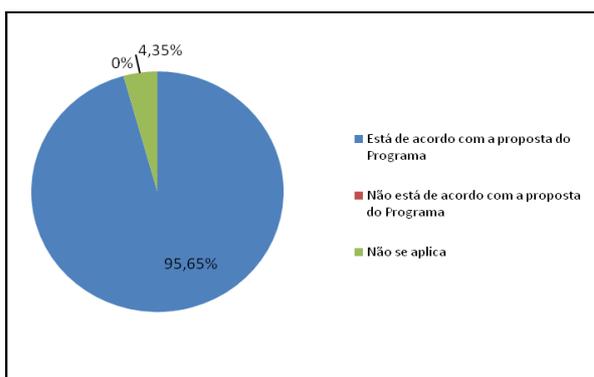
Em relação à verossimilhança dos personagens, nos 21 programas (91,3%) em que a categoria é aplicável, foi identificado que o comportamento e a caracterização dos personagens condizem com o contexto em que estão inseridos. Característica que apresenta um forte elemento denotador de qualidade na narrativa exibida.

A categoria não se aplica em apenas dois programas já citados no tópico anterior, pelas razões já explicitadas.

6.8. Cenografia

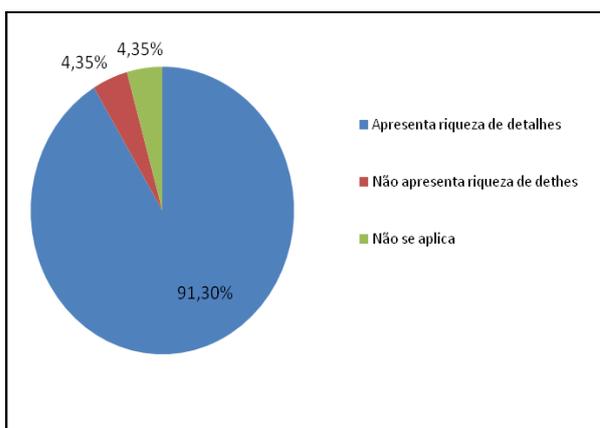
Refere-se à composição do cenário, ou seja, ao “conjunto dos elementos que compõem o espaço onde se apresenta uma peça teatral, filme cinematográfico ou programa de televisão, de modo a criar a atmosfera de autenticidade que a obra pretende evocar” (RABAÇA & BARBOSA, 2001).

6. 8.1. Pertinência



Nos 22 dos programas (95,65%) em que a pertinência do cenário foi analisada, constatou-se que todos estavam de acordo com a proposta do programa, o que evidencia o cuidado com a qualidade visual das obras. A categoria não se aplica apenas a um programa, o *TV Píá* (4,35%), que possui viés jornalístico.

6. 8.2. Nível de Detalhamento



Um total de 21 programas (91,3%) apresenta riqueza de detalhes na composição do cenário, apresentando variedade de cores e texturas e diversidade de objetos constitutivos da sua cenografia, característica que demonstra, como indicado anteriormente, a importância conferida pela emissora à composição visual dos programas.

Apenas um programa, o *Janela, Janelinha* (4,35%), apresenta deficiências quanto à composição do cenário no qual são gravadas as cenas de estúdio. A série possui um espaço cenográfico pequeno, que limita a atuação dos atores e dificulta os enquadramentos, além de apresentar falhas de produção, como no exemplo de alguns episódios em que o fio do microfone é visível ao espectador. As pequenas janelas que

compõem o cenário contribuem, ainda, para a artificialidade das cenas gravadas em estúdio. As janelas das casas presentes no cenário são estreitas trazendo dificuldade para os atores olharem uns para os outros durante os diálogos, fazendo-os, muitas vezes, olharem para a câmera, conferindo as cenas e diálogos uma forte dose de artificialidade.

TV Piá, novamente, é o único programa (4,35%) em que a categoria analisada não se aplica, devido ao seu viés jornalístico, não possuindo cenário fixo e previamente composto.

Considerando a experiência da emissora em produzir bons cenários, a exemplo das séries *Um Menino Muito Maluquinho* e *A Turma do Pererê*, a equipe sugere que o cenário do programa *Janela, Janelinha* seja repensado, afim de que as cenas gravadas em estúdio acompanham a qualidade dos curtas exibidos pela série.

6. 9. Figurino

O figurino “é composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens, projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro e da direção do filme. O vestuário ajuda a definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características dos personagens” (COSTA, s/d).

6. 9.1. Pertinência

Todos os 23 programas (100%) apresentaram figurinos que estão de acordo com a proposta do programa. Característica que, juntamente com a cenografia, demonstra respeito e preocupação com a composição visual da obra.

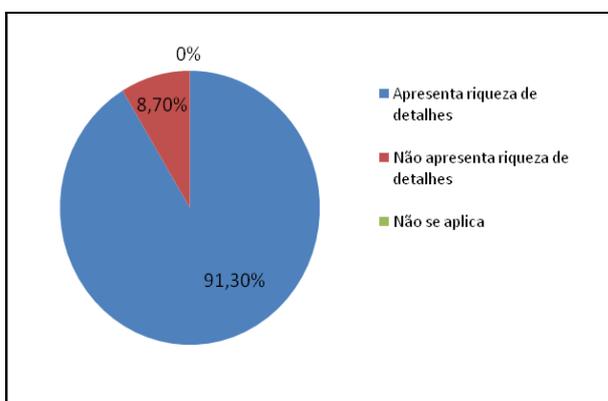
Tomamos como exemplo o figurino do programa *Castelo Rá-Tim-Bum*, que é pertinente e muito bem constituído. A composição do figurino dos personagens é inovadora e fantástica, seguindo as características mágicas da série. Victor, Morgana e Nino possuem figurinos correspondentes com as personagens mágicas que são, enquanto as crianças e os habitantes do castelo apresentam figurinos bastante coloridos para não destoarem dos personagens principais e do ambiente.

O figurino da série *A Turma do Pererê* é outro bom exemplo. Alguns dos personagens principais são animais interpretados por atores humanos. Galileu, uma onça pintada, Geraldinho, um coelho, Moacir, um jabuti, e Alan, um macaco. Eles vestem fantasias dos animais correspondentes e têm os rostos pintados de acordo com seu personagem. A maquiagem de Galileu, por exemplo, traça perfeitamente o focinho e

a boca de uma onça. O personagem Saci utiliza gorro e sempre está com um cachimbo na mão, de acordo com o imaginário popular referente à lenda. Tininim e Tuiuiu utilizam vestimentas que remetem aos índios. O primeiro só utiliza uma tanga, enquanto Tuiuiu utiliza alguns adereços indígenas, como um bracelete.

No programa *Dango Balango*, por sua vez, os personagens Joduca e Sdravs interpretam dois amigos de fala “descolada” e descontraída. O figurino dos personagens é igualmente descontraído, e pode mudar de acordo com o quadro exibido. O penteado de Joduca e Sdravs segue a lógica da personalidade, que também se expressa no figurino dos personagens. Joduca possui o cabelo alto, simulando o estilo *black power*, enquanto Sdravs possui o cabelo espetado.

6.9.2. Nível de Detalhamento



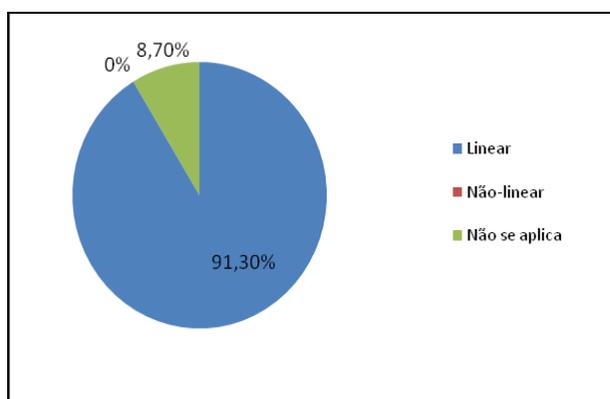
Um total de 21 programas (91,3%) apresentou riqueza de detalhes na composição do figurino. Para esta análise, classificamos como figurino rico em detalhes os que apresentam diferentes cores e texturas nas vestimentas, variedade de acessórios, maquiagens e penteados bem elaborados e criativos. Apenas dois programas não apresentaram riqueza de detalhes relativa à categoria analisada: *ABZ do Zivaldo* e *Louie*.

Na série *Louie*, a falta de riqueza no figurino é decorrente da opção pelo traço simples com o qual a animação é constituída. O personagem principal, Louie, veste apenas um calção e uma camisa simples, o que, nestas circunstâncias, não constitui propriamente um problema.

No programa de auditório *ABZ do Zivaldo*, a equipe sugere que haja uma maior diversificação dos figurinos utilizados pelo apresentador, Zivaldo, e pelas crianças do coral, que presentes durante parte expressiva do programa, poderiam apresentar um vestuário mais diversificado e criativo.

6. 10. Forma Narrativa

A forma narrativa é entendida pela equipe de pesquisa como sendo a organização dos acontecimentos que compõe o enredo de uma história no tempo. E ela pode ser caracterizada como sendo linear e não-linear.

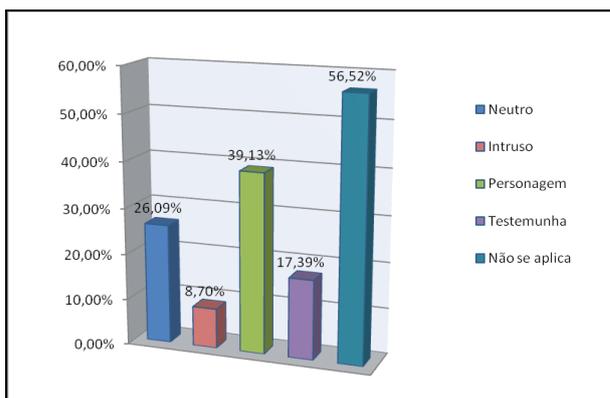


Nos 21 programas (91,3%) em que a categoria forma narrativa é aplicável, identificaram-se apenas narrativas lineares. Nesse tipo de estrutura, os acontecimentos que compõem o enredo ocorrem na sequência temporal em que aconteceram (Pinna, 2006). Apenas em dois programas (8,7%) a categoria analisada não se aplica: *ABZ do Zivaldo*, um programa de auditório, e *TV Piá*, que possui viés jornalístico. Nenhum programa fez uso da forma não-linear, na qual os acontecimentos estão fora da ordem natural da narrativa (PINNA, 2006).

Entende-se e considera-se legítima a prevalência da forma linear da narrativa nos programas, considerando a sua adequação ao público infantil. No entanto, a equipe sugere que o formato não-linear da narrativa seja inserido na programação que abrange a faixa etária de 8 a 12 anos. Compreende-se que é importante proporcionar uma maior diversidade de estruturas narrativas, possibilitando o acesso a modelos mais complexos de narrativas audiovisuais.

6. 11. Narrador

Para Cardoso (2003) “o narrador é considerado como o agente que é responsável pela narração dos acontecimentos do mundo ficcional” e para fins de análise, a equipe recorreu às seguintes identificações de narrador: neutro, intruso e personagem.



O tipo de narrador predominante na programação é o “narrador personagem”²⁸, apresentado em nove programas (39,13%): *As Aventuras de Bill Tampinha e sua melhor amiga Corky*, *A Turma do Pererê*, *Catalendas*, *Um Menino Muito Maluquinho*, *Os pezinhos mágicos de Franny*, *Janela, Janelinha*, *Connie, a vaquinha*, *Vila Sésamo* e *Curta Criança III*.

Na sequência, temos o “narrador neutro”²⁹ em seis programas (26,09%): *Catalendas*, *Janela, Janelinha*, *Connie, a vaquinha*, *Thomas e seus amigos*, *Vila Sésamo* e *Curta Criança III*.

O “narrador testemunha”³⁰ aparece em quatro programas (17,39%): *As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky*, *Catalendas*, *Um Menino Muito Maluquinho* e *Janela, Janelinha*.

Por último, “narrador intruso”³¹ está presente em dois programas (8,7%): *Um Menino Muito Maluquinho* e *Janela, Janelinha*. Em 13 programas (56,52%), a categoria analisada não foi considerada aplicável, pois a equipe considerou como narrador apenas quando fosse claramente identificável na narrativa através da *voz off* e/ou de letreiros. A presença de diferentes tipos de narrador é um fator que enriquece e qualifica a programação da emissora, contribuindo para a formação audiovisual e o

²⁸ O narrador é também personagem da narrativa, sendo normalmente o protagonista, um dos protagonistas ou ainda um *auxiliar* do protagonista, um adjuvante cujo papel, apesar de não ser o principal, possui destaque no enredo. [...] Possui um ponto de vista limitado, como o das demais personagens, não sendo *onipresente* nem *onisciente*. (PINNA, 2006).

²⁹ É aquele que se encontra fora dos acontecimentos que está narrando. Suas principais características são a *onisciência* — o narrador sabe tudo o que acontece na estória — e *onipresença* — o narrador está presente em todos os lugares da estória, a todo momento. [Mas] se abstém de fazer juízo daquilo que é narrado (PINNA, 2006).

³⁰ O narrador testemunha não costuma ser a personagem principal do enredo, se limitando a narrar os acontecimentos dos quais participou por seu ponto de vista de personagem secundária. Por ser testemunha da ação, e não necessariamente participar ativamente da mesma, o ponto de vista é mais limitado (PINNA, 2006).

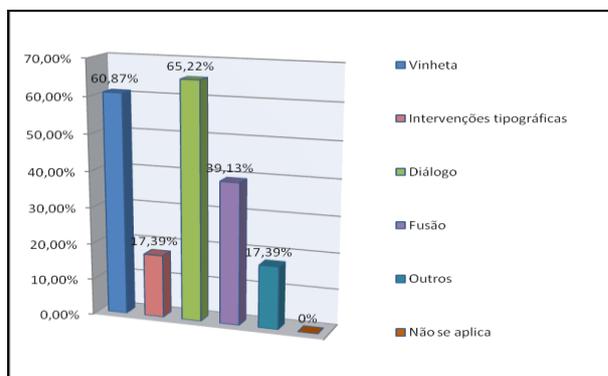
³¹ É o narrador na terceira pessoa que se dirige diretamente ao apreciador e/ou julga de maneira direta as personagens e os acontecimentos. Ou seja, não assume uma posição de neutralidade diante daquilo que narra (PINNA, 2006).

desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes, ao estimular conexões e associações de diferentes ordens.

Vale destacar, além disso, que alguns programas possuem mais de um tipo de narrador, como é o caso da série *Um Menino Muito Maluquinho*, que traz narrações bastante inovadoras. Durante a série, os próprios personagens comentam a narrativa com suas opiniões e pontos de vista, através de um fundo padrão, fora do cenário, constituindo um narrador intruso, um narrador personagem e, dependendo do contexto, um narrador testemunha. Essa variedade de possibilidades de narrador, em um mesmo programa, possibilita a aprendizagem da criança diante de novas formas de apresentar a história e se relaciona diretamente com a dimensão da diversidade como condição da qualidade, questões já tratadas neste texto.

6. 12. Elipses

A elipse ocorre “cada vez que uma narrativa omite certos acontecimentos pertencentes à história contada, “saltando” assim de um acontecimento a outro, exigindo do espectador que ele preencha mentalmente o intervalo dos dois e restitua os elos que faltam” (AUMONT E MARIE, 2003) Para fins de análise, serão consideradas as elipses espaciais e temporais.



O tipo de elipse predominante é aquela identificada pelo narrador no desenrolar da narrativa, estando presente em 15 programas (65,22%). Logo após, aparecem as elipses marcadas por vinheta padrão, que estão presentes em 14 programas (60,87%). Em terceiro lugar, a fusão aparece como forma de apontar a elipse em nove programas (17,39%). Por último, a elipse é demarcada através de intervenções tipográficas em quatro programas (17,39%).

Ainda foram identificadas outras formas de marcar a passagem de tempo e/ou espaço em quatro programas (17,39%): *As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky*, *Connie*, *a Vaquinha*, *Cidade do Futuro* e *Heróis da Praia*.

Consideramos que a predominância da elipse identificada no desenrolar da narrativa é positiva, pois o espectador consegue percebê-la sem ajuda de vinhetas ou intervenções tipográficas. No episódio de *Castelo Rá-Tim-Bum*, exibido no dia 12/10/2010, a personagem Penélope vai ao castelo com seu namorado, Ulisses, para contar a Nino que está grávida. Na sequência seguinte, o espectador sabe que nove meses se passaram pelas informações dos diálogos das personagens, pois a filha de Penélope já havia nascido. Não foi preciso, por exemplo, o uso de intervenções tipográficas com a informação “nove meses depois”.

Além disso, a existência de múltiplas formas de elipses na oferta geral da emissora e, em particular, em uma mesma narrativa, como em vários dos programas acima citados, pode ser considerada um fator que tende a enriquecer o repertório de crianças e adolescentes, contribuindo para a sua formação audiovisual e o seu desenvolvimento cognitivo, pelas mesmas razões alegadas no tópico anterior.

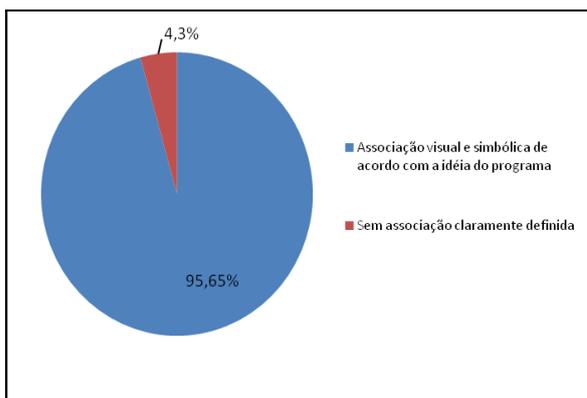
6. 13. Vinhetas de Abertura

As vinhetas de abertura e encerramento dos programas têm o objetivo de administrar as informações, consolidando estética e simbolicamente a imagem do programa (Dorneles, s/d).

Nas análises, as vinhetas foram consideradas do ponto de vista da pertinência e do formato, da associação visual e simbólica com o programa e sem associação definida.

6. 13.1. Pertinência

Para efeito de análise, foi considerada existente quando as vinhetas de abertura e encerramento apresentaram uma proposta visual diretamente relacionada com a ideia do programa.



A equipe considera positiva a presença de vinhetas de abertura em 22 programas. A vinheta é fundamental para o espectador identificar o programa que vai começar, além de chamar atenção para o conteúdo que será exibido. Dentre os 23 programas, apenas *ABZ do Zivaldo* não apresentou de modo claro a referida associação em suas vinhetas de abertura e encerramento. No caso deste programa, a vinheta traz um dinossauro que escreve o nome do programa na parede de uma caverna. Ainda que a escritura da palavra remeta a o processo de leitura e o dinossauro constitua uma referência direta ao universo do apresentador e seus interesses, o que, de algum modo, revela a existência de associação, ela não remete claramente ao tipo de programa apresentado, o que tende a minimizar o seu potencial na fixação da imagem do programa.

6.13.2. Formato

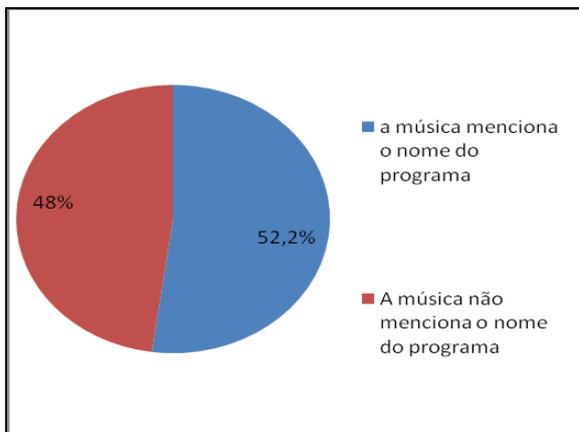
Diz respeito à presença ou não de movimento na tela. No caso das vinhetas, elas podem, ainda, fazer uso de recursos de computação gráfica conferindo maior dinamicidade à produção.

Todos os 23 programas analisados apresentam vinheta animada com som. A equipe considera este fato positivo. Trata-se de uma característica importante, pois esse aspecto desperta a curiosidade de quem assiste a abertura do programa para o conteúdo que está por vir e demarca claramente para a criança e/ou adolescente o seu término.

6. 14. Trilha Sonora

Trilha sonora “é todo o conjunto de sons de uma peça audiovisual, seja ela um filme, um programa de televisão ou um jogo eletrônico”. Em outras palavras, a trilha sonora não se limita à música, mas compreende também todos os outros sons presentes

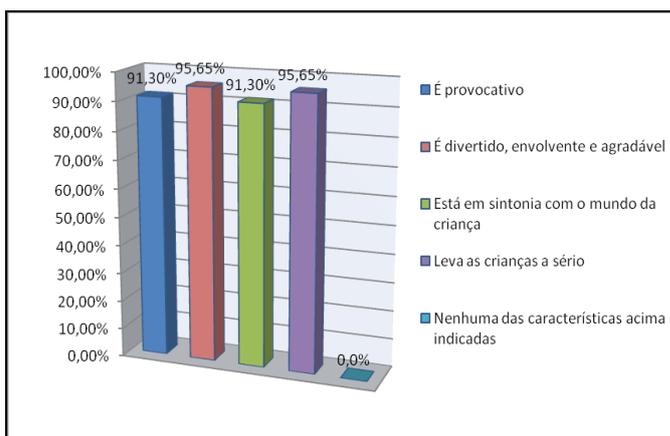
na peça audiovisual (CARRASCO, s/d). Para efeito de análise, foi considerada apenas a trilha sonora de abertura e/ou encerramento dos programas.



Todos os 23 programas analisados apresentam música/som singulares no início/fim dos programas. Essa característica, além de despertar a curiosidade de quem assiste, fazem com que o programa seja lembrado sempre que a música de início ou término for mencionada.

Apesar de todos os programas possuírem música/som característicos, em apenas 12 programas (52,2%) as canções mencionam o nome do programa. A presença do nome ajuda na associação daquela vinheta sonora ao programa a que pertence. Este é um aspecto a ser aprimorado.

6. 15. Características gerais



Em relação às características gerais, os 23 programas (100%) que compõem a programação infantil da emissora foram classificados como estando em sintonia com o mundo de experiências da criança.

Constatou-se, ainda, que 22 programas (95,65%) tiveram destaque ao levar as crianças a sério. Apenas o programa *Janela, Janelinha* não recebeu essa classificação. Este comprometimento na avaliação deste programa decorre do tipo de abordagem desenvolvido nas cenas gravadas em estúdio. Definitivamente, esta consideração não se aplica aos curtas exibidos pela série.

22 programas (95,65%) foram também caracterizados como “divertidos, envolventes e agradáveis”. O único que também não recebeu esta avaliação positiva foi, novamente, o programa *Janela, Janelinha*. Neste caso, a avaliação se aplica também apenas às cenas de estúdio.

Por fim, 21 programas (91,3%) foram considerados “provocativos”. Não receberam essa avaliação positiva os programas *ABZ do Zivaldo* e, novamente, *Janela, Janelinha*. O detalhamento dos aspectos que comprometem, de algum modo, os referidos programas podem ser melhor esclarecidos nas análises qualitativas de cada um deles.

De um modo geral, contudo, a avaliação geral da oferta, do ponto de vista de suas características gerais é extremamente positiva, evidenciando que formação e entretenimento podem perfeitamente estar presentes de modo equilibrado na produção televisiva para crianças e adolescentes.

7. Análise dos episódios - a perspectiva dos números

A seguir, são apresentados e analisados os resultados numéricos extraídos com base no cotejamento das fichas de Episódios, referente aos 221 programas analisados.

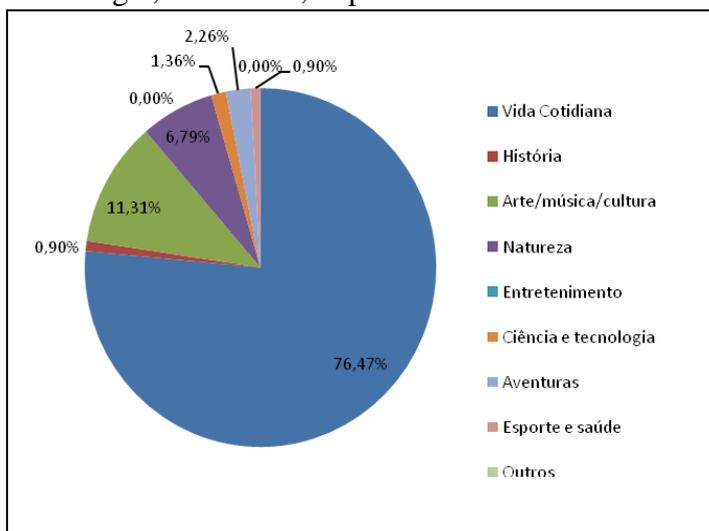
7.1. Área temática central e/ou preponderante do episódio³²

A Análise das áreas temáticas centrais e/ou predominantes abordadas nos episódios exibidos pela TV Brasil constituem um indicador do foco de atenção da emissora no processo formativo de crianças e adolescentes e permite avaliar se o critério da diversidade está sendo devidamente considerado.

A área temática central e/ou predominante do episódio se refere ao tópico central e/ou predominante abordado na ação. A classificação dos temas tomou como referência

³² A noção de predominância atende, neste caso, a particularidade de alguns programas como o *Janela Janelinha* e o *TV Píá* que não apresentam necessariamente com uma temática central por episódio.

o estudo realizado pelo CNTV e considerou nove possíveis áreas temáticas: Vida Cotidiana, História, Arte/Música/Cultura, Natureza, Entretenimento, Ciência e Tecnologia, Aventuras, Esporte e Saúde e Outros.



Dentre os episódios analisados, 76,47% retratam, como área temática central, a “Vida Cotidiana”, envolvendo as relações com família, amigos e escola. Consideramos que esse tipo de destaque conferido ao tema é importante e adequado, pois gera uma aproximação com as situações vivenciadas pelas crianças que assistem aos programas, constituindo uma fonte de aprendizagem para as questões concretas que vivencia.

Como empresa pública de comunicação, a EBC traz em sua carta de princípios a finalidade de complementar e ampliar a oferta de conteúdos, oferecendo uma programação de natureza informativa, cultural, artística, científica e formadora da cidadania (DOU de 25.10.2007). Nessa perspectiva, considera-se importante aumentar o número de episódios cujos temas centrais sejam “Arte/música/cultura”, “Natureza” e “Ciência e Tecnologia”, que aparecem na programação com 11,31%, 6,79% e 1,36% de ocorrência, respectivamente.

Identificamos, ainda, uma presença muito reduzida de episódios cujos eixos girem em torno dos temas “História” e “Esportes e Saúde” (ambos com 0,9%). No conjunto das obras audiovisuais analisadas, praticamente não há foco em acontecimentos ou análise de períodos históricos que permitam um contato maior do público com a história. No mesmo sentido, poucos programas promovem uma abordagem sobre atividades físicas, esportes, nutrição e saúde. Essa tematização poderia ser de grande ajuda no combate à vários problemas de saúde, cuja prevenção está fortemente ligada ao acesso à informação qualificada sobre o assunto. A título de exemplo, mencionamos o problemas de saúde pública crescente de obesidade infantil

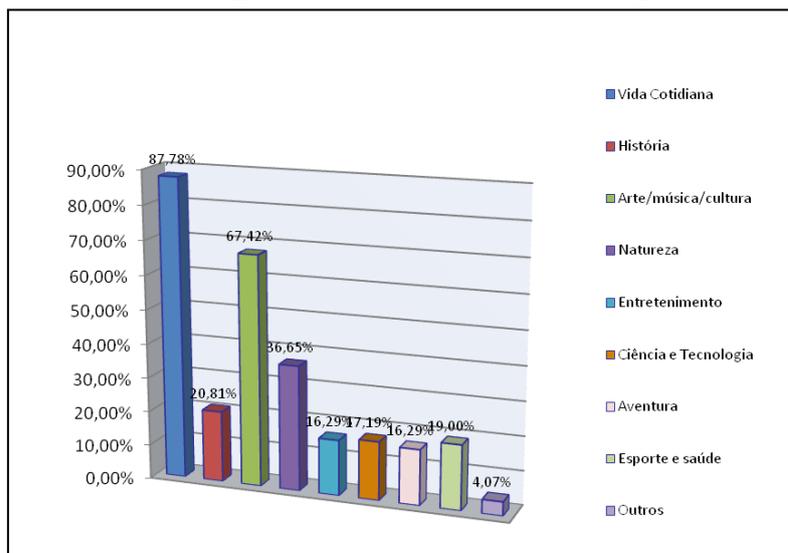
no Brasil³³, já que hábitos alimentares saudáveis e a prática regular de exercício físico são fatores destacados no combate a obesidade infantil (OLIVEIRA e FISBERG, 2003).

Chama-nos a atenção, por fim, a ausência da representação do “Entretenimento” como tema central. O quesito ficou definido na nossa análise como sendo aquele cujas características girassem em torno de festas ou concursos, que visassem o divertimento sem a contemplação de outros temas importantes para um programa pedagógico. Diferentemente da TV comercial, costuma utilizar o entretenimento para promover o consumo (SAMPAIO, 2004), a TV Brasil optou por tematizar o entretenimento em conjunto com outros aspectos, mas nunca de maneira isolada, como se verá no próximo gráfico. Um bom exemplo se dá no programa TV Piá, em que diversos jogos infantis como cartas, peões e elásticos dividem o espaço da cena com crianças aprendendo noções de ecologia e arte.

Consideramos, pois, acertado o foco acentuado em aspectos da “Vida Cotidiana”, mas ressaltamos a importância de a TV pública garantir a pluralidade central de diversas temáticas (VALENTE, 2009). É interessante, portanto, que o tema central abordado pelos episódios focalize, de modo mais equilibrado, o maior número de temáticas possíveis.

7.2. Áreas temáticas abordadas no episódio

Este quesito procura apontar todas as áreas temáticas abordadas no episódio, além da central, apontada de modo exclusivo no gráfico anterior.



³³ A Pesquisa de Orçamentos Familiares (POF) 2008-2009, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em parceria com o Ministério da Saúde, aponta que uma em cada três crianças brasileiras de 5 a 9 anos de idade estavam acima do peso recomendado pela Organização Mundial da Saúde (OMS); 21,7% dos meninos e garotos entre 10 e 19 anos de idade estão acima do peso; e 19,4% das meninas e garotas também estão com excesso de peso. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br> Acesso em 23 jun 2011.

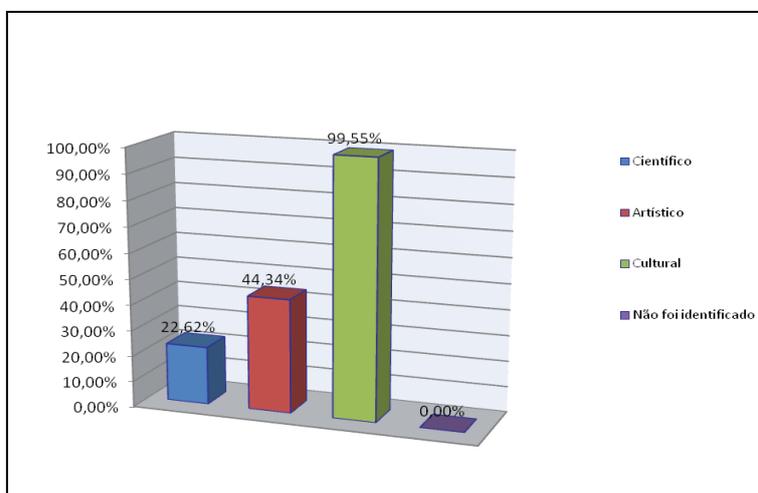
Verificamos uma maior ocorrência de assuntos que não foram temas centrais e/ou preponderantes no gráfico anterior. Este é o caso dos temas: “Natureza” (36,65%), “História” (20,81%), “Esporte e Saúde”(19%) e “Ciência e Tecnologia” (17,19%). Isso implica dizer que há uma pluralidade transversal de temáticas, inclusive com a presença bastante razoável de temáticas como Entretenimento e Aventura. Neste caso, verifica-se que tais temáticas aparecem de modo mais equilibrado em termos de sua presença no conjunto da programação.

A preponderância de duas áreas ante as demais, “Vida Cotidiana”, com 87,78% e “Arte/música/cultura” com 67,42% nos parece bastante apropriada, tendo em vista, no primeiro caso as razões anteriormente alegadas e, quanto aos segundo aspecto, o objetivo da emissora de promoção da formação artístico cultural do público.

Sem dúvida, a presença diversificada desse conjunto de temáticas tende a contribuir para uma discussão ampla sobre cidadania, cultura, informação, arte e ciência, em conformidade com os fins da EBC. Apontamos que a busca da qualidade na televisão é uma busca pela pluralidade que abranja o maior número de qualidades possíveis (MACHADO, 2009). Como a criança e o adolescente são pessoas em “condição peculiar de desenvolvimento” (art. 6º, da Lei nº 8.069/90), é importante a disponibilidade de um amplo universo temático nos episódios de programas televisivos. Essa pluralidade temática é interligada com a temática central, e não excludente.

7.3 Áreas do conhecimento

O quesito objetivou encontrar quais os tipos de conhecimentos estavam presentes nos episódios em análise. A equipe de pesquisadores se deteve na busca de três eixos principais: científico, artístico e cultural.



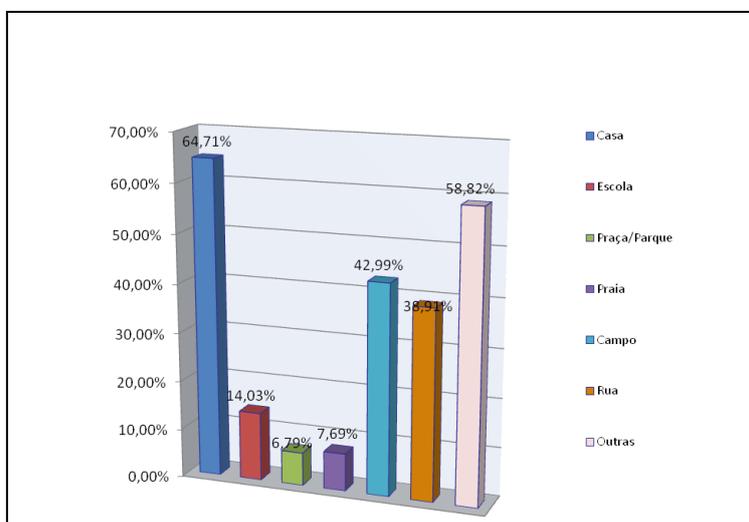
A maior parte dos episódios analisados apresentou como área do conhecimento mais abordada a cultural, com ocorrência de 99,55% dos episódios analisados. Em parte, isso foi ocasionado pelo fato de que a equipe utilizou uma definição abrangente de cultura como conhecimento que emerge das interações a partir de um saber coletivo acumulado em memória social (MORIN, 2000). Nessa perspectiva, as relações interpessoais dos personagens apresentados podem ser consideradas uma característica cultural, em que o convívio familiar, escolar e com os amigos e/ou revela traços da cultura humana.

O segundo tipo de conhecimento mais identificado foi o artístico, com 44,34% de ocorrência, num reconhecimento da importância de exibir à criança manifestações estéticas relacionadas à música, dança e interpretação cênica, por exemplo. O terceiro mais tematizado foi o conhecimento científico, com 22,62% de ocorrência, de modo que não houve nenhum episódio em que alguma área do conhecimento não tenha sido contemplada.

7.4. Local da ação/cena

A análise do local no qual as cenas e situações vividas pelas crianças acontecem permite identificar como um certo modo de viver a infância pela sociedade está sendo construída em termos referenciais para este público. A prevalência de certos locais e a ausência de outros constituem indicadores dessa abordagem.

Este quesito se refere ao local de ocorrência da ação apresentada no episódio. Sinalizamos 13 possíveis locais, com vistas a identificar quais espaços estiveram contemplados nos episódios analisados.



A maioria dos episódios analisados mostra situações ambientadas em casa (64,71%). Em segundo lugar, aparecem locais fantásticos que não são comuns à realidade infantil dos que assistem ao programa, mas se inserem no contexto da narrativa ou não são claramente identificáveis. Esses locais foram denominados “outros” e tiveram 58,82% de ocorrência nos episódios analisados. Como exemplo, citamos o desenho “Heróis da Praia”, onde os personagens, que são animais marinhos, vivem num quartel feito de areia, na praia, e as cenas de estúdio do *Janela, Janelinha*.

Verificou-se a elevada ocorrência de situações ambientadas no campo, num total de 42,99% dos episódios analisados. Esse dado chamou a atenção dos pesquisadores, pois essa ambientação rural contrasta com a recorrente tematização da vida urbana que aparece em programas infantis das TVs comerciais. Outro dado provocativo foi a mínima ocorrência de situações cujo cenário era a igreja (0,45%). O dado se faz relevante diante da necessidade de as mídias não interferirem na religião da criança, deixando essa construção sob responsabilidade da família.

Verificou-se também a baixa tematização de situações ambientadas em *shoppings* (2,71%), o que denota, a nosso ver, o interesse em não estimular o consumo precoce. Várias pesquisas apontam que o mercado voltado para o público infantil movimenta milhões de dólares no Brasil desde meados da década de 90 (SAMPAIO, 2004, p.151 - 152). Portanto, é importante que a TV pública não contribua com o mercado publicitário voltado às crianças, evitando seguir a lógica da TV comercial.

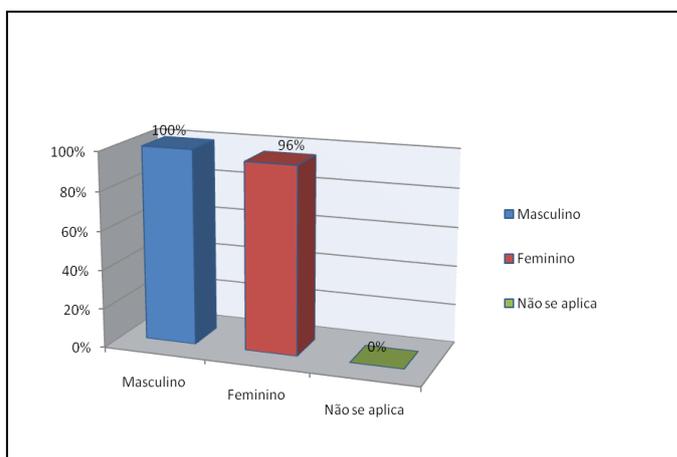
Sugerimos a inclusão de programas ambientados em Centros de Ciências/Universidades, que não apareceram na análise e em Galerias/Centro de Artes (0,90%) e Museus (2,26%) , cuja recorrência foi muito pequena na amostra analisada. Essa sugestão se assenta no potencial imaginativo e provocativo que esses lugares trazem, pois sugere uma maior pluralidade de temas que podem envolver reflexões sobre educação, cultura e conhecimento científico, artístico ou cultural. Considerando os objetivos da TV Brasil de desenvolver a consciência crítica do cidadão, mediante programação informativa e científica, entre outros, este é um aspecto que deveria ganhar maior espaço, inclusive ao servir de incentivo para crianças e adolescentes frequentem os referidos Centros de Ciência e Arte.

7.5. Representação de indivíduos e/ou grupos

Os indicadores de presença e predominância de personagens, de acordo com suas singularidades de gênero, classe social, cor da pele, e necessidade especial

permitem-nos avaliar a representatividade com que diferentes indivíduos e /ou grupos sociais aparecem nas programações da emissora, possibilitando avaliar se os critérios da diversidade e verossimilhança em relação aos padrões brasileiros estão sendo considerados.

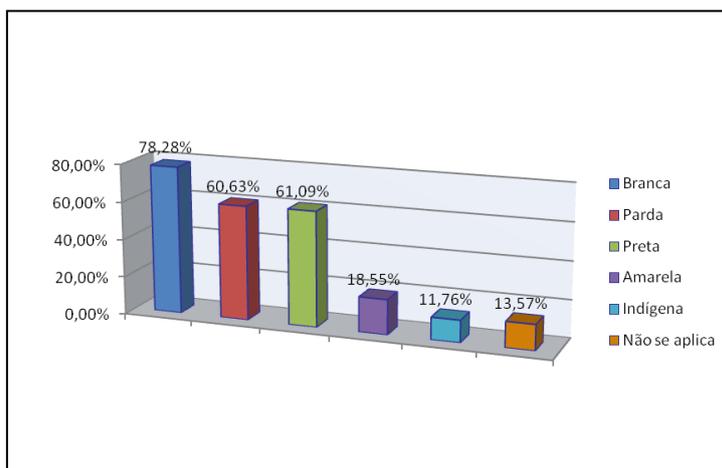
7.5.1. Presença – Gênero



Verifica-se quase uma equivalência na presença dos dois gêneros, o que merece destaque. A representação feminina foi de 96% e a masculina foi de 100%. O fato de as mulheres estarem se equiparando aos homens é justificável pelo próprio movimento de emancipação feminina, presente na sociedade atual.

É válido ressaltar, ainda, o lugar do feminino. Quando aparecem, as meninas estão em pé de igualdade em relação aos meninos, desempenhando atividades tão importantes quanto eles. Dessa forma, a TV Brasil antecipa-se, frente à programação infantil das emissoras comerciais, em questionar o estereótipo de mulher submissa e inferiorizada ainda comum nos dias de hoje.

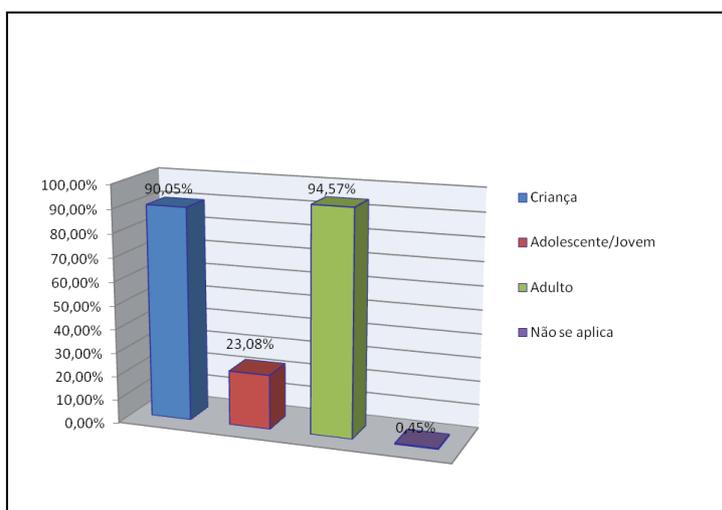
7.5.2. Presença - Cor da pele



É importante verificar o lugar assegurado às representações de diferentes etnias pela TV Brasil, tendo em vista principalmente a heterogeneidade da população brasileira e o papel educativo da televisão em estimular a diversidade e incentivar a tolerância.

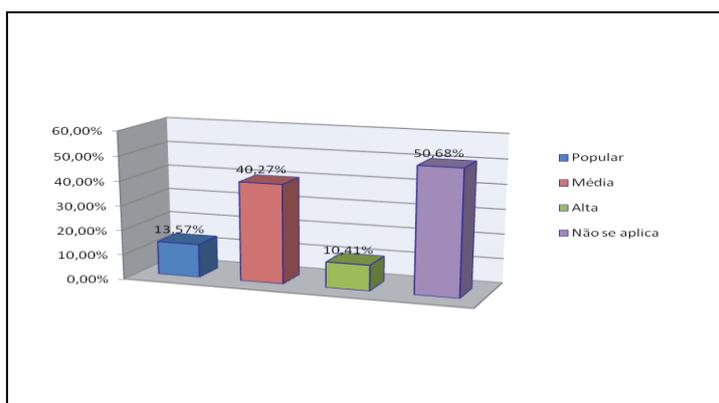
A presença maior de brancos, pretos e pardos - com 78,28%, 61,09% e 60,63% de presença, respectivamente - é justificável por serem os tipos brasileiros mais comuns. Os indígenas, que tiveram 11,76% de presença, também entrariam nessa classificação, mas em termos proporcionais, é intrigante sua menor representação diante dos amarelos que apareceram em 18,55% dos episódios.

7.5.3. Presença – Faixa etária



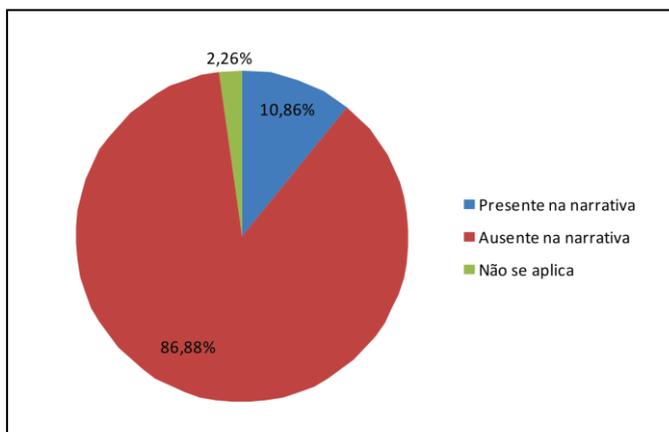
A forte presença de crianças e adultos é perfeitamente justificável pelo público alvo das produções. As crianças tiveram 90,05% de presença, enquanto os adultos tiveram 94,57%. Os adolescentes, ainda, apareceram em 23,08% dos episódios. Merece destaque a alta porcentagem de representação de adultos, o que em muitos programas indica o incentivo à aproximação de pessoas mais jovens com pessoas mais velhas, em especial nas relações familiares e de amizade. Considerando os números, percebemos que há programas que tiveram apenas adultos como personagens, o que pode, eventualmente, ser um elemento pouco estimulante do ponto de vista da construção de um processo de identificação das crianças com este tipo narrativa.

7.5.4. Presença – Classe social



A presença mais evidente de pessoas de classe média (40,27%) é aceitável, pois significa a maioria da população brasileira. Observa-se, ainda, que a presença dos dois extremos - a classe alta, com 10,41% de representação, e popular, com 13,57% de representação - está bem equilibrada. Considerando, contudo, que parcela expressiva da sociedade brasileira, é composta por integrantes dos setores populares, é importante aumentar a presença desse segmento social, mesmo que a predominância continue sendo de pessoas de classe média.

7.5.5. Presença – Pessoas com deficiência



Observa-se uma grande lacuna na representação de pessoas com deficiência, presentes em apenas 10,86% dos episódios. Se levarmos em conta que cerca de 15% da população brasileira tem algum tipo de deficiência mental, auditiva, visual ou motora, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), perceberemos o quanto este é um indicador negativo.

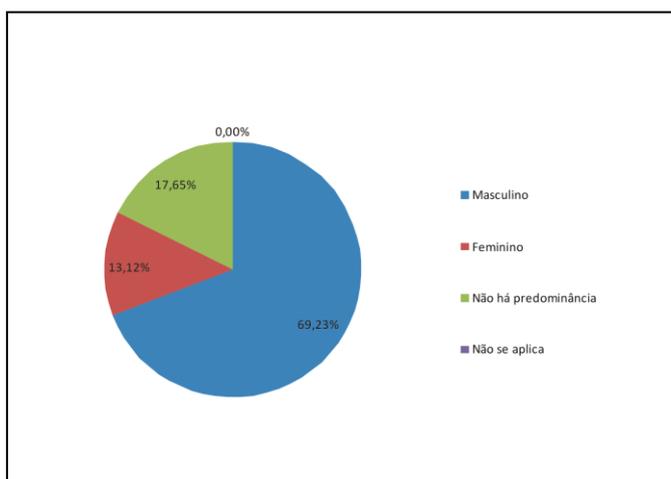
Vale destacar, ainda, que quando um personagem com deficiência é inserido, a solução encontrada para lidar/enfrentar a situação de deficiência, ainda, é uma saída mágica, o que já suscita o confronto dos telespectadores com a problemática. Referimo-nos, especificamente, a um dos episódios de *A Turma do Pererê*, chamado "O Baile". Um dos personagens, o Saci, que possui uma "deficiência física" está em uma festa com sua turma e tem vontade de dançar com uma das moças da festa. Este, toma a moça para dançar e utiliza dos seus rodopios rápidos de saci para tal. O que, inclusive, gera certo burburinho entre as outras meninas, que passam a querer, também, dançar com o Saci.

Com efeito, este episódio é emblemático ao apresentar uma solução que aponta a "deficiência" do Saci como um fator positivo, ou seja, apresentar à criança a perspectiva de que uma aparente desvantagem pode ser transformada em um grande aspecto positivo e de diferenciação. Entretanto, observamos que saídas mais realistas, também, possibilitem novas aprendizagens a esse respeito, pois a criança pode se confrontar com os dilemas e as eventuais dificuldades que ocorrem quando se tem uma deficiência, bem como refletir de que forma o personagem poderia compensar tal dificuldade.

Assim, abordar a temática, também, desta maneira pode acrescer no desenvolvimento integral da criança, pois é a partir de confrontações fantásticas e reais que esta pode se tornar mais resiliente diante de suas dificuldades, tornando-as, inclusive, motivo de compensação (VYGOTSKI, 1989)

É imprescindível que a TV Brasil incorpore personagens com deficiência em seus programas, garantindo, assim, a representação dessa parcela tão significativa da sociedade. *ABZ do Zivaldo* e *TV Piá*, por exemplo, teriam facilidade em seguir essa diretriz, já que têm roteiros mais livres por não se estruturarem com base em narrativas ficcionais.

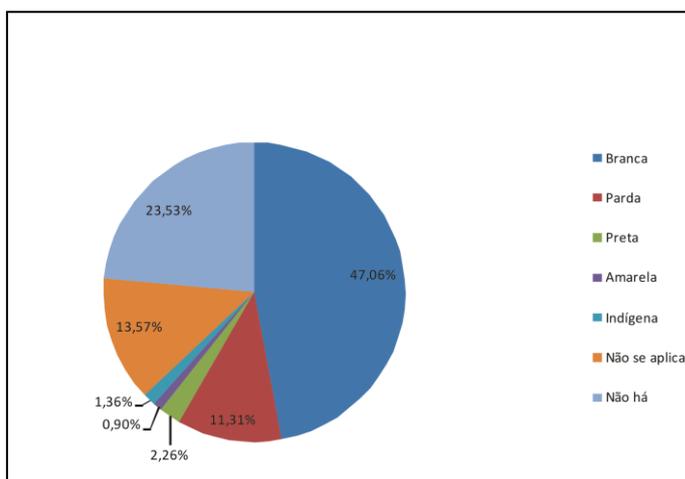
7.5.6. Predominância – Gênero



A predominância esmagadora do gênero masculino é surpreendente. Apesar de a presença feminina ser de quase 100% nos episódios assistidos, e de as meninas não aparecerem em posições menos relevantes que os meninos, eles ainda são maioria, com 69,23% de predominância, contra apenas 13,12% de prevalência feminina, o que pode favorecer a leitura de uma suposta “superioridade” masculina, já que os meninos ocupam, inclusive, grande parte dos papéis de protagonistas.

É fundamental que a TV Brasil reveja esse dado - que pode desperdiçar o potencial identificado anteriormente - na tentativa de pelo menos igualar essa relação de predominância. Deve-se levar em consideração a necessidade de também ofertar, ao público, temáticas femininas, como por exemplo, a menstruação.

7.5.7. Predominância - Cor da pele



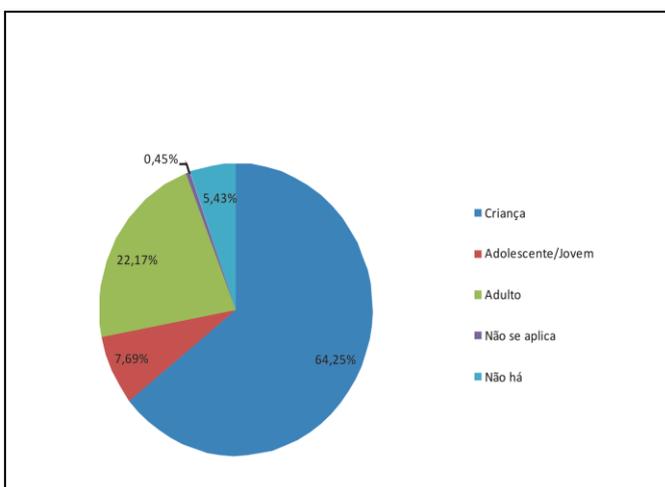
O gráfico aponta quase 50% de predominância de brancos. Foi verificado que quando há presença de grupos, há representação de negros e pardos, mas eles nunca são maioria; e que, quando a história tem apenas um personagem, este, geralmente, é branco.

Os estereótipos relacionados à etnia não são observados como antigamente, em que grupos minoritários apareciam como delinquentes ou com comportamentos violentos, por exemplo. Percebemos a clara preocupação com os regionalismos nos desenhos brasileiros, bem como a busca por representações étnico-sociais das mais amplas possíveis, o que contribui para a apresentação dos grupos minoritários de forma positiva e não-discriminatória, havendo uma forte valorização desses grupos sociais.

Proporcionalmente, pela população brasileira, a porcentagem das demais etnias deveria ser maior. Os pardos foram predominantes em apenas 11,31% e os negros em

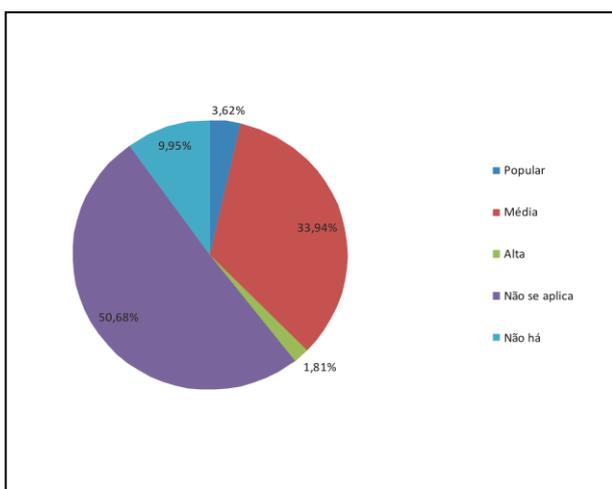
apenas 2,26%. É importante que haja um esforço em alterar a lógica citada no parágrafo acima, principalmente em relação aos negros, que aparecem como maioria em apenas cinco episódios, principalmente porque o IBGE aponta que a população brasileira tem uma predominância de negros e pardos.

7.5.8. Predominância – Faixa etária



A predominância maciça de crianças (64,25%) se justifica pelo público alvo dos programas. É necessário que a criança se reconheça naquilo que está vendo, bem como é importante que os programas não apenas falem às crianças, mas que sejam um espaço feito por elas, onde elas possam expressar-se e comunicar-se umas com as outras. Os adultos foram predominantes em 22,17% e os adolescentes em 7,69% dos episódios.

7.5.9. Predominância – Classe social



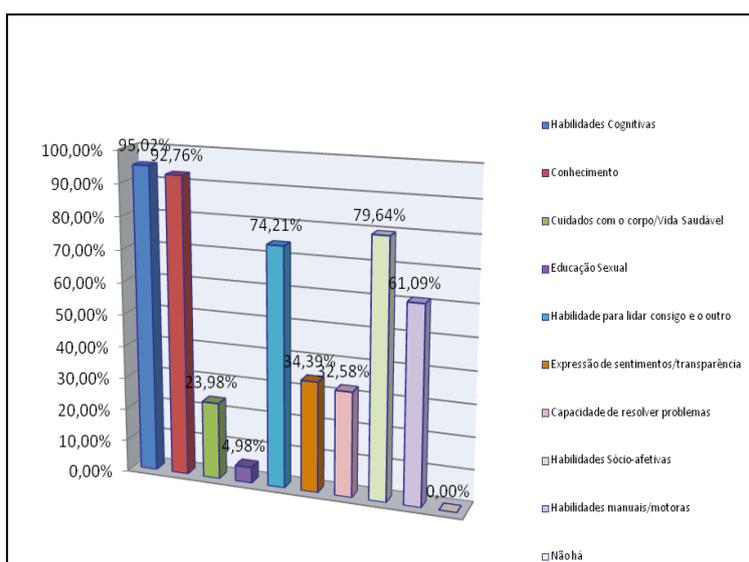
Conforme abordado no item referente à presença de classe social, a predominância de classe média em 33,48% dos episódios, enquanto as classes identificadas como popular e alta estiveram presentes em 3,62% e 1,81%, respectivamente, é justificável por representar a maioria da população brasileira, além de garantir aos programas um diálogo maior com uma parcela considerável do público, já que não apresentam realidades muito distantes dos outros segmentos da sociedade.

7.6. Promoção do desenvolvimento integral

O desenvolvimento integral constitui um indicador que construímos com a finalidade de nos remetermos ao aspecto global do desenvolvimento humano, em suas competências cognitivas e de apreensão da realidade atreladas às habilidades sócio-afetivas, consigo (sua motricidade, percepção de si e sua corporeidade) e com o outro, na capacidade de estabelecer inter-relações e interlocuções, afinal, somos seres que se manifestam através de pensamentos, percepções, sentimentos e sensações.

Em outras palavras, o estudo deste indicador para avaliar os programas investigados parte da concepção de que o desenvolvimento é um processo que se relaciona com a totalidade de estruturas do conhecimento. Bem como se a(s) aprendizagem(s) que estes programas devem propiciar apresentam situações provocativas com referência a algum ponto didático ou por uma situação externa (PIAGET, 1993).

Este indicador, também, possui um referencial analítico claro, qual seja, o de que tais itens deveriam ser observados em consonância com a perspectiva adotada pelos programas no que se refere à perspectiva de infância adotada pelos programas, pois para o desenvolvimento de tais habilidades e competências faz-se central que estes se apresentem como participantes ativos no desenvolvimento social e cultural do contexto em que estão inseridos.



Em nossas análises, observamos clara preocupação com o aspecto formativo, de apresentação dos conteúdos intelectuais chaves para a o desenvolvimento da capacidade cognoscível da criança e, o incentivo ao despertar da curiosidade para as novas descobertas que se apresentavam, sejam as primeiras formas, cores e senso percepções, ou até mesmo a descoberta de palavras homônimas, charadas, cálculo, lógica etc.

Talvez, por geralmente criança 95,02%, as reflexões menos sutis à respeito dos conflitos inter-relacionais e até mesmo da criança com ela própria (em seus processos de “desorganização” ou descentração para novos rearranjos intelectivos e afetivos) só aparecerem em programas cuja classificação de faixa etária transita entre meados da segunda para terceira infância (ou seja, por volta de 6 a 12 anos) este índice apresenta somente 34,39% para o quesito “apresentação situações que potencializam o desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo e com os outros, enfrentar seus temores, angústias, tristezas, inseguranças, raivas etc., sem negar seus sentimentos, solucionar de modo inteligente e pacífico os seus conflitos”.

Tal observação, também se aplica, ao que diz respeito à “apresentação de situações que potencializam o aprendizado de habilidades sócio-afetivas favorecedoras da convivência social, mediante a apresentação de comportamentos denotadores de responsabilidade, honestidade, capacidade de liderança e de posturas solidárias, entre outros”, que possui 32,58% em nossas análises.

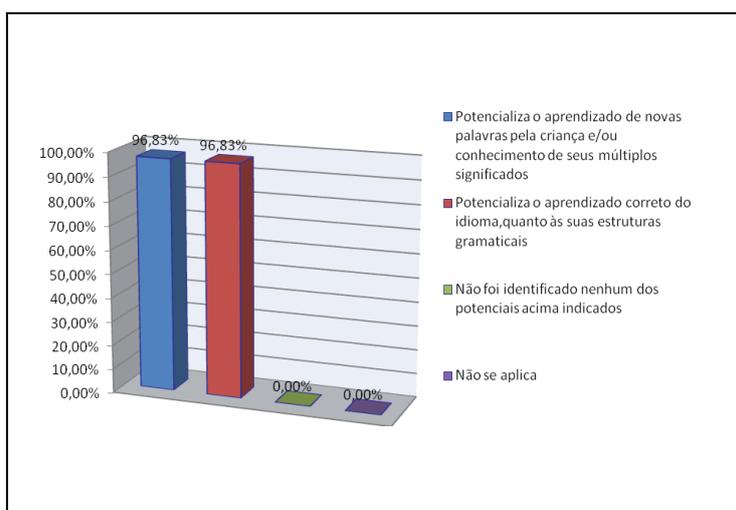
Os demais aspectos relativos à avaliação dos cuidados com o corpo (23,98%), da apresentação de situações relativas à educação sexual (4,98%), bem como o desenvolvimento de situações de aprendizagem voltadas às atividades manuais e motoras (61,09%) nos trouxeram preocupação, pois constatamos certa inexistência do trato destas temáticas, que também são caras ao desenvolvimento integral da criança. Aliás, questões às quais os programas formativos em questão poderiam subsidiar bastante a tríade criança-família-escola.

7.7. Linguagem verbal

A linguagem possui papel central no desenvolvimento do pensamento estruturado e abstrato. Já o comando linguístico verbal ou representacional opera para que a criança possa acessar novas reflexões, até que, como resultado destes contatos, ações, operações, reflexões, abstrações relativas ao uso dos signos linguísticos a criança possa vislumbrar as provocações dos contextos físicos e sociais e até mesmo suas

abstrações e expressões de afetos e sensações sobre o mundo. Em resumo, a linguagem é aos poucos inserida para apoiar a ação reflexiva da criança, dado que a mesma: pode raciocinar sobre o possível, servindo-se prioritariamente da linguagem (DENVAL, 1998).

Assim, criamos o indicador de linguagem em interface com o desenvolvimento integral, ou seja, em que frequência encontramos correlação entre linguagem e utilização de signos linguísticos (sons, escrita, lógica e coerência linguística) impulsionando a ampliação de conhecimentos e habilidades da criança.



Como critérios objetivos, traçamos: utilização de novas palavras, coerência do uso idioma, utilização dos signos em diferentes significados, etc. como modo de observarmos a frequência da utilização destes como estratégia de apresentação de momentos de aprendizagem, bem como de que modo estes recursos linguísticos eram utilizados.

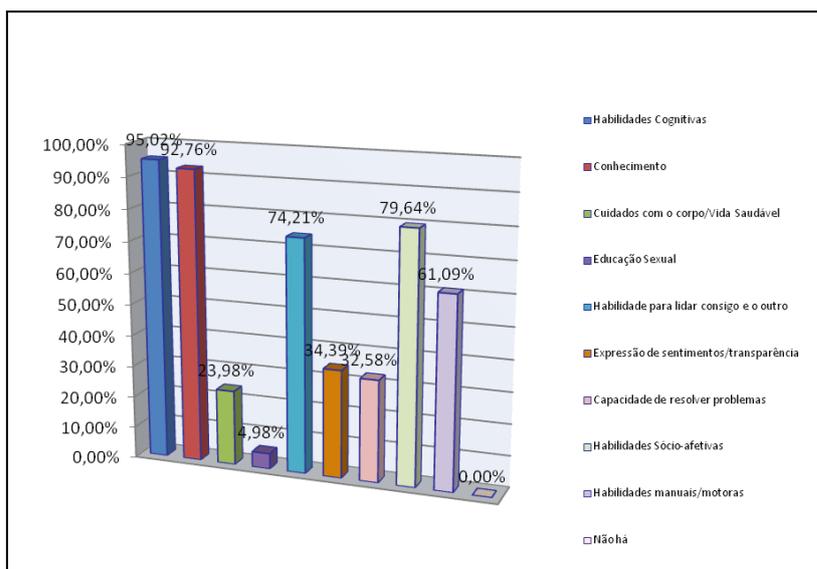
Encontramos, então, um entrelaçamento unânime entre a utilização da linguagem na construção de situações educativas. Vejamos: potencializa o aprendizado de novas palavras pela criança e/ou conhecimento de seus múltiplos significados (96,83%); potencializa o aprendizado correto do idioma, quanto às suas estruturas gramaticais (96,83%) e não foi identificado nenhum dos potenciais acima indicados (00,00%).

7.8. Modelos de conduta construtivos

Partimos do pressuposto de que os programas investigados constituem a grade de uma programação que visa, sobremaneira, a propiciar intervenções lúdicas que gerem situações de aprendizagem e apreensão de valores e comportamentos positivos.

Com efeito, criamos esse indicador por observarmos que valores e modelos de conduta se fundamentam em aprendizagens que acompanhem a criança em seu dia-a-dia e que traduzam à mesma, situações de exemplificação de seu modo de agir no mundo.

Os programas infanto-juvenis, também esbarram nesse papel, pois possuem estes dois aspectos agregados. Buscamos, assim, atentar com bastante atenção se haveria a apresentação dos valores formativos da personalidade humana.



Encontramos, em linhas gerais, este cuidado nos programas investigados, pois estes marcavam uma moral da história, um exemplo de vida, heróis infantis enfrentando problemas bastante adaptáveis ao contexto de nossas crianças etc.

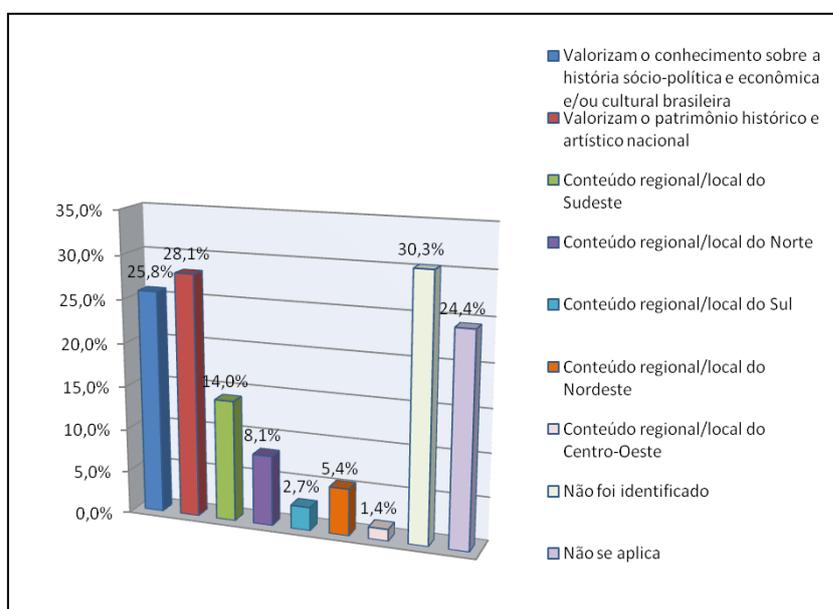
Assim, obtivemos: 89,1% para apresentação de comportamentos cooperativos, solidário e de ajuda aos demais; 77,8% para a apresentação de comportamentos denotadores de responsabilidade; 62,0% para a apresentação de comportamentos que valorizam a honestidade; 90,0% em apresentação de comportamentos que valorizam o respeito aos demais; 51,6% em apresentação de comportamentos que valorizam a capacidade de resolução pacífica de conflitos.

Esta observação coaduna com outro indicador, a saber: o de “inadequações em comunicações dirigidas à criança”, pois salvo alguns aspectos que acreditamos incitem comportamentos de risco e agressivos, como explicitado na análise qualitativa deste trabalho, não foi identificada alta frequência em nenhuma das seguintes situações: de conteúdos violentos gratuitos e/ou sem condenação do ato violento; conteúdos sexuais gratuitos e/ou sem associação de objetivo formativo; cenas envolvendo drogas sem associação com objetivo formativo; cenas envolvendo discriminação sem

condenação desse tipo de atitude; comportamentos repreensíveis/ não desejáveis sem condenação; comportamentos/conteúdos que valorizam o consumo como forma de valorização da beleza física e/ou corpo como condição imprescindível para uma vida mais feliz e/ou para aceitação social e/ou para aceitação no grupo;

7.9. Proteção e promoção da diversidade cultural

Com este indicador se pretendeu identificar em que medida os princípios da TV Brasil de promoção da cultura nacional e estímulo à produção regional se expressam, efetivamente, na programação exibida. No caso dos programas estrangeiros, todos eles foram classificados como não se aplica.



O fato de apenas 39,13% da programação exibida pela TV Brasil ser de procedência nacional é o primeiro dado que chama atenção. Além disso, consideramos preocupante o fato de que o quesito “Proteção e Promoção da Diversidade Cultural Brasileira no Contexto Nacional” não ter sido identificado em parcela expressiva dos episódios (30,3%) analisados.

Nesse item da ficha de avaliação dos episódios foram considerados aspectos como “apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural brasileira e o patrimônio histórico e artístico nacional”, assim como conteúdos de cada uma das regiões brasileiras.

Como assinalado logo acima, o propósito da inclusão desse indicador de análise era perceber de que maneira a diversidade cultural de um país com proporções

continentais como o Brasil e com matrizes culturais variadas, era apresentada na programação da TV Brasil.

Embora, como já dito, o maior índice registre a ausência dessa dimensão na maioria dos episódios, o que se explica, possivelmente pela prevalência da programação internacional na grade da emissora, em 28,1%, o equivalente a 62 programas, foi identificada a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico nacional. E em 57 programas, o equivalente a 25,8% da amostra, há apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural brasileira.

Apesar de esta dimensão estar presente nos programas exibidos, pode-se dizer que essa presença ainda é insuficiente, visto que privilegia uma determinada região, no caso, a Região Sudeste aparece com maior índice, 14%, seguida da Região Norte, com 8,1%. Esse dado certamente está relacionado com a exibição pela TV Brasil, do programa *Catalendas*, produzido pela TV Cultura do Pará e que apresenta, através do recurso do teatro de bonecos e das narrativas populares, o universo estético e cultural da Floresta Amazônica.

Se outras parcerias fossem realizadas com as tevês públicas em outros estados brasileiros, seria possível apresentar outros conteúdos, o que implicaria uma maior diversidade de produção. As demais regiões brasileiras estão praticamente fora da grade de programação. Conteúdos da Região Nordeste representam 5,4% dos programas, enquanto a Região Sul responde por 2,7%. A Região Centro-Oeste apresenta o menor índice: 1,4%.

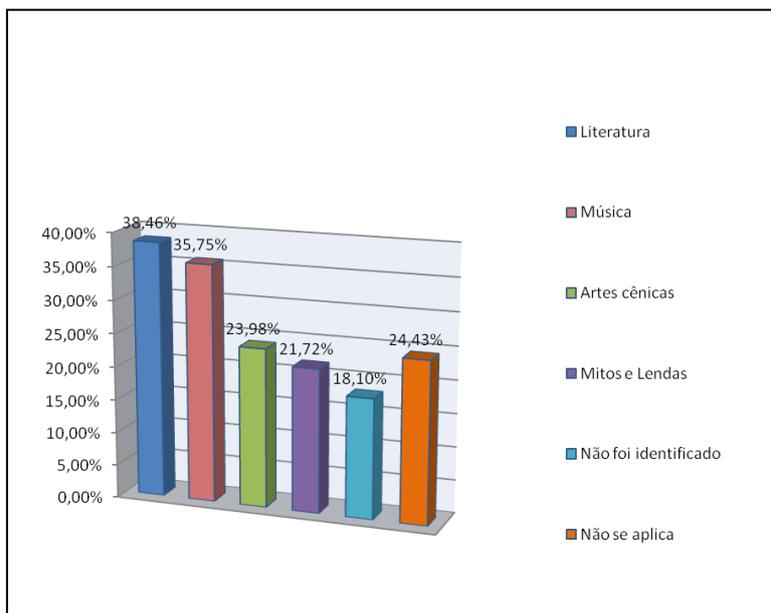
Esses dados falam por si. Embora com boas intenções e tendo manifestado interesse em “ampliar a oferta de conteúdos, oferecendo uma programação de natureza informativa, cultural, artística, científica e formadora da cidadania³⁴”, de certa forma, a programação da TV Brasil, no contexto registrado por esta pesquisa, deixa a desejar no que diz respeito à dimensão da diversidade cultural brasileira.

7.10. Proteção e promoção da cultura brasileira no contexto global

Este indicador foi inserido para permitir identificar em que medida a TV Brasil tem tido êxito em inserir na sua programação a valorização de obras diversas da cultura

³⁴ Disponível em <http://tvbrasil.org.br/sobreatv/> Acesso no dia 22.06.11.

nacional. Neste aspecto, todos os programas internacionais foram classificados como não se aplica.



A programação da TV Brasil contempla diversos aspectos da proteção e promoção da cultura no contexto global. O índice com maior representatividade diz respeito à apresentação e/ou valorização de obras da literatura nacional, que soma 38,46%, seguido da apresentação e/ou valorização da música nacional, com 35,75%, das artes cênicas e/ou visuais, que registram 23,98% e de mitos e lendas nacionais, com 21,72%.

É interessante observar que em apenas 18,10% dos episódios não foi identificada nenhuma das situações acima, bem diferente da situação encontrada no item “Proteção e Promoção da Diversidade Cultural”, em que pouco mais de 30% dos episódios não havia sido identificada essa questão. Em 24,43% da amostra as questões propostas não se aplicavam ao conteúdo dos programas.

É importante destacar a presença da literatura na programação da TV Brasil, especialmente em programas como *Um Menino Muito Maluquinho* e *A Turma do Pererê*, produções concebidas a partir das obras literárias do cartunista Ziraldo. A música também tem lugar de destaque nas produções, como no caso do *Cocoricó*, em que em muitos episódios as canções são partes constituintes da narrativa.

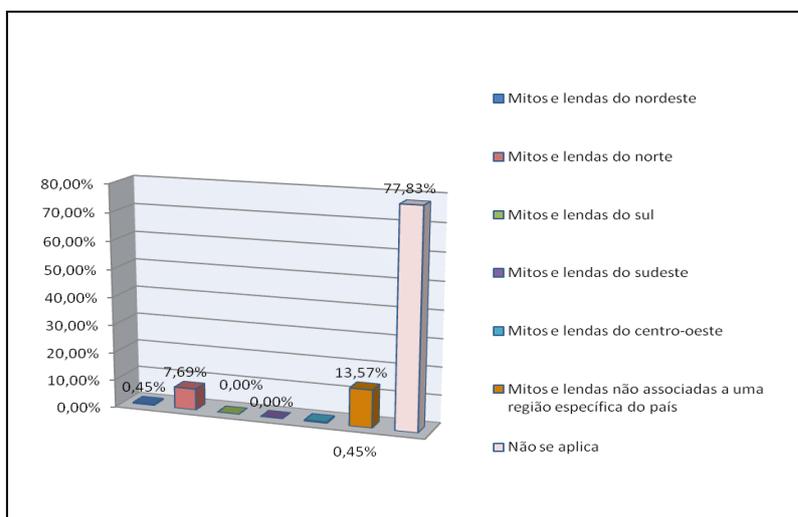
Sabe-se da importância da literatura e da música no processo de aprendizagem e como se trata de uma programação televisiva destinada às crianças, é muito oportuno que a programação da TV Brasil trate dessas dimensões, equilibrando as questões de ordem educativa e de entretenimento.

Dada a diversidade de títulos literários lançados no Brasil, entre 2006 e 2008, foram cerca de 57 mil títulos³⁵ e com várias ações da política pública voltadas para o livro e a leitura, a TV Brasil poderia propor editais específicos para a adaptação de obras literárias para a televisão, valorizando assim as obras de escritores nacionais e ainda poderia fortalecer o interesse das crianças pela leitura, ao mesmo tempo em que favoreceria a circulação das obras literárias em outros suportes midiáticos, alcançando um número maior de pessoas.

7.11. Proteção e promoção da diversidade regional

Conceber a programação de uma TV pública com base na proteção e na promoção da diversidade regional implica valorizar questões como a originalidade e a pluralidade de identidades que caracterizam os grupos e as sociedades que compõem a humanidade, tal como propõe a UNESCO (2002). Dentre outros aspectos que estão inseridos em outros tópicos desse quadro geral e devem ser avaliados em conjunto (representações, produção regionalizada, etc.), destacamos neste quesito a questão dos mitos e lendas que compõem esse cenário diverso e suas composições identitárias.

Mitos e Lendas



Na amostra analisada o maior índice, 77,83%, diz respeito aos casos em que não há a apresentação de mitos e lendas e/ou que tais mitos e lendas integram a cultura de outros países. Neste caso, recorreremos ao conceito de lenda como sendo “a narrativa em torno de um fato histórico ou real a respeito do qual a imaginação cria coisas não reais”

³⁵ Disponível em http://www.blogdogaleno.com.br/texto_ler.php?id=7952&secao=32 Acesso no dia 23.06.11.

e do mito como constituindo uma “narrativa que é pura imaginação e sem correspondência com o real ou histórico” (BONAMIGO, s/d).

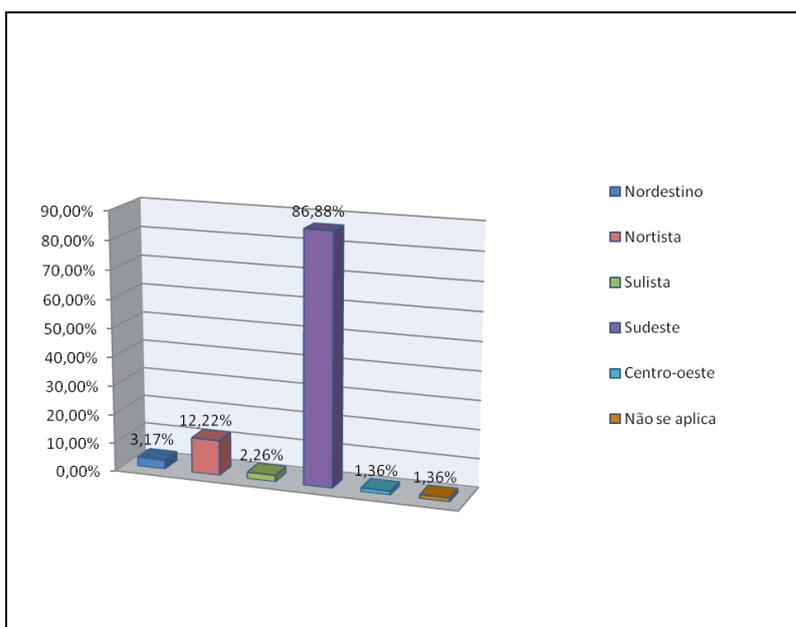
Quando há a presença de mitos e lendas, na maior parte, eles não estão associados a uma região específica do país, o que equivale a 13,57% da amostra. O maior índice de presença de mitos e lendas se concentra na Região Norte, 7,69%, e está relacionado à exibição do programa *Catalendas*, como comentado no item “Proteção e Promoção da Diversidade Cultural”. As demais regiões praticamente não aparecem, apenas um programa apresenta conteúdo da Região Nordeste e Centro-Oeste, enquanto as regiões Sul e Sudeste não foram contemplados pela amostra.

Se considerarmos a riqueza das lendas e mitos brasileiros e a sensibilidade particular das crianças a esse repertório, consideramos que este tipo de conteúdo deva ser ampliado e diversificado na programação da TV Brasil.

Sotaques Nacionais

A questão dos sotaques também foi considerada na presente pesquisa. A equipe compreende que esse aspecto é revelador no sentido de identificar o caráter da diversidade da programação e ao mesmo tempo identificar a o local que os programas foram produzidos.

A análise foi feita a partir da compreensão de sotaque, como forma de falar típica de uma determinada região (MEDEIROS, 2006). Esse elemento também foi considerado no caso dos programas de procedência internacional e que foram dublados para o português.



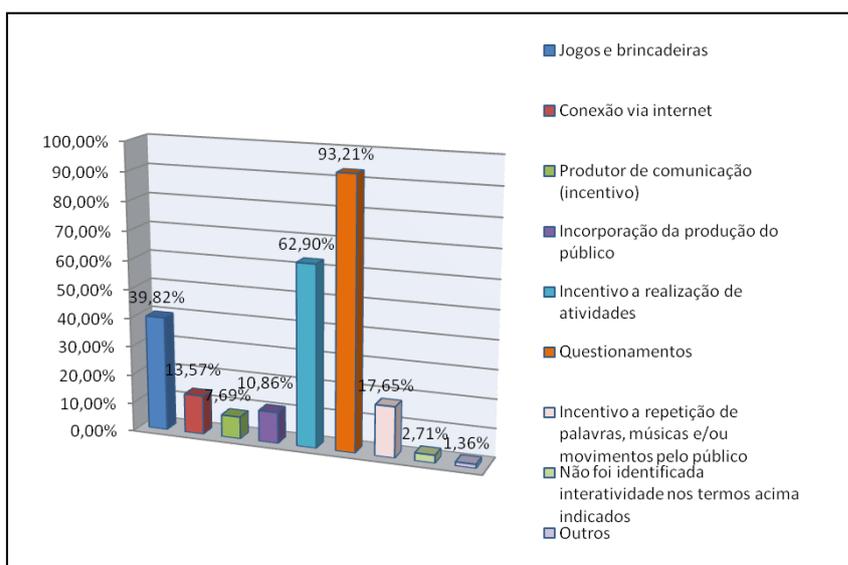
Esse quesito da análise acompanha o que já foi apontado no item 6.1.2, que trata da predominância nacional da programação. O sotaque da região sudeste foi identificado na maioria dos episódios, 86,88%, considerados os programas nacionais e internacionais. No caso dos programas internacionais predomina o sotaque do sudeste visto que as empresas de dublagem estão concentradas nessa região, o que não inviabilizaria que a dublagem fosse feita com profissionais de outras regiões do país.

O sotaque da região Norte aparece em segundo lugar, com 12,22%, devido ao programa *Catalendas*, produzido pela TV Cultura do Pará. O sotaque das demais regiões é inexpressivo: 3,17% da região Nordeste, 2,26% do Sul e por último, 1,36% da região Centro-oeste.

Esse aspecto precisa ser revisto considerando que se trata de uma TV pública e que precisa expressar na sua programação as diversidades regionais e culturais que compõem o Brasil.

7.12. Interatividade

A possibilidade de interatividade em um programa permite que o público participe do seu desenrolar, que seja incentivado dentro do seu contexto a tomar atitudes ou realizar determinadas ações. Tal relação bidirecional fortalece o contato entre o programa e o público, podendo fidelizar aqueles que o assistem, enaltecendo a importância que o público tem para o desenvolvimento da produção.



Os dados finais da pesquisa apontaram para a presença de determinados tipos de interatividade, sendo o principal elemento interativo nos programas a promoção de

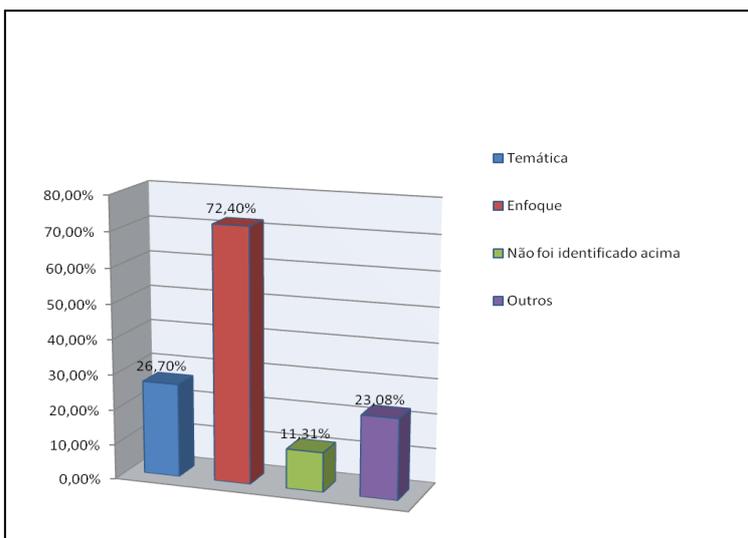
questionamentos ao público (93,21%). Tal índice está ligado, principalmente, às propostas de desenvolvimento das habilidades cognitivas, emocionais e sociais das crianças, pois ao se questionar e incentivar que o público problematize a questão, os programas contribuem para esse desenvolvimento.

Outros dois tipos de interatividades com índices relevantes são o incentivo a realização de atividades (62,90%) e de jogos e brincadeiras (39,82%), elementos importantes para programas que lidam com um público em faixas-etárias em que a descoberta de atividades e a participação em brincadeiras compõem o universo lúdico em que devem se desenvolver. O incentivo a repetição de palavras, músicas ou movimentos (17,65%) encontra-se presente em programas destinados a públicos em uma faixa-etária menor, pois faz parte dos desenvolvimentos primários, como desenhar, aprender mais palavras, etc.

Um ponto a se ressaltar é a necessidade que o incentivo a produção do público, em especial com a abrangência da internet, que só atingiu 7,69%, assim como a incorporação dessas produções (10,86%) na grade de programação seja mais abordado nos programas, dando espaço para as vivências e experiências que as crianças têm para compartilhar com seus pares. A comunicação entre o público e o programa (13,57%), principalmente em um momento em que o acesso à internet aumenta no país, também deve ser mais tematizada nos programas, construindo um espaço de trocas de impressões, de um *feedback* do público, assim como da realização de outras atividades ligadas ao programa e seus enredos e personagens.

7.13. Originalidade

Conteúdos e abordagens originais, que surpreendam o público e fujam dos clichês são elementos que conferem destaque à grade de programação diante da tendência à homogeneização de programas voltados para o público infantil na TV comercial. Ele também constitui um diferencial de qualidade a ser perseguido por TVs públicas, que contam com mais liberdade diante da pressão dos índices de audiência.

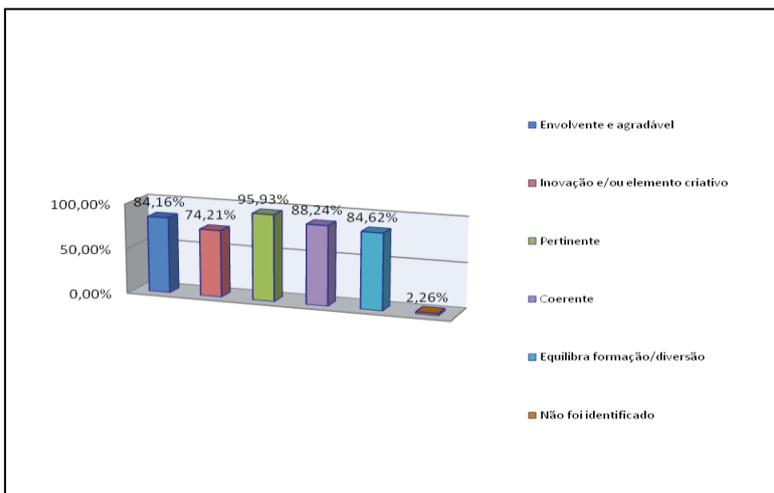


A pesquisa apontou que a originalidade em termos do enfoque proposto está mais presente nos programas da amostra, atingindo o índice de 72,40%, em contraponto às temáticas originais, apontadas apenas em 26,70% dos episódios. Pode-se indicar que as temáticas recorrentes nos programas da grade infantil dizem respeito à vida cotidiana e à cultura e arte, assim a maneira como determinados assuntos são abordados com as crianças foge dos clichês e pode surpreender o público.

Entretanto, é necessário destacar a necessidade de que mais temas sejam abordados com as crianças, que a cada dia, ampliam suas áreas de conhecimento e suas vivências, em seus contextos familiares, escolares, sociais. Assim, para além de abordar as mesmas temáticas de formas diferentes, os programas podem buscar novos assuntos que possuem potencialidades ao serem apresentados às crianças.

Merecem destaque outros tipos de inovação, presentes em 23,08% da amostra, como, por exemplo, o fator estético identificado em vários deles.

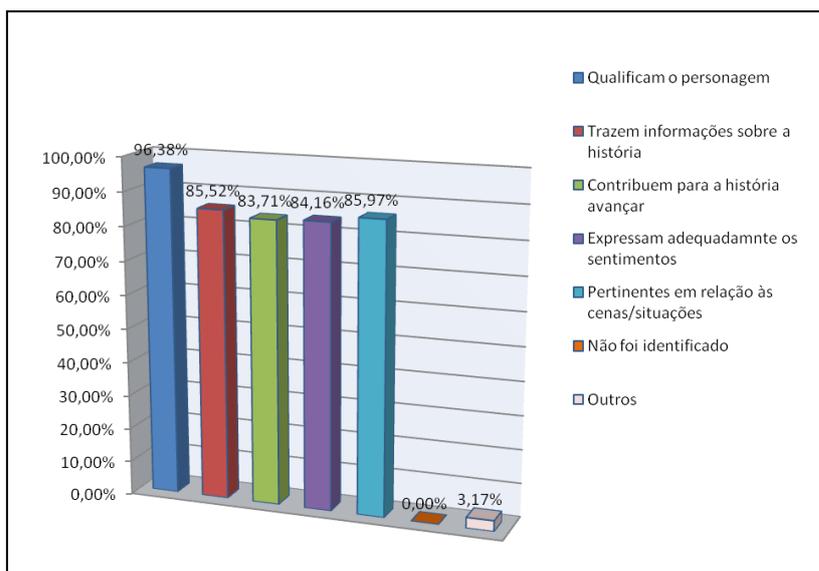
7.14. Roteiro



Um roteiro bem estruturado e coerente (88,24%) é imprescindível para que os episódios sejam envolventes e agradáveis para o público que o acompanha, índice que chegou a 84,16%. Desse modo, os apontamentos sobre o roteiro indicam a pertinência dos episódios em relação à proposta do programa (95,93%), assim, os elementos que compõem cada episódio estão conectados com a forma como o programa se apresenta ao público.

Outro ponto importante sobre o roteiro é o equilíbrio entre a formação e a diversão (84,62%), levando-se em conta que o desenvolvimento das crianças no que diz respeito às suas habilidades cognitivas e emocionais precisa vir acompanhado de elementos divertidos, que apontem a compreensão do lúdico que deve existir nas vivências das crianças. A presença de elementos criativos e inovadores no roteiro dos episódios (74,21%) demonstra a preocupação em levar para a estrutura narrativa formas de surpreender o público, como foi tratado no item originalidade.

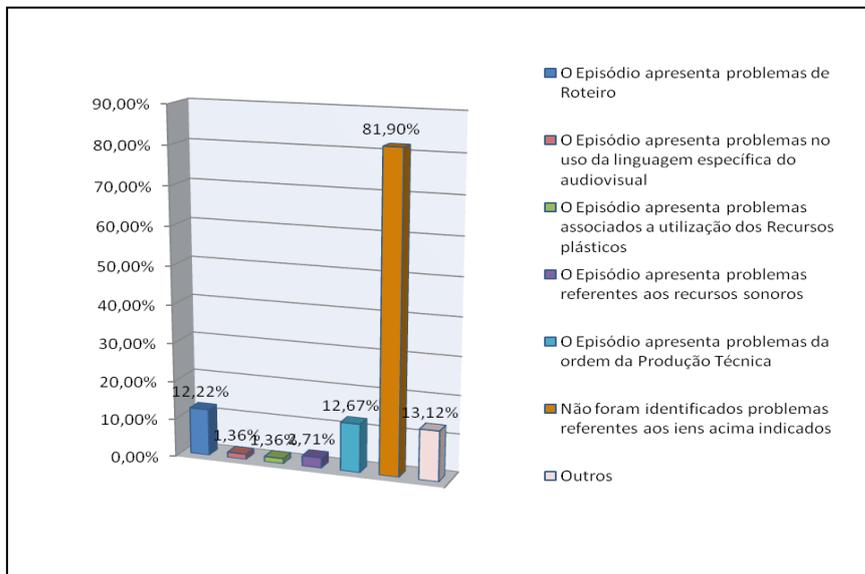
7.15. Diálogos



A pertinência apontada nos diálogos dos episódios está relacionada às indicações também dadas sobre o roteiro, uma vez que os dois elementos formam um conjunto. Assim, personagens bem caracterizados (96,38%), sentimentos expressos adequadamente com as cenas (84,16%), diálogos que dão informações sobre a história (85,52%) e que a fazem avançar (83,71%) compõem um quadro que apresenta roteiros bem estruturados, com diálogos pertinentes ao propósito das cenas e situações, apontados em 85,97%. Esse cenário de coerência e pertinência possibilita que o público

tenha acesso a uma narrativa clara e interessante de ser acompanhada e demonstra que as produções, regra geral, levam a sério as crianças.

7.16. Problemas Identificados

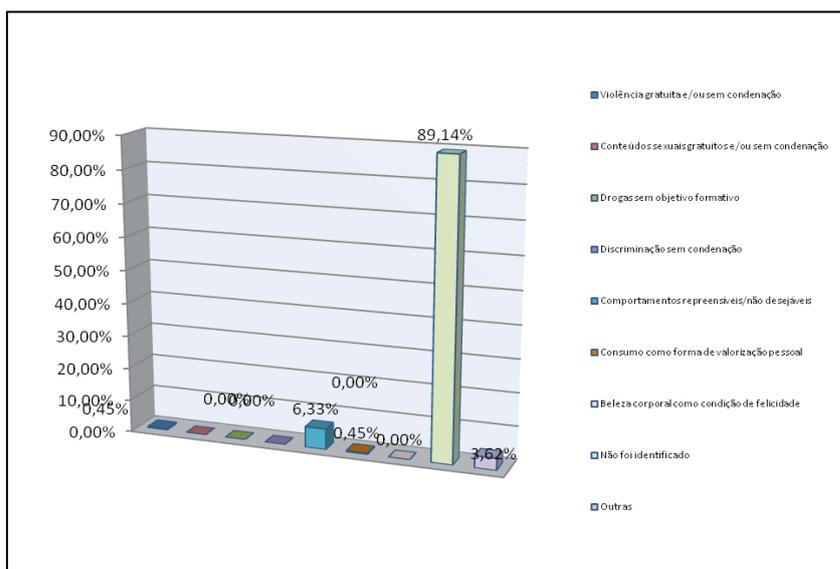


Os índices da pesquisa apontam para a não identificação de problemas em 81,90% dos episódios, demonstrando a valorização de elementos que conferem qualidade à programação. Os problemas indicados dizem respeito à produção técnica (12,67%), recursos sonoros (2,71%), plásticos (1,3%) e à linguagem do audiovisual (1,36%), e serão melhor identificados nas análises qualitativas de cada programa.

Os problemas nos roteiros, apontados em 12,22% dos episódios da amostra, também serão abordados de modo mais específico na análise qualitativa.

7.17. Inadequações

O quesito trata de possíveis inadequações da obra audiovisual, considerando a peculiaridade de se tratar de uma comunicação voltada ao público infantil, tais como exposição de violência e/ou conteúdo sexual gratuito, atitudes repreensíveis e/ou de risco etc.



Na maior parte dos programas analisados, uma porcentagem de 89,14%, não foram verificadas inadequações. Trata-se de um dado importante que revela o cuidado da EBC com o público infantil. Constitui, sem dúvida, um diferencial de qualidade, ao permitir que, regra geral, a criança não seja exposta a conteúdos que prejudiquem a sua formação.

Porém, em 6,33% foi verificada a apresentação de comportamentos repreensíveis sem a condenação do ato violento, o que prejudica a avaliação dos episódios como sendo de qualidade. Como exemplo, citamos o episódio “Essa foi por Pouco”, da animação *Esquadrão Sobre Rodas*, em que o personagem Johny joga cal em cima de outras duas pessoas que o perseguiram. O comportamento do garoto em nenhum momento é contestado, prejudicando o entendimento de que a ação não deve ser repetida. Outros casos em que este ou outros tipos de comportamento inadequado foi identificado, foi feito o registro na análise qualitativa do programa.

8. Análise dos programas – perspectiva qualitativa

Nos dois sub-tópicos a seguir, são desenvolvidas um conjunto de reflexões acerca da programação em seu conjunto, vista sob a ótica da promoção do desenvolvimento integral da criança, e de cada um dos 23 programas em análise, com base nos critérios de qualidade já elencados na primeira parte deste relatório.

8.1. Análise geral da programação infantil da EBC sob ótica do desenvolvimento integral da criança

As crianças nascidas a partir da década de 60 têm participado, desde a sua primeira infância, de uma cultura audiovisual amplamente estendida, por meio da qual ocorre uma apreensão do meio social e pessoal bastante surpreendente (SALVADOR, 1999). Além disso, é impactante a capacidade de nossas crianças pequenas aprenderem a utilizar a TV, videogame, jogos de computador etc.

Abordaremos, então, uma das características essenciais das mídias, que é seu papel mediador, ou seja, de interlocução que pode propiciar quando se propõe a produzir e compartilhar, de modo inovador informações que contribuem com a construção do conhecimento e desenvolvimento integral, no nosso caso, da criança (WERTSCH, 1988, p.77).

Vygotsky, autor bielo-russo, destaca a existência de dois tipos de elementos mediadores: os instrumentos e os signos. Os instrumentos/ferramentas seriam os objetos físicos destinados a “controlar a natureza”, ampliando as possibilidades de transformação desta (OLIVEIRA 1993, p. 30). Nesta transformação mudam, segundo esta autora, tanto a natureza quanto o próprio homem, que se apropria destes instrumentos e internaliza novos conteúdos.

Já os signos, considerados instrumentos psicológicos mediadores, também ampliam as possibilidades de atuação do homem, no entanto, de modo diferente das ferramentas, pois eles atuam em atividades humanas psicológicas (como lembrar, comparar, escolher, etc.), ou seja, regulam as ações internas do indivíduo. Deste modo, esta atividade mediadora se configura como semiótica, da ordem do simbólico e não mais restrito ao concreto.

Na mediação pelos signos, as diferentes formas de semiotização possibilitam e sustentam a relação social, pois configuram um processo de significação que permite a comunicação entre as pessoas e a passagem da totalidade às partes e vice-versa.

A mediação não é a presença física do outro, não é a corporeidade do outro que estabelece a relação mediatizada, mas ela pode ocorrer, também, através dos signos, da palavra, dos instrumentos de mediação, como é o caso dos programas infantis exibidos na EBC-TV Brasil e aqui analisados, pois, partindo-se das considerações do parágrafo anterior entende-se que a mediação em questão, é aquela baseada em signos (VYGOTSKY apud OLIVEIRA 1993, p. 30-33).

Com base nessa observação, intentamos tecer aqui critérios qualitativos para análise das mediações apresentadas por esse meio, triangulando a relação dual emissor-público. Deste modo, fez-se necessária a reflexão para além do discurso habitual de crítica aos meios, ou seja, que associa sempre a infância a uma perspectiva reducionista. Evitaremos tomar esse lugar e examiná-los a partir de suas potencialidades e riscos ao desenvolvimento da personalidade humana, ou seja, ao invés de um discurso catastrófico, intentamos levar os proponentes desta pesquisa a avaliações críticas e reflexivas à respeito da relação que se apresenta entre a programação investigada e os estudos sobre o desenvolvimento integral da criança.

Sabemos que em seus conteúdos existem riscos potenciais (promoção de estereótipos sociais, incentivo ao consumismo etc.) e que a TV, quando bem utilizada, apresenta um notável potencial de aprendizagem. Contudo, estamos falando de uma modalidade específica de comunicação televisiva, a saber: a TV pública. Primeiramente, por que seria bastante ousado de nossa parte falar de conteúdos genéricos da TV, já que a programação e os gêneros exibidos variam muito de uma emissora para outra. E, em segundo lugar, por que tamanha abrangência escapa ao foco de nosso relatório.

Mas o que aprendemos através da TV como instrumento “mediador” e “formativo”? Cada programa receberá aqui a análise específica, contudo, já apontamos ao leitor que o universo da imagem oferece experiências de tipo cognitiva e emocional (SALVADOR, 1999, p. 174), pois: “a TV capta a atenção, obriga-nos a lembrar da ação de uma história e a compreender as mudanças e transformações.” Assim, esta possibilita experiências que permitem desenvolver capacidades intelectuais diferentes e complementares a outras tecnologias, como, por exemplo, a leitura e escrita.

Para nossas análises, organizamos dois eixos temáticos centrais, a saber: o eixo relacionado às questões cognitivas (desenvolvimento da linguagem e pensamento, bem como o simbólico na criança) e um segundo eixo referente ao desenvolvimento de modelos de conduta construtivos (sociabilidade, juízo moral diante dos conflitos e regras sociais).

Como subcategorias, em cada eixo supracitado, tratamos dos programas como inseridos em três blocos etários, de acordo com a sua classificação e considerando suas semelhanças, apontando determinadas especificidades quando necessário. Os teóricos do desenvolvimento decompõem o tempo de vida humano, convencionalmente, em subcategorias. No período de infância até o início da adolescência, este tempo se divide

em (SANTOS, M. S.; XAVIER, A. S.; NUNES, A. I. B. L., 2008): “primeira Infância” - (nascimento até 3 anos), “segunda Infância” – (3 a 6 anos) e “terceira Infância” - (6 a 12 anos). Ressaltamos que estas etapas apresentam, em linhas gerais, características próprias. Em cada uma delas, a criança vê o mundo e age de modo singular, interage com as pessoas e o ambiente de forma diferente. Não são estanques, mas sim demarcam uma transitoriedade fluida entre elas.

Em linhas gerais, utilizamos o termo etapas equiparando à definição de estágios definida por Piaget (2006), que se delimita em uma sequência estável, onde cada um é uma sequência do anterior e base para o seguinte, sendo que, apesar de cada fase ter uma idade aproximada durante a qual deve ocorrer, cada criança tem o seu próprio ritmo. Portanto, mesmo considerando que a sequência é sempre a mesma (todos passam por todas as fases), há variações individuais que dependem de características pessoais, estímulos etc.

Feitas estas ressalvas passemos para o quadro geral com os enquadres dos programas investigados e que aqui serão utilizados de acordo com as classificações existentes nos documentos cedidos pela própria emissora.

| | |
|---|---|
| <p>Primeira Infância - (nascimento até 3 anos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Dango Balango, Janela Janelinha, ABZ do Zivaldo e A Turma do Pererê recebem a classificação Livre.</i> | <p><i>ABZ do Zivaldo</i></p> <p><i>Barney</i></p> <p><i>Connie, a Vaquinha</i></p> <p><i>Dango Balango</i></p> <p><i>Janela Janelinha</i></p> <p><i>Louie</i></p> <p><i>Mecanimais</i></p> <p><i>Thomas</i></p> <p><i>A Turma do Pererê</i></p> |
| <p>Segunda Infância - (3 a 6 anos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Dango Balango, Janela Janelinha, ABZ do Zivaldo e A Turma do Pererê recebem a classificação Livre.</i> | <p><i>ABZ do Zivaldo</i></p> <p><i>As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky</i></p> <p><i>Castelo Rá-Tim-Bum</i></p> <p><i>Catalendas</i></p> <p><i>Cocoricó</i></p> <p><i>Connie, a Vaquinha</i></p> |

| | |
|---|--|
| | <i>Curta Criança</i> <i>Dango Balango</i> <i>Janela, Janelinha</i> <i>Louie</i> <i>Mecanimais</i> <i>Os Pezinhos Mágicos de Franny</i> <i>A Turma do Pererê</i> <i>Vila Sésamo</i> |
| Terceira Infância - (6 a 12 anos) <ul style="list-style-type: none"> • <i>Dango Balango, Janela Janelinha, ABZ do Zivaldo e A Turma do Pererê recebem a classificação Livre.</i> | <i>ABZ do Zivaldo</i> <i>Catalendas</i> <i>Cidade do Futuro</i> <i>Curta Criança</i> <i>Dango Balango</i> <i>Esquadrão sobre Rodas</i> <i>Heróis da Praia</i> <i>Janela, Janelinha</i> <i>Um Menino Muito Maluquinho</i> <i>O Pequeno Vampiro</i> <i>A Princesa Sherazade</i> <i>TV Piá</i> <i>A Turma do Pererê</i> |

Observamos que diversos desenhos ocupam duas etapas, estando por esse motivo apresentados e analisados em ambas as subcategorias, apresentadas nos eixos, a seguir.

Eixo I - O simbólico na criança: avaliando a mediação dos programas citados para a propulsão do desenvolvimento integral do público infantil, com base na linguagem e na construção do pensamento.

Da aprendizagem por imitação até a formação de uma representação conceitual, a criança passa por uma série de transformações que organizam e reorganizam seu pensamento. Como já indicado, imitamos, classificamos, comparamos (equivalências e diferenças), ordenamos, e até mesmo explicamos a partir do desenvolvimento da inteligência conceitual e as ações simbólicas primeiras, de si e dos objetos do mundo.

No campo psicológico, é necessário o uso de símbolos mediadores que intermediem as relações da criança com o mundo. Os programas infantis, por exemplo, se situam no campo da mediação psicológica, como ferramentas semióticas que mediam o sujeito na relação com o objeto de seu conhecimento. É onde os signos linguísticos são apresentados ou retornam contextualizados em uma estória, até que outras equivalências possam ser construídas de tal modo que o eu construa uma dada representação conceitual.

Assim, os programas infantis costumam abusar de exemplos de experiências de outras crianças, de histórias repletas de valores, conceitos sociais e até mesmo de mediadores para a apreensão basilar da própria língua. Signos são construídos socialmente, já dizia o autor bielorusso Vygotsky (2007). Assim, a cultura passa a buscar fornecer mediadores e material para que a criança se desenvolva no campo simbólico.

Vygotsky (2007) nos fala de duas funções centrais na formação do pensamento e da linguagem. A primeira é a comunicação e o desenvolvimento da língua para nos comunicarmos, seja, inicialmente, por sons e gestos e depois com denominações e conceituações mais generalizantes. A segunda é justamente o pensamento generalizante, onde a língua se encaixa com o pensamento. Neste caso, quando nomeamos e classificamos alguma coisa, estamos realizando discriminações e agrupamentos e, em consequência, agrupando uma classe de objetos do mundo, formando um conceito.

É, então, o estreitamento entre pensamento e linguagem que nos possibilita a capacidade de atribuir significado, pois é com o seu atrelamento que podemos construir diversos planos simbólicos.

Das três etapas da infância acima citadas, temos na primeira, a apreensão sensorio-motora dos objetos, bem como as primeiras identificações destes na língua. Aparece a linguagem e suas equivalências com sons, gestos, expressões faciais etc. A linguagem é imitativa e a fala da criança egocêntrica (conversa pessoal em voz alta).

Na segunda infância, temos certas sofisticções da linguagem, pois, estando em contato com outras crianças e estímulos mediadores a criança passa a relativizar seu ponto de vista. Aparecem os jogos com diversas regras, bem como problemas e situações desafiadoras, que confrontam a criança com seu ponto de vista e o do outro.

Na terceira infância, a criança passa a formular operações e considerar relações lógicas, como soma, subtração, multiplicação. Relações abstratas são, ainda, difíceis de

lidar, ficando a criança atenta a lidar com suas curiosidades nos acontecimentos de modo concreto.

Os programas investigados seguem, em linhas gerais, aos momentos peculiares de seu desenvolvimento. Em *Barney*, *Louie*, *Thomas*, *Mecanimais* e *Connie, a Vaquinha* é valorizada e motivada a interdependência entre peso, som, cores, formas para traduzir as totalidades de relações. Os programas não se reduzem à soma das partes, mas sim a composição de um conjunto, o que propicia o desenvolvimento da atividade perceptiva inicial e seus “ajustes”, devido às comparações, transposições que, geralmente, estão na passagem da primeira para a segunda infância (onde estão classificadas a maioria das animações), donde esses ajustes entre as relações, diante dos ajustes perceptuais, vão propor a criança situações que preparam as operações.

Em *Barney e seus Amigos* (exibido em 10/12/2010) vemos justamente a articulação entre as cores frias, quentes, o som das palavras que nomeiam as cores sendo articuladas como hipóteses de solução à questão inicial proposta por um dos personagens, a saber: de que cor pintariam o muro da escola? Também, em *Dango Balango* (exibido em 10/12/2010) temos as charadas que além de elaborar enigmas voltados às operações matemáticas básicas, às vezes, incluem situações lógicas e que envolvem o trânsito entre a linguagem literal à metafórica, como na pergunta: se eu tinha dez peixes em um aquário e cinco deles se afogaram, quantos peixes eu tenho agora? A divertida resposta que segue é: os dez, afinal, peixe não morre afogado!

Tais programas despertam a curiosidade da criança através de situações problemas que os personagens descrevem, especificando os elementos das cenas e das sensações, todas referentes a si e ao que percebem do ambiente. Em seguida, as transformam em auto perguntas, tais como “como poderemos fazer isso ou aquilo?” até que a situação tenha seu desfecho. Programas destinados ao público de 0-3 anos seguem um só enredo, sem histórias paralelas, pois a senso-percepção e relações causais, espaciais e temporais são, ainda, situadas pela narrativa mais explícita da cena, pois as relações entre dois objetos são bastante práticas, exigindo um encadeamento constante entre as mudanças da história, afinal, a atividade cognitiva durante este estágio baseia-se, principalmente, na experiência imediata através dos sentidos em que há interação com o meio. Esta é uma atividade prática.

Em alguns programas, como *Louie*, *Mecanimais* e *Barney*, há a construção de indagações constantes para o desencadeamento da cena. Já em *Thomas, e seus Amigos*

isso também acontece, contudo, ainda, há um narrador externo que relata o que os trens personagens pensam e fazem, bem como a cena se desenvolve, paulatinamente.

O animismo, que corresponde a basicamente dar características humanas ao que é animal é, também, um aspecto fortemente existente nesse período e bastante presente nos desenhos direcionados a esse momento inicial da infância. Assim, utilizam-se de brinquedos e animais incorporando os personagens, pois além de lúdico, a indistinção entre seres inanimados e animados é uma característica forte para a criança, a qual ela vai lançar mão até que comece a distinguir e classificar, o que somente vai se desenvolvendo com o desenvolvimento da linguagem-pensamento.

Por fim, a formação da imagem mental, suporte para o desenvolvimento do pensamento, ainda necessita assimilar imagens estáticas, tendo a criança dificuldade em dar-lhe dinamismo. A busca visual é um comportamento sensório-motor e é fundamental para o desenvolvimento mental, pois este tem que ser aprendido antes de um conceito muito importante designado por permanência do objeto. A assimilação, processo fundamental nesse estágio, necessita de posicionamentos claros relativos a quando um objeto aparece ou desaparece de vista, ou mudança do ambiente, por exemplo, pois nesse período as crianças são fortemente afetadas pelo ambiente imediato. Daí a impressão, no mundo adulto, de que as animações sejam bastante estáticas, monótonas ou até mesmo repetitivas nas informações, enquanto para as crianças da faixa etária inicial proposta isto se adequa bastante.

No momento posterior, a segunda infância, temos a aquisição da linguagem, bem como, o início da formação de esquemas representativos. Em *Castelo Rá-Tim-Bum*, *Vila Sésamo*, *Curta Criança*, *Dango Balango*, *Catalendas*, *Cocoricó*, *As aventuras de Bill Tampinha e sua melhor amiga Corky* e em *A Turma do Pererê* temos diversos esquemas de signos sendo apresentados e organizados para a formação desses esquemas representativos (conceitos). Os “jogos simbólicos” entre linguagem e símbolos lúdicos destinados à motivação do aumento do número de vocábulos é favorecida nas animações através de canções, jogos, histórias etc.

Em estórias como *Castelo Rá-Tim-Bum*, *Catalendas*, *Cocoricó*, *As aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky* e *A Turma do Pererê* as saídas são, geralmente, mágicas, pois o pensamento, ainda, é pré-conceptual e bastante intuitivo (PIAGET, 2006), dominando, assim, a auto-realização por via de um pensamento mágico, onde os desejos se tornam realidade.

As soluções mágicas as quais nos referimos são, por exemplo, a utilização de personagens fantásticos para a solução dos problemas. Isso ocorre quando a bruxa Morgana resolve arrumar a casa “em um passe de mágica”, ou em *Catalendas*, na exploração de elementos sobrenaturais.

A esse respeito, é interessante ressaltar que mesmo que a solução tenha emergido do mundo mítico e fantástico, não por isso, a criança toma para si um papel ingênuo ou passivo diante da magia dessas narrativas. Em *Catalendas* (08/12/2011), por exemplo, Preguinho chega contando à Dona Preguiça que a Dona Anta sumira e que o Sr. Tamanduá havia falado a sua mãe que ela poderia ter sido levada por um extraterrestre. Dona Preguiça questiona tal argumento, contudo, não descarta esta possibilidade. A história segue com uma série de outros casos de histórias de extraterrestre.

Nesta perspectiva, a criança, acaba por contatar com o meio de forma ativa, criativa e original, pois os conflitos entre a compreensão das identidades, a compreensão da causa e efeito, a capacidade para classificar, a compreensão do número e até mesmo a confrontação da criança com o valor empático de ter direitos e deveres já aparecem, mesmo que como regra ou primeiro momento de confrontação com a realidade. Isto demanda e, dialeticamente, impulsiona o desenvolvimento da função simbólica, pois proporciona que a criança possa gerar novas sínteses acerca dos símbolos para as coisas e das suas qualidades, a recordar e a falar sobre elas, sem que estejam fisicamente presentes.

Assim, a "representação simbólica ou imaginada", ou os "símbolos" e as "imagens", começam a ser questionados em sua representação no sentido estrito. Notemos ainda - e isso é fundamental - que, contrastar o "símbolo" ou significantes "motivados", isto é, que apresentam uma relação de semelhança com o significado, em contraste com os "signos", que são "arbitrários" (quer dizer, convencionais ou socialmente impostos) torna-se central, por exemplo, nas palavras homônimas apresentadas nos textos de Joduca e Sdravs ou nas falas do Charada, repletas de equivalências entre a sonoridade da palavra, seu contexto e a escrita da mesma. Embora, muitas informações ainda sejam apresentadas como curiosidade a ser assimilada pela criança, elas podem acompanhar o tema sentindo-se protagonistas da narrativa infantil.

Como exemplo temos um dos programas que abordava o passeio de Sdravs, Pepeu e Joduca pelo Rio São Francisco. De modo bem animado, eles iniciam uma

interlocução que propicia o entendimento de que o referido Rio recebe diversas denominações, entre elas: Rio das Velhas e Velho Chico. Vejamos:

Sdrufs: [...] Lá vamos nós pelo Velho Chico!

Pepeu: Ué, mas no último programa a gente tava no Rio das Velhas? E agora vamos pro Velho Chico? É algum piquenique da terceira idade?

Sdrufs: Velho Chico é o Rio São Francisco. Se liga Pepeu, é um dos maiores rios do Brasil.

Jadoca: Parece o mar. E sabe o que é que eu sei? Que várias tribos indígenas chamavam o Rio São Francisco de O Pará, que quer dizer rio-mar.

Vemos, então, que a situação prévia de informação dos diversos nomes já atribuídos ao Rio São Francisco ganha, então, com o tom humorístico e o elemento de contextualização histórica as associações necessárias para que a criança não só receba as associações linguísticas requisitadas, mas acompanhe, paulatinamente, tais articulações.

Outro aspecto se refere à classificação dada a alguns programas, como: *Janela Janelinha*, *ABZ do Ziraldo*, e ainda *Dango Balango*, bem como *A Turma do Pererê*, pois estes recebem classificação “livre” ou “infantil”, quando há certa dissonância entre como se apresentam as informações ao público, pois a faixa etária proposta é ampla por demais. Acreditamos que uma atenção maior à classificação destes programas seja necessária para se evitar que ora a programação fique aquém ou muito além do nível de desenvolvimento integral das crianças.

Com efeito, este “descompasso” tende a prejudicar a aproximação por zonas de desenvolvimento proximal, como já nos apresentava Vygotsky, que seria a partir do conhecimento e linguagem já acessíveis a criança podermos lhe apresentar novos conteúdos sem, no entanto, apresentarmos saltos e rupturas bastante abrangentes, ou apresentar-lhe um mesmo e repetitivo conteúdo (VYGOTSKY, 1984/2007, p. 95-97).

Através da zona de desenvolvimento proximal (ZDP), explicitamos o valor da experiência social no desenvolvimento cognitivo. Esta se refere à distância entre o nível de desenvolvimento atual – determinado através da solução de problemas pela criança, sem ajuda de alguém mais experiente – e o nível potencial de desenvolvimento – medido através da solução de problemas sob a orientação de adultos ou em colaboração com crianças mais experientes, procedimento com o qual podemos entender o curso de apropriação/internalização do desenvolvimento (VYGOTSKY, 1984/2007, p. 95-97).

Ademais, sob esse enfoque, a atividade mediada deve contribuir para a emergência de ZDP, contudo, se o programa televisivo não se mostra provocativo e apresenta-se aquém quanto ao processo de incorporação de signos, as atividades instrumentais de interação social produtores-público tornam-se elementares, desinteressantes e talvez, restritos ao cunho informativo, tratando a criança de modo ingênuo e como depositária de informações.

Um exemplo emblemático é o programa *Janela, Janelinha*, que apesar dos documentários interessantíssimos que exhibe, em sua apresentação possui como via de interlocução, regra geral, a tematização de regras e tarefas ou outros assuntos qualificados como “algo muito legal.” Assim, em um dos programas, uma das apresentadoras vai falar sobre a importância de se ajudar em casa dobrando as roupas. Diz ela: “Dobrar roupas é muito legal.” Ou então “Ter uma boneca que não fosse feita de pano era algo muito especial. Para merecer uma, era necessário se comportar muito bem na escola, estar sempre limpa e arrumada.” (exibido em 06/11/2010).

A forma com que os temas levantados pelos roteiristas dos apresentadores infantis apresenta-se, muitas vezes, de modo impositivo e inquiridor, ou seja, a apresentação dos conteúdos é feita de modo simplista e redutor da capacidade de problematização do tema a ser desenvolvido com as crianças que o assistem. Com efeito, há uma discrepância de perspectivas e de abordagem da criança na construção de seu pensamento.

O desenvolvimento das funções (ou processos) psicológicas superiores que, por sua vez, “dependem do domínio dos instrumentos sociais e, portanto da mediação semiótica” (COLAÇO, NETO E PRATA, 2002, pág. 147), como as ações conscientemente controladas, atenção voluntária, memorização ativa, pensamento abstrato, comportamento intencional, tornam-se, então, informativos, mas não necessariamente instrutivos, como ocorre também no caso do programa *Janela, Janelinha*.

O referido programa apresenta dificuldades para a construção compreensiva do enredo pelo público, pois, se há a riqueza única do programa ao apresentar diversos aspectos e diferentes contextos definidores de um modo de ser criança, este demanda uma compreensão aguçada do público para atentar que durante o mesmo episódio existem diversos enredos, dotados de uma complexidade e até mesmo temas peculiares, obrigando o processamento paralelo destas informações contidas nos documentários que, por sua vez, divergem, muitas vezes, do tema abordado pelos apresentadores.

Seria interessante que as associações fluidas que os apresentadores realizam permanecessem, contudo, de modo que os temas dos documentários tivessem um pouco mais de reflexão e diálogo com o público. Isto poderia ser realizado pelos três apresentadores infantis, com indagações e outros “comentários curiosos” que o público adora. Uma segunda proposta seria que o programa, também, recebesse uma classificação mais focada, de 6-12 anos, por exemplo. Contudo, observamos que os documentários em si abrangem uma maior possibilidade de faixa etária. Desse modo, o que consideramos fundamental é a redefinição dos diálogos e interações no estúdio, tendo em vista a superação dos aspectos identificados acima e na análise qualitativa do programa.

Em relação à programação que faz referência à classificação voltada à terceira infância, a saber: *Catalendas*, *Um Menino Muito Maluquinho*, *A Turma do Pererê*, *Heróis da Praia*, *A Princesa Sherazade*, *O Pequeno Vampiro*, *Cidade do Futuro e Esquadrão sobre Rodas*; - Bem como, de modo geral, em alguns momentos dos programas de classificação livre -; temos, em linhas gerais, o desenvolvimento do raciocínio lógico, mas não necessariamente com “problemas subjetivos e abstratos” (SANTOS, M. S.; XAVIER, A. S.; NUNES, A. I. B. L., 2008, p. 30). Estes programas abordam, justamente, os impasses em aprender a lidar com as ideias, a administrar os problemas de forma metódica e sistemática, mesmo que, ainda, seu pensamento se dê de modo intuitivo (partindo do particular para o geral) (PIAGET, 1984).

Visualizamos a transição de tais “cenas”, por exemplo, em *Um Menino Muito Maluquinho*, quando, no presente, ele começa a se confrontar com as negociações entre pares, entre perceber o próprio ponto de vista bem como o do outro, o que requer uma “descentração cognitiva e social, o que representa para a criança se libertar do egocentrismo social e intelectual” (PIAGET, 1984, p. 42). Nesta fase, deixa de existir monólogo passando a haver diálogo interno. Em *O Pequeno Vampiro*, o personagem principal, possui uma série de “amigos monstros” que o confrontam com os acontecimentos e seus sentimentos. O real e o fantástico já conseguem dividir o mesmo enredo, pois o pensamento é cada vez mais estruturado devido ao desenvolvimento da linguagem.

Em *Catalendas*, também, observamos que há a discussão a partir de tais elementos anímicos em diversos episódios. Os problemas existenciais e dúvidas entre o certo e o errado começam a tomar os temas destes programas. Em *Um Menino Muito*

Maluquinho, uma problemática que lhe acontece na segunda infância, retorna em outro contexto, quando ele já está um pouco mais velho ou até mesmo, quando já é adulto.

A inserção de programas que se fundamentam na narração dos mitos e produções literárias, como: *Catalendas*, *A Turma do Pererê*, *A Princesa Sherazade* e *O Pequeno Vampiro* são correlacionados com o drama atual dos personagens. As narrativas apontam possíveis soluções que, no entanto, somente o protagonista, ao final, pode decidir e apontar a “moral da história”, o que se torna interessante, pois instiga a autonomia de pensamento e de escolha por parte do protagonista. Avaliamos ser esta a maior contribuição de programas que são da ordem dos contos fantásticos, pois “os contos de fada, lendas e mitos têm uma estrutura que reflete os traços humanos mais gerais.” (VON FRANZ, p. 02) atitudes éticas são demandadas da consciência e representadas nas lendas. O bem e o mal, valores e princípios morais são apresentados à criança de modo reflexivo e dinâmico.

Com efeito, cada um destes apresenta suas especificidades. *A Turma do Pererê*, ambientada na Mata do Fundão, e *Catalendas*, apresentam nossas narrativas populares brasileiras, remontando a criança ao conhecimento de narrativas e do folclore regionais do Brasil. Em *O Pequeno Vampiro*, as crianças podem acompanhar as lendas norte-americanas, e os monstros bem como em *A Princesa Sherazade* ter contato com aventuras inspiradas nos contos orientais. Todos apresentam a passagem do fantástico às situações reais com uma visão moderna, sem perder seu componente mágico.

Em *Esquadrão sobre Rodas* e *Cidade do Futuro* vemos o oferecimento de referências de infância heroicas, como referências simbólicas de outro modo de participar da vida social. Eles nos proporcionam perceber que paradigmas até então consolidados sobre a infância estão sendo modificados e que novos modos de subjetivação da criança na cultura contemporânea estão se dando, como ocorre, por exemplo, nessas duas animações que apresentam a criança como herói. Em *Esquadrão sobre Rodas*, inclusive, as missões dos quatro “heróis”, Akim, Jéssica, Bob e John, giram sempre em torno de salvar a comunidade.

Há um claro protesto à imagem ingênua da infância nos dois programas supracitados, pois em *Cidade do Futuro* demonstra-se nos episódios destes programas “crianças midiáticas” que expressam esforço próprio para completar determinado objetivo ou missão. Em *Esquadrão sobre Rodas*, suas brincadeiras são radicais e há a utilização exacerbada de recursos tecnológicos. Um desafio a estes programas, de certo, é caminhar entre uma tênue divisão entre as amarras proporcionadas pela hierarquia

com o mundo adulto e a amarra subjetiva do mercado (SALGADO, 2005), posto que a mediação com as novas tecnologias, os discursos das mídias e as práticas de consumo aparecem como recursos que, muitas vezes, competem com o grupo social dessas crianças.

O “grupo de pares” está longe de ser uma organização social harmônica e consensual. Existem os espaços de cooperação e solidariedade, bem como os espaços de conflitos e disputas, o que consideramos positivo e atual, visto que estes últimos também estruturam as relações de pertença e diferença no grupo de crianças. (SALGADO, 2005). Isto fica bastante explícito em *Cidade do Futuro*, o que o torna realista ao público já adolescente. Questionamos, contudo, a classificação abrangente do programa, tendo em vista o fato de que constrói-se um ambiente urbano e crítico da sociedade de consumo atual através de ironias às quais somente com certo amadurecimento se consegue acompanhar.

Feitas estas ressalvas, percebemos que as situações de interação social entre os programas televisivos aqui apresentados e o público a qual se destina são concebidos como espaços simbólicos geradores de conhecimentos, de apropriação de significados e de construção de subjetividades, assumindo papel decisivo e catalizador dos processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Com a mediação das narrativas televisivas (que necessita ser provocativa e instrutiva concomitantemente) esta pode avançar ainda mais.

Eixo II – Os conteúdos/comportamentos que compõem os modelos de conduta apresentados.

A criança, em sua situação peculiar de desenvolvimento e descoberta do mundo, também, se confronta com situações que não se restringem apenas ao âmbito intelectual, mas também ao moral, isto é, à sua vida afetiva, apreensão de determinados comportamentos e valores.

Os “dotes do coração” (JUNG, 2008) nem sempre são fáceis de ensinar ou mesmo de não se subestimar diante dos ensinamentos intelectuais. Com efeito, a apresentação de exemplos de comportamentos cooperativos, denotadores de valores, como responsabilidade, honestidade, respeito aos demais, nas situações que requerem a resolução de conflitos faz-se central como ponto de partida à tais reflexões correspondentes ao desenvolvimento afetivo da criança.

Os conteúdos afetivos transbordam em aparições nos programas investigados, logicamente, com o tom adequado à sua margem de classificação etária. Certamente, fica claro que alguns programas foram criados para fins educativos, ou melhor, formativos da linguagem verbal, escrita e aritmética, bem como o desenvolvimento da linguagem. Aparecendo os conflitos “sócio-afetivos” ligeiramente relacionados ao temperamento diante de mudanças das situações ambientais bem como de negociações entre certo ou errado em diferentes contextos e em relação às regras, geralmente apresentadas pelos cuidadores ou adultos em geral. É assim, em geral, em programas como *Vila Sésamo*, *Janela*, *Janelinha*, *Barney e seus Amigos*, *Louie*, *Thomas e seus Amigos*, *Mecanimais* e em *Connie, a Vaquinha*.

Nestes, há a presença do pensamento voltado à adjetivação, ou seja, se esse ou aquele comportamento ou situação é boa, legal, ou ruim, chata etc. Fornecer essa margem de adjetivação provoca na criança a perspectiva de que existem diferentes juízos de valor dos quais ela deve apreender qual o mais adequado (ou não) em situações que vivencia. São experiências que, mágicas ou não, podem subsidiar a criança em suas confrontações iniciais com alterações de rotina, frustrações e convivência (DOLTO, 2008).

Com efeito, as situações devem ser flexibilizadas com o avançar do desenvolvimento, pois confrontações em relação às dúvidas e resolução de problemas, isto é, de sentimentos como culpa, tristeza, felicidade, identidade, sociabilidade, por exemplo, aparecem com alta frequência nos programas do segundo agrupamento etário (*Castelo Rá-Tim-Bum*, *Dango Balango*, *Catalendas*, *A Turma do Pererê*, *Cocoricó*) (ERIKSON, 1976).

Escolhemos um episódio para ressaltar, pois entendemos que todo ele marca as reflexões do pensamento introspectivo da criança diante de conflitos identitários, de pertencimento, bem como de culpa diante dos seus comportamentos. Logicamente, a trama se desfaz com a correção da situação por parte do protagonista, pelo menos nesse episódio. Trata-se do episódio de *Cocoricó* (exibido em 04/09/2010), em que Caquinho e Lilica se reúnem para brincar, quando, de repente, Caco percebe que Lilica tem todos os animais da fazenda, exceto ele.

Então, a primeira resposta que encontra é: “[...] Lilica, não tem nenhum papagaio aqui! Já sei, nessa caixa só tem bicho da fazenda. Eu sou um bicho muito especial.” A resposta, no entanto, foi satisfatória somente até sua interlocutora responder-lhe: “Ai Caco, você se acha mesmo. Sabe por que você não está aqui? Você

não dá leite como a Mimosa, nem puxa a carroça como o Alípio e nem põe ovos como as galinhas”. Assim, as indagações tornam-se cada vez mais introspectivas. Nosso papagaio personagem irá procurar sua identidade na fazenda, junto da casa dos patrões e até mesmo cogita ir embora. Nesse ínterim, briga com diversos personagens, até perceber que, embora não fosse um bicho tipicamente da fazenda, poderia ser um integrante daquela fazenda, afinal, possuía determinado papel social junto aos demais. A solução é criar um papagaio de brinquedo para se juntar aos demais bonecos.

O público, então, passa a não mais acatar respostas pré-estabelecidas, mas sim os roteiros propiciam que estes acompanhem as oscilações de sentimentos e atitudes diante de conflitos bastante típicos à idade, como: *bullying* na escola (em *O Pequeno Vampiro*, episódio “vampirinho, mestre de kung fu”), conflitos de ideias e liderança entre pares, bastante presentes nas discussões entre os personagens Hermann e Maluquinho (em *Um Menino muito Maluquinho*) etc.

São conflitos relacionados à sociabilidade, aos contatos sociais em relação à escola, família e vizinhança. Também aparecem os pais e professores negociando as regras e os limites, o que é fundamental quando a interlocução entre as crianças se torna difícil. Há o aprimoramento das situações com maior tônus de realidade, aparecendo situações de popularidade versus rejeição, agressão e contextos anti-sociais e em resposta a tais interlocuções soluções menos mágicas.

Nestes grupamentos, em geral, vemos o esforço dos roteiros em apreender valores positivos e de modo claro e ludicamente apresentá-los ao espectador. Assim, programas como *Vila Sésamo* não só desenvolvem seu vocabulário e raciocínio lógico, como apreendem os aspectos da gentileza, do auxílio, do compartilhamento e até mesmo os comportamentos mais gentis e prestativos.

As turmas aparecem como aspectos chaves em todos os programas e acreditamos subsidiarem a aplicabilidade do que é neles vivenciado e o que ocorre cotidianamente com o público. A reflexão sobre valores, ensinamentos mediados ou não entre adultos e criança, bem como entre os personagens infantis, também, se articulam ou fazem menção a apresentação de conteúdos que valorizam as habilidades sócio-afetivas da criança, apresentação de conteúdos que valorizam o autoconhecimento, de conteúdos que valorizam os cuidados com o corpo.

Contudo, consideramos que seja necessário que a emissora passe a conferir maior atenção em relação a algumas inadequações identificadas e que necessitam ser corrigidas, como é o caso da agressividade e comportamentos de risco executados e

impostos como exemplo às crianças. Referimo-nos, especialmente, ao programa *Cidade do Futuro*, onde parecem incidentes de violência física, “mocinhos” violentos e, em geral, os comportamentos arriscados como estratégias de formas bem sucedidas de solução dos problemas, pois até mesmo a ausência de sofrimento, sangue e prejuízos pode frequentemente ser traduzida de modo que a criança fique protegida em relação a consequências dolorosas e negativas da agressividade apresentada. Assim, há uma descrição não realista de tais situações. Atitudes de agressivas usadas para a resolução de conflito também se fizeram presentes no programa *Esquadrão sobre Rodas*, no episódio em que se livram de uma perseguição, as crianças atiram um grande pacote de cal em quem os persegue, sem nenhum tipo de condenação do ato violento.

À título de ilustração, temos o episódio “Os perigos da Natureza” (exibido em 08/12/2010), em que Woody, um dos personagens, começa a achar tudo na natureza bastante chato e nada perigoso. Os contrapontos às suas ideias ficam bastante implícitos o que nos faz duvidar de que desperte a capacidade reflexiva das crianças em relação aos temas aos quais os autores se propõem a criticar, como é o caso desse episódio, em que se tenta articular o questionamento sobre o desaparecimento da natureza. Woody apresenta falas como: “[...] Que perigosa o quê. Se a natureza fosse tão perigosa porque está desaparecendo?” Em outro trecho: “Eu não vou fazer isso, eu sou bem urbano e só vou voltar para a natureza quando implantarem ar condicionado e escadas rolantes.”

Assim, os comportamentos tipicamente destrutivos de Woody, bem como as constantes agressões verbais que tece à sua turma não apresentam nenhum contraponto subsequente, o que dá margem a que se pense que nenhuma limitação ou correção seja dada quando se comporta como tal personagem. As diversas modalidades de agressividade (física, moral, verbal, etc.) estão presentes e, se é que assim podemos dizer, dão a entender que se constituem uma crítica ao homem do futuro. Contudo, observamos certo escapismo no que se refere à abrangência da classificação e até mesmo a ausência de alguns aspectos mais realistas em relação aos limites e valores.

Não podemos afirmar um elo de causalidade entre as crianças que assistem a programas com cenas agressivas e o desenvolvimento de comportamentos agressivos por parte da mesma, contudo, há um consenso de que tal correlação significativa exista. (COMSTOCK, 1991; ERON, 1987). Além do que a classificação deste programa é livre, o que julgamos ser inadequado devido às exigências de observação que requerem das crianças de primeiro e segundo grupo aqui organizados.

Com efeito, vemos que as crianças aprendem com o que assistem – palavras novas, comportamentos úteis, hábitos alimentares e comportamentos, de atitude responsiva ou agressiva, bem como coadunadas a diversos valores culturais.

Esperamos que através das correlações aqui intentadas entre as etapas de desenvolvimento e a classificação e conteúdos presentes nos programas investigados tenham suscitado possibilidades, limites e inferências sobre como melhor qualificar e, por conseguinte equiparar as construções televisivas ao público que as contempla.

8.2. Análise dos programas à luz dos critérios de qualidade

A seguir, são apresentadas as análises qualitativas de cada um dos programas, organizados segundo a procedência: nacionais, internacionais e híbrido. Os sub-tópicos destacados em cada uma dos textos, ainda que tenham traços comuns, podem enfatizar diferentes aspectos de acordo com a peculiaridade de cada obra e/ou aspecto a ser destacado.

Nacionais:

8.2.1. A TURMA DO PERERÊ

A série *A Turma do Pererê* é baseada na obra homônima do cartunista Ziraldo. O personagem Pererê foi publicado como cartum na revista *O Cruzeiro* em 1959³⁶. Depois, as revistas em quadrinhos passaram a se chamar *A Turma do Pererê* e foram publicadas mensalmente de 1960 a 1964, com tiragem média de 120 mil exemplares. A publicação foi a primeira a apresentar personagens brasileiros totalmente em cores. Anos depois originaram álbum de figurinhas, adesivos e ilustraram capas de cadernos.

No dia 12 de outubro de 1983, às 21h30, encerrando a "Semana da Criança", a TV Globo exibiu o programa televisivo *A Turma do Pererê*, com direção de Guto Graça Mello e direção geral de Augusto César Vannucci. Como consta no site Memória Globo³⁷, a produção foi concebida como uma opereta “em que a história é contada através de números musicais. Algumas das canções apresentadas foram compostas pelo próprio Ziraldo. Outras letras foram compostas por Fagner, Guilherme Arantes e Ivan Lins”.

³⁶ O livro “História da História em Quadrinhos”, de Álvaro de Moya, menciona como data do início da publicação o ano de 1959. Embora essa data seja divergente em páginas eletrônicas consultadas, optou-se por essa referência.

³⁷ Disponível em <http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYN0-5273-258237,00.html>, acesso em 28.04.2011.

O programa usou cenários semelhantes aos desenhos das histórias em quadrinhos, roupas e acessórios originais dos índios das tribos do Xingu e introduziu uma novidade, as máscaras dos personagens possibilitavam aos animais realizarem gestos faciais iguais aos dos humanos.

No formato como é conhecido hoje, o programa foi produzido no final dos anos 1990 pela TVE do Rio de Janeiro, com adaptação e roteiro de Wilson Rocha e direção de Sônia Garcia. Atualmente é exibido pela TV Brasil, de segunda à sábado, às 10h e reprisada às 12h30.

O documento “Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil” informa que o que está sendo exibido é a segunda temporada da série produzida pela ACERT-TVE, com 26 episódios inéditos e argumenta na justificativa para exibição que “A série trabalha com o universo do folclore brasileiro, incentivando a criança a conhecer e valorizar a riqueza das matas e a conhecer as lendas brasileiras, como o personagem do Saci Pererê”.

Os episódios com 30 minutos de duração, com classificação indicativa livre, são ambientados na Mata do Fundão e reúnem personagens como Saci Pererê, Tinim (o índio), Geraldinho (o coelho), Alan (o macaco), Moacir (o jabuti), Galileu (a onça), Pedro Vieira (o tatu), Boneca de Pixe, Mãe Docelina, professor Nogueira (coruja), Compadre Tônico, Seu Nenem, Tuiuiu (a índia).

Ao todo foram analisados 25 episódios, exibidos entre os meses de outubro e dezembro de 2010 e janeiro de 2011, dos quais vários foram 13 exibidos repetidamente ao longo dessas semanas.

A *Turma de Pererê* é um programa de ficção, classificado como série imagem real e envolvendo personagens humanos. Os personagens são planos, isto é, são claros e sem ambiguidades, e caracterizados de forma adequada, condizente com o contexto em que estão inseridos.

O figurino é muito bem caracterizado, considerando que a maioria dos personagens é de animais e precisa de facilidade de mobilidade para atuação. Chama atenção a qualidade da maquiagem dos personagens para ficar mais próximo da realidade da onça, do jabuti, do tatu e do macaco, por exemplo.

A opção pelo cenário ao ar livre, na mata mesmo, ao invés das locações em estúdio, contribui para um melhor entendimento da trama e confere maior verossimilhança à narrativa. Muitas vezes a mudança de cena acontece através do redemoinho do Saci que também se aproxima muito da linguagem dos quadrinhos.

Os acontecimentos da narrativa da série são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que acontecem. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia. Isto é, “seus acontecimentos são narrados na ordem em que ocorreriam no tempo fictício, correspondendo o primeiro fato ocorrido ao princípio da estória e o último ao fim da mesma” (PINNA, 2006).

Na série, as elipses temporais e espaciais, além de serem percebidas com o desenrolar da narrativa, também são marcadas por uma vinheta padrão do programa (redemoinho do saci), através do narrador e/ou mediante intervenções tipográficas indicando quanto tempo passou dentro da narrativa.

O programa tem música de abertura e encerramento diferentes. Na abertura é usada a música *A Turma do Pererê*, de Nico Rezende e Paula Lima, interpretada por Ney Matogrosso e no encerramento é executada “Grande Final”, de Moraes Moreira. Embora outros personagens tenham canções próprias como a Boneca de Piche, Tuiuiu e Tininim e os compadres, predominam as músicas da abertura e do encerramento.

A vinheta animada da abertura reproduz a ilustração do Ziraldo das histórias em quadrinhos com todos os personagens reunidos, seguida do nome da série e a de encerramento apresenta variados trechos das histórias em quadrinhos. Ambas são adequadas à proposta do programa.

Por todos esses aspectos, pode-se considerá-lo como um programa provocativo, divertido, que leva as crianças a sério e que apresenta os mitos e lendas às crianças como parte do acervo cultural brasileiro.

Representação de indivíduos e/ou grupos

Do ponto de vista da representação dos indivíduos e/ou grupos, predominam os personagens masculinos, crianças e adolescentes, com presença muito significativa de personagens de cor da pele preta e indígena por conta do Saci e dos personagens indígenas Tininim e Tuiuiu.

Embora os animais não sejam identificados pela cor da pele, pode-se dizer que há nessa composição também um sentido de diversidade, dada a variedade de cores do figurino dos personagens, a saber: o coelho (vermelho), o macaco (marrom), o jabuti e o tatu (amarelos). Assim, a Mata do Fundão fica ainda mais divertida e colorida pela presença dos animais, dos meninos e das meninas que representam diferentes etnias.

A etnia negra tem destaque na trama, seja porque o personagem principal, o Saci Pererê é negro, seja pela presença de outros personagens que compõem a narrativa

serem afrodescendentes, como o dono da fazenda, o senhor Nereu e a filha dele, a Boneca, assim como Mãe Docelina. Essa se escolha se opõe ao que é visto nas produções televisivas, especialmente as telenovelas, em que os negros têm papel de subordinados, como aponta a pesquisa *A Identidade da Personagem Negra na Telenovela Brasileira*, da professora de antropologia cultural Solange Martins Couceiro de Lima, da Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP). A pesquisa identificou que “as personagens negras no enredo da telenovela reforçam a imagem do negro que vem sendo construída: uma pessoa humilde ou em condição social subalterna, pobre, com pouca instrução e educação”.³⁸

O respeito à diversidade, aliás, é uma característica da série, considerando que a narrativa gira em torno do Saci, que tem uma perna só. No episódio “O Baile”, apresentado nos dias 21/10/2010, 13/11/2010 e 09/12/2010, as meninas, a Boneca e a Tuiuiu organizam um baile em que a banda do Alan, o macaco, vai tocar. A turma fica preocupada porque como o Saci tem só uma perna e não poderá dançar. Mas durante o baile o Saci surpreende a todos dançando com a Boneca num redemoinho cheio de estilo.

A Turma do Pererê é o único programa em que há a presença constante de uma pessoa com deficiência, que é o Saci. Não há uma abordagem específica para a questão em nenhum dos episódios analisados, a não ser no “O Baile”, comentado anteriormente. A opção por não expor a questão da deficiência pode ser interpretada como uma forma cuidadosa de abordar o tema, em que a deficiência é algo a ser superado e não uma limitação. O Saci tem uma perna só e tem uma vida normal, com atividades como a de qualquer jovem nessa faixa etária: brinca, diverte-se, apaixonou-se e até dança.

Porém, será que ele não enfrentava nenhuma dificuldade por ser diferente? Acreditamos que é fundamental diversificar os modos de enfoque do tema (uma dificuldade a superar, momentos em que há o sofrimento da criança diante de algum preconceito ou não inclusão no grupo social em razão da deficiência etc.) em outros episódios deste e dos demais programas, ampliando também a frequência com que situações envolvendo pessoas com deficiência são apresentadas.

³⁸ As informações sobre a pesquisa estão disponíveis na Pesquisa *On Line* da FAPESP, no endereço: <http://revistapesquisa.fapesp.br/?art=394&bd=1&pg=1&lg=>, acesso no dia 02.05.2011

Diversidade

Lasagni e Richeri (2006, p. 23) usam o termo diversidade estilística para tratar de um indicador que dimensiona o programa segundo seu próprio estilo, características e valores. E essa diversidade estilística está muito presente em todos os episódios, seja pela temática em si, das lendas brasileiras, seja pelo enfoque de determinadas questões, oferecendo um conteúdo diferenciado. *“Esta situación es lo opuesto de la tendencia a nivelar la programación sobre modelos de programación estándar, repitiendo los estilos y las formas expresivas largamente experimentadas y consolidadas”*.

Embora essa perspectiva da diversidade esteja presente em várias dimensões do programa, é curioso perceber, por exemplo, que as vozes dos personagens têm sotaque do sudeste, apesar do Saci Pererê, como mito nacional, estar presente em todas as regiões brasileiras. Seria uma riqueza ter a presença da diversidade, além do figurino, também nas vozes dos personagens.

Nesse sentido, as áreas temáticas dos episódios são muito fortemente relacionadas à vida cotidiana e classificadas como de caráter cultural, do ponto de vista da área do conhecimento. Para Morin (2000) essa dimensão cultural é tratada como “conhecimento que emerge das interações a partir de um saber coletivo acumulado em memória social.”

Promoção do desenvolvimento integral

O conjunto dos episódios analisados contribui para a promoção do desenvolvimento integral das crianças porque as situações valorizam o conhecimento das mesmas, incentivam o desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo mesma, com os outros, enfrentar suas inseguranças, temores e angústias, sempre apostando na solução pacífica dos seus conflitos, assim como a atitude respeitosa para com as pessoas e animais, favorecendo o aprendizado de habilidades que favorecem a convivência social, que denotam responsabilidade e honestidade.

Por se tratar de um programa em que há presença de animais e humanos, alguns episódios abordam como personagens humanos fazem para caçar os animais, especialmente a onça. Especificamente no episódio “Dia da caça”, exibido no dia 18/10/2010, reprisado nos dias 10/11/2010 e 06/12/2010, os compadres estão à caça de Galileu, a onça e o Curupira aparece para protegê-lo. De vítima, o Galileu passa a caçar os compadres e se surpreende ao saber pelo Saci, que o Curupira aparece para proteger qualquer um que esteja sendo caçado, não importa se humano ou se animal. Mesmo em

um episódio com essa temática, o desfecho valoriza a cultura da paz, os direitos humanos e dos animais, expressa diferença de opiniões como algo natural e próprio da convivência social e estimula a diversidade.

Promoção da cultura nacional

Por se tratar de um programa baseado na obra do Ziraldo, há apresentação de conteúdos que valorizam a cultura, e nesse contexto, a literatura, a música, os mitos e as lendas brasileiras.

Vale mencionar que o episódio “Boneca, a Redentora”, faz uma articulação com as questões históricas nacionais. O Saci, motivado pelos ideais abolicionistas, faz uma mobilização na Mata do Fundão para libertar os pássaros presos em gaiolas.

Ele distribui panfletos e convoca todo mundo para uma assembleia, num verdadeiro exercício de cidadania. A relação da luta pela liberdade dos pássaros engaiolados com a escravidão, abolida há pouco mais de um século no Brasil, se dá em vários momentos. Desde o título do episódio, visto que a Princesa Isabel ficou conhecida como redentora por ter assinado a Lei Áurea até a exibição de imagens do período. Na trama, o Saci propõe soltar os pássaros do seu Nereu e como ele está viajando, é a Boneca que assina a autorização para a libertação dos pássaros, o que explica o título do episódio.

A singularidade de *A Turma do Pererê* está em apresentar às crianças as lendas e mitos brasileiros, localizados em um contexto em que os animais falam, semelhante ao das fábulas de Esopo, mas inseridos na realidade brasileira, com espécies características da fauna nacional, como a onça pintada, o macaco, o jabuti e o tatu. O contato com essas questões tão importantes para a cultura e de forma lúdica, através das divertidas histórias do Ziraldo, faz com que as crianças entrem em contato com essa temática fora do currículo escolar, enriquecendo ainda mais as suas experiências, como destaca o documento “Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil”: “A série televisiva trabalha com o universo do folclore brasileiro, incentivando a criança a conhecer e valorizar a riqueza das matas e a conhecer as lendas brasileiras, como o personagem do Saci Pererê”.

Interatividade e outros

A questão da interatividade é desenvolvida através da promoção de questionamentos que fazem a criança pensar sobre as várias situações apresentadas. Do

ponto de vista da linguagem audiovisual, o roteiro e os diálogos são muito bem utilizados para tornar o episódio envolvente, adequado à proposta do programa, ao apresentar de forma equilibrada as dimensões de formação e diversão. Os diálogos também contribuem para caracterizar o personagem, para fazer a história avançar e são adequados aos propósitos das cenas.

Considerações gerais

A Turma do Pererê, como já apresentado, tem uma importância significativa na formação cultural e cidadã das crianças brasileiras, e por isso, merece que novas séries sejam produzidas para evitar o que vem acontecendo, a repetição excessiva dos episódios. No mês de dezembro, por exemplo, todos os episódios exibidos eram reprise e isso pode afastar a audiência curiosa por novas histórias do Saci Pererê e sua turma. É importante mencionar ainda que a estratégia de divulgação da programação precisa ser revista para estimular a ampliação da audiência.

8.2.2. ABZ DO ZIRALDO

O *ABZ do Ziraldo* é um programa de auditório produzido pela TV Brasil e apresentado pelo cartunista Ziraldo, que vai ao ar aos domingos, às 12h, e dura 45 minutos. A plateia é formada por alunos e professores de escolas, sendo a maioria crianças. O programa inteiro se passa no estúdio, onde o apresentador recebe três convidados por dia. As atrações têm a ver com arte e cultura. Em todos os episódios, um escritor ou ilustrador é convidado para divulgar sua obra e ser entrevistado por Ziraldo, e também há sempre um contador de histórias entre as apresentações.

Algumas das competências desenvolvidas pelo programa *ABZ do Ziraldo*, segundo o documento da Empresa Brasil de Comunicação, *Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil*, são: “O desenvolvimento da linguagem e habilidades básicas de leitura, o desenvolvimento do vocabulário, além do estímulo à imaginação e à criatividade das crianças na televisão”.

O cenário do programa remete ao mundo dos quadrinhos com base no traço do cartunista, trazendo várias placas e molduras com onomatopéias, como “kazboom”, “zap”, entre outras. É perceptível também a importância que o programa confere à literatura, que se revela ao público em um rápido olhar para as prateleiras com livros espalhadas pelo estúdio e ganha relevo nas discussões do programa.

Uma das principais marcas do *ABZ* é um coral de crianças, que utiliza uma panela na cabeça, em referência ao Menino Maluquinho, um dos principais personagens do cartunista. Este é um recurso criativo que valoriza a proposta visual do programa que poderia ter maior efeito se acompanhada de maior diversidade no vestuário das crianças que compõem o referido coral. Já o apresentador Zivaldo sempre utiliza um colete por cima de uma camisa geralmente branca como figurino, um recurso que valoriza a identidade do escritor/apresentador.

A vinheta inicial de *ABZ do Zivaldo* não possui associação simbólica claramente definida com a ideia do programa. Trata-se de um dinossauro que, ao entrar numa caverna, assusta um homem pré-histórico e escreve o nome do programa na parede da caverna. Consideramos que a escritura da palavra remete ao processo de leitura e o dinossauro se constitui em uma referência ao universo do apresentador e seus interesses. Isto significa que, de algum modo, a vinheta promove alguma associação, contudo, ela não remete claramente ao tipo de programa apresentado, o que tende a minimizar o seu potencial de fixação da imagem do programa junto ao público.

Apesar de não possuir música, a vinheta possui um som característico. A cada começo de episódio, as crianças do coral cantam uma música de abertura que explica o nome do programa, um elemento que contribui para promover a atenção e o vínculo da criança com o programa.

Representações de indivíduos e/ou grupos

A diversidade é um elemento presente em *ABZ no Zivaldo*. O próprio formato do programa contribui para isso. Na plateia, no coral e entre os convidados observamos meninos e meninas de diversas etnias. A diversidade de idade, para não recair novamente sobre a opção por um apresentador idoso, existe tanto na plateia, quanto nas atrações. No episódio exibido no dia 24/10/2010, por exemplo, dois convidados eram adultos (uma mulher contadora de histórias e um homem ilustrador), mas participou também um grupo de dança composto por crianças e jovens. A diversidade de classes fica subentendida pelo fato de as crianças da plateia serem de escolas públicas.

É importante registrar a ausência de pessoas com deficiência. Em geral, essa é uma característica dos programas infantis da TV e a TV Brasil, neste aspecto, não foge à regra, mas por tratar-se de um programa de auditório, consideramos que o *ABZ do Zivaldo* teria uma facilidade maior para incluir essas pessoas no programa, principalmente no coral e na plateia e/ou como convidado (a).

Diversidade cultural

A principal temática do programa são as manifestações artísticas e culturais brasileiras. Através do diálogo com os (as) convidados (as), a plateia presente e o público em casa têm acesso a um conteúdo que valoriza o conhecimento e que contribui para a formação de uma identidade cultural ao “*Valorar los aspectos regionales y esenciales de nuestra cultura. Valorar la cultura nacional ante la globalización*”. (OTONDO, 2005). No episódio exibido no dia 24/10/2010, por exemplo, uma das convidadas conta a lenda do Bumba-Meu-Boi.

O programa promove a cultura brasileira, apresentando, em todos os episódios, obras da literatura nacional. As artes cênicas nacionais também são valorizadas. Além de contadores de histórias, mímicos e fantoches também se fazem presentes ao programa.

Interatividade

A interatividade presente em *ABZ do Zivaldo* ocorre de modo interno ao programa, entre o apresentador e a plateia, não havendo interatividade direta com o público em casa. As crianças presentes participam do programa, fazendo perguntas e comentários. Observa-se, entretanto, que a desenvoltura do apresentador é, por vezes, inapropriada para o público, tornando essa interação cansativa. Os exemplos abaixo servem de ilustração:

1) Há uma insistência por parte do apresentador em abordar o tema dinossauros. O apresentador explica no episódio exibido no dia 12/12/2010 que descobriu ao longo de sua carreira um grande encantamento das crianças pelo assunto. Não é objetivo desta pesquisa verificar a recepção do público sobre isso, mas o fato é que as atividades são repetitivas e insistentes - como dizer o maior número de nomes de dinossauros ou adivinhar que dinossauro está sendo desenhado por ele.

2) No episódio exibido no dia 30/01/2011, o apresentador conduz uma brincadeira de *forca*, em que as crianças dizem as letras a fim de descobrir a palavra escolhida pelo apresentador. Cada vez que uma letra errada é dita, as partes do corpo de uma pessoa vão sendo desenhadas na forca. Se a palavra não for acertada antes de ficar completo o desenho do boneco, este “morre enforcado”. Durante a brincadeira, o apresentador constrange várias crianças por conta da letra que escolheram. Um menino diz a letra “i”, por exemplo, quando não havia mais espaço na palavra para nenhuma vogal, e o apresentador comenta: “Aonde você vai colocar uma vogal aqui, cabeça?”. O mesmo

acontece com outras crianças e com uma professora que está na plateia. O desagrado da professora é visível e ela chega a comentar que falou a letra errada para que as crianças percebessem que errar é normal. É perceptível que as crianças ficam com medo de serem escolhidas para dizer a letra. O apresentador não consegue deixá-las à vontade. O mesmo acontece no episódio exibido no dia 12/12/2010, em que o apresentador repreende um menino por ele estar acima do peso, dizendo que ele está parecendo “um dinossauro”.

Considera-se, ainda, o incentivo à realização de atividades, em especial a leitura, como um ponto forte do programa. O apresentador e os (as) convidados (as) falam recorrentemente do prazer de ler, estimulando e contribuindo para a formação intelectual do público. A literatura brasileira é valorizada em todos os episódios, com a indicação de obras destinadas ao público infantil.

Outro indicador a ser pontuado é o que se refere à promoção de questionamentos. Todos os episódios tem um(a) contador(a) de histórias como convidado(a). O momento que se segue à história poderia ser melhor aproveitado para a discussão da temática abordada, principalmente em caso de assuntos fundamentais e já apresentados no programa, como a importância de uma alimentação saudável (episódio exibido em 14/11/2010) e direitos humanos (exibido em 12/12/2010). O último traz a história de um menino que é impedido de estudar por ser pobre. A ausência de algum comentário crítico ou discussão sobre a situação é questionável, revelando a perda de uma excelente oportunidade para problematizar junto com as crianças uma das realidades mais dramáticas do país, a desigualdade social.

Roteiro

Pelos problemas já citados, considera-se que o roteiro de *ABZ do Zivaldo* pode ser aprimorado, no sentido de se tornar mais envolvente e agradável para o público. O modelo repetitivo e a condução do apresentador tornam os episódios pouco atrativos, não apresentando de maneira equilibrada as dimensões de formação e diversão. As atrações poderiam também ser mais diversificadas. Em quase todos os episódios analisados, por exemplo, há a presença de um ilustrador e de um contador de histórias. A presença de outros atores implicados na construção das obras literárias seria enriquecedor.

Originalidade

O fato de o apresentador ser uma pessoa de mais idade, fugindo do padrão de apresentadores jovens, é um elemento inovador e deve ser valorizado, especialmente pela oportunidade de promoção do contato intergeracional. O contraste entre a idade dele e a da plateia é considerado um elemento positivo, ainda mais em se tratando de alguém que, por sua literatura, já tem um diálogo firmado com o público infantil³⁹.

Considerações gerais

A ideia de ter um escritor reconhecido como o Ziraldo à frente de um programa de auditório para crianças é original digno de nota, mas é preciso reavaliar a condução do apresentador, levando em consideração, inclusive, o fato de o cartunista já ter um espaço considerável na grade da programação infantil da TV Brasil, mediante a veiculação diária de *Um Menino Muito Maluquinho* e *A Turma do Pererê*. A linguagem utilizada pelo apresentador deve estar mais conectada com o mundo e a experiência da criança.

Se na literatura, escritores ousados como Monteiro Lobato deixaram sua marca ao explorar a riqueza e a complexidade da língua portuguesa no diálogo com as crianças, do ponto de vista da TV esta estratégia, pelas características de oralidade e coloquialidade dessa mídia pode se transformar em um problema. Verifica-se que não há uma adaptação da linguagem ao público infantil. Durante as entrevistas com os escritores e/ou ilustradores, por exemplo, informações como a origem das histórias e dos personagens poderiam ter mais espaço, ao lado das informações gerais sobre a vida profissional de cada um deles, geralmente mais valorizadas pelo apresentador.

A interatividade, por sua vez, é um aspecto que poderia ser mais bem explorado no *ABZ*. A criação de um espaço para a participação do público de casa, possibilitando o envio de perguntas e/ou comentários pela internet para os convidados, poderia ser um bom atrativo.

8.2.3. CASTELO RÁ-TIM-BUM

O programa *Castelo Rá-Ti-Bum* é uma produção brasileira dos anos 90 que se tornou um clássico infantil na televisão, por seus prêmios conquistados ao longo dos anos e pela longevidade que alcançou no imaginário das gerações que o acompanharam

³⁹ Duas de suas obras fazem parte da grade da TV Brasil – *O Menino Maluquinho* e *A Turma do Pererê*.

e continuam a acompanhar. Estreou em 1994 e possui 90 episódios, que são reprisados diariamente em diversos canais há mais de 16 anos. Na programação da TV Brasil, o programa é exibido de segunda a domingo às 11h, sendo reprisado às 14:30h durante a semana. Com episódios que duram 30 minutos, o programa é uma série ficcional de imagem real, com personagens humanos e bonecos manipulados, além da presença de animação *stop motion* em quadros específicos. A faixa etária do programa está indicada entre quatro e oito anos. O programa é uma produção regionalizada do eixo Rio-São Paulo, pois foi produzido pela TV Cultura de São Paulo, com direção de Cao Hamburger.

Nino, Dr. Victor e Morgana vivem num castelo que possui habitantes fantásticos: animais falantes, um porteiro de sucata, um dedo fura-bolos, uma planta carnívora e muitos outros. Nino, um garoto de 300 anos, recebe com frequência a visita de três crianças, Biba, Pedro e Zequinha, além de outros personagens, como o entregador de pizza Bongô, o trapaceiro Dr. Abobrinha, a folclórica Caipora, entre outros. O programa possui diversos quadros educativos que são inseridos na narrativa de acordo com seu desenrolar.

Os personagens da série são caracterizados como planos. Para Foster (apud MASSAUD, 2004), os personagens são planos quando possuem características claras, não apresentam ambiguidade, são estáveis e facilmente reconhecidos. Percebe-se também que os personagens apresentam verossimilhança em relação ao ambiente fantástico do castelo. Nino, por exemplo, é um garoto de 300 anos que é interpretado por um adulto, o ator Cássio Scapin. Se fosse num contexto tradicional, Cássio não convenceria interpretando uma criança.

A cenografia apresenta elementos inovadores e diferenciados para condizer com o contexto de fantasia da trama. Um simples sofá, elemento comum em toda casa, ganha uma roupagem inovadora em forma de espiral, logo na entrada do castelo. Os objetos mágicos, como a caixinha de música e o cavalete mágico, além de comporem a cenografia, transformam-se em quadros quando algum personagem os manipula.

O figurino da série apresenta riqueza de detalhes: variedade de cores, texturas e peças. O figurino da maioria dos personagens é fixo. A única exceção acontece com o Dr. Abobrinha, que sempre tenta entrar no castelo com um disfarce diferente. Nino, Dr. Victor e Morgana possuem figurino, maquiagem e penteados alegóricos. Nino utiliza uma roupa bastante colorida, representando sua personalidade infantil, e uma mecha de cabelo espetada para cima, que representa fortemente o personagem. Dr. Victor utiliza

um traje antigo em tons de roxo, que remete a feitiçaria, além de um bigode com pontas viradas para cima, que traduz a peculiaridade do personagem. Morgana utiliza um vestido também com aspecto antigo em tons de roxo, que igualmente remete a feitiçaria, além de penteado e maquiagem que realçam o aspecto fantástico da personagem. Biba, Pedro e Zequinha interpretam crianças comuns, mas utilizam roupas bastante coloridas para não fugir do contexto de fantasia da série. Pedro ainda utiliza uma cartola, ora vermelha, ora azul.

Os acontecimentos da narrativa do programa são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia (PINNA, 2006), como anteriormente indicado.

As elipses temporais e espaciais são identificadas pelo espectador durante o desenrolar da narrativa, através do diálogo das personagens. No episódio exibido no dia 12/10/2010, Penélope vai ao castelo com seu namorado, Ulisses, para contar a novidade: ela está grávida. Na sequência seguinte, o espectador sabe que nove meses se passaram pelas informações dos diálogos das personagens, pois a filha de Penélope já havia nascido. Não foi preciso, por exemplo, o uso de intervenções tipográficas com a informação “nove meses depois”.

A vinheta de abertura do programa apresenta o momento da construção mágica do castelo. A música de abertura é ritmada de acordo com o andamento do processo de construção. Apesar de não possuir uma letra de sentido lógico, levando mais em conta os sons produzidos, a música menciona o nome do programa, o que constitui um ponto positivo.

O programa possui forte relação com a trilha sonora. Praticamente todos os quadros possuem músicas próprias que fixam na memória de quem assiste. As mais famosas são: *Que som é esse?*, *Lavar as mãos* e *Ratinho tomando banho*. Muitos personagens, quando aparecerem na narrativa, têm sua entrada marcada por uma vinheta sonora. É o caso do Dr. Abobrinha, Mau, Etevaldo, Morgana e outros.

Representações de indivíduos e/ou grupos

Ao trazer uma gama de personagens com idades, etnias e gêneros diferentes o programa contempla a presença do elemento da diversidade, mesmo que haja a predominância da etnia branca e do gênero masculino no núcleo dos personagens principais, em que estão Nino, Zequinha e Pedro (todos brancos e homens) e Biba,

única menina do grupo de crianças, assim como a única negra. A ausência de pessoas com deficiência físicas também é sentida nos episódios.

Temáticas

No cenário de episódios assistidos, pode-se dizer que o programa *Castelo Rá-Tim-Bum* apresenta temáticas variadas, com o enfoque em temas relacionadas à vida cotidiana, história, cultura e natureza, tratados em quadros específicos. Informações relativas a acontecimentos históricos são trazidos para a narrativa através das experiências da bruxa Morgana, que conviveu com diversos personagens famosos e momentos marcantes, como no episódio do dia 11 de novembro quando narra o surgimento do maior monumento que as mãos humanas construíram: a muralha da China ou conta sobre o surgimento do espaguete no episódio do dia anterior.

Diversos aspectos culturais de variadas regiões do mundo, assim como informações artísticas são trazidas em quadros variantes nos programas, em que bonecos manipulados falam ou demonstram um pouco de seu país de origem ou quando os personagens principais admiram um quadro de um pintor internacional.

Utilizando vocabulário e construções gramaticais corretas e ricas, o programa potencializa o aprendizado e a associação de novas palavras e sentidos. Em um quadro específico, vídeos de crianças tentando falar trava-línguas divertem e proporcionam o aprendizado de novas palavras, além de incentivar a repetição. Entretanto, a ausência de uma diversidade de sotaques é sentida no programa, pois apresenta somente o sotaque do sudeste em seus episódios, não promovendo assim o amplo conhecimento das possibilidades de falas regionalizadas existentes no país.

Por ser um programa que abrange muitas culturas, tendendo a trazer para o público o conhecimento de aspectos mundiais, os episódios do *Castelo Rá-Tim-Bum* não possuem um destaque para a promoção de culturas específicas de regiões do país, mas apresenta elementos da cultura brasileira como literatura, mitos, pois em muitos episódios estão presentes o Saci e, principalmente a Caipora, amiga das crianças, música através do quadro específico sobre sons e instrumentos e as artes cênicas ou visuais, com a apresentação de quadros em que a dança e a performance estão presentes.

Castelo Rá-Tim-Bum é um programa provocativo, pois pode apresentar os mais variados temas num mesmo episódio. A série é divertida, envolvente e agradável: o aspecto fantástico e a apresentação de temáticas curiosas prendem a atenção de quem assiste à narrativa. Está em sintonia com mundo de experiências da criança, pois

apresenta conteúdos novos que despertam o interesse, como nos quadros *Porque sim não é resposta*, que apresenta uma resposta a uma pergunta que os personagens não souberam responder, e *Como se faz*, que mostra o processo que fabricação de um determinado produto. Leva as crianças a sério porque aborda de modo inteligente e criativo temas como arte (música, dança, literatura e artes plásticas, principalmente), folclore, ciência, curiosidades e cuidados com o corpo.

Segundo Cláudio Márcio Magalhães, no livro *Os programas infantis na TV: teoria e prática para entender a televisão feita para criança*, “o programa (*Castelo Rá-Tim-Bum*) segue a vertente de projetos infanto-juvenis para televisão com quadros e esquetes com conceitos pedagógicos dentro de uma trama ambientada em um pequeno universo com personagens permanentes. Convivem harmoniosamente pessoas de carne e osso e bonecos falantes”. No mesmo livro, ao falar sobre programas como *Castelo Rá-Tim-Bum*, o autor comenta que “outra característica importante é a utilização de valores nacionais, além dos conceitos pedagógicos universais. Todos os projetos também são acompanhados, desde a produção dos roteiros, por pedagogos” (MAGALHÃES, 2007).

Tal informação pode ser complementada pela justificativa dada pela Empresa Brasil de Comunicação (EBC) em documento de 2010 sobre a exibição: “As crianças aprendem de forma divertida noções de Ciências, História, Matemática, Música, Artes plásticas, Ecologia, cidadania e são incentivadas à leitura”.

Desenvolvimento integral

No que diz respeito à promoção do desenvolvimento integral e a apresentação de modelos de conduta construtivos, o programa apresenta diversos elementos de valorização do conhecimento e de comportamentos cidadãos. Situações em que a honestidade, a solidariedade, a responsabilidade e o respeito estão presentes são recorrentes na relação do grupo de crianças e nas maneiras de resolver conflitos propostos pelos adultos da trama. No episódio do dia 18/10/2010, as crianças se unem para ajudar Nino a montar uma ossada de dinossauro que ele ganhou da tia estão presentes comportamentos solidários e de responsabilidade. Já no episódio do dia 14/11/2011, Nino mancha um retrato de seu tio Victor e tenta resolver o problema de várias situações, demonstrando responsabilidade pelo erro, mas ao final, fala a verdade para o tio e assume as conseqüências, demonstrando respeito e honestidade.

Focando no desenvolvimento pessoal e social das crianças, o programa apresenta diversas situações em que a expressão de sentimentos de maneira clara e respeitosa faz a

diferença na relação das crianças, assim como o fato dos personagens assumirem seus sentimentos e buscarem resolver os possíveis conflitos, como no episódio exibido no dia, em que os meninos sentem ciúme da participação de Biba no programa de TV da Penélope e tentam ignorá-la e fazer inveja, provocando ainda mais mágoa no grupo. Aconselhados pela experiente Morgana, eles percebem o comportamento egoísta, assumem o que sentem e os motivos e encontram uma maneira de resolver pacificamente o conflito. O episódio do dia 11/11/2010 apresenta uma situação em que Nino acha que virou já se tornou um adulto, um conflito surge na relação com os demais personagens e o menino é levado a lidar consigo mesmo, com suas inseguranças para assim poder perceber os erros cometidos com os amigos.

Outra situação que contribui para o objetivo de promover o desenvolvimento das crianças, levando-as a lidar com situações difíceis está presente no episódio em que as crianças encontram um pássaro ferido, resolvem ajudá-lo, mas presenciam a morte do animal, exibido no dia 23/10/2010. Mais uma vez com a ajuda de um adulto, no caso o Bongô, as crianças lidam com a tristeza da situação, com os seus medos e inseguranças, mas percebem o ciclo da vida, principalmente ao encontrarem filhotinhos do pássaro morto.

Com quadros que abordam história, cultura e ciência e tecnologia (com os gêmeos cientistas), o programa apresenta conteúdos que valorizam o conhecimento e a associação das informações pelas crianças, de acordo com suas referências pessoais e sua bagagem cultural.

Com os elementos citados anteriormente, o programa exhibe um cenário em que há a apresentação de opiniões divergentes, informações plurais, além da apresentação de conteúdos de respeito e estímulo à diversidade. A cultura de paz também está presentes através das situações de resolução pacífica de conflitos, como já exemplificado.

Com roteiro e diálogos pertinentes à proposta do programa, *Castelo Rá-Tim-Bum*, dentro da amostra da pesquisa, não apresentou conteúdos inadequados às crianças de qualquer ordem.

Originalidade

O programa, em seu contexto temporal original, constituía uma inovação ímpar no universo da programação infantil, sendo um precursor de linguagens e formatos, uma vez que investia no hibridismo, com quadros de formatos diferentes. Mesmo 16 anos após sua estréia, em que diversos outros programas se inspiraram em seu estilo, o

programa Castelo Rá-Tim-Bum ainda apresenta aspectos inovadores, principalmente no que diz respeito à linguagem audiovisual, em especial, a convergência de gêneros nos quadros, aos formatos e ao enfoque dado aos assuntos tratados em sua narrativa. Um exemplo da originalidade no enfoque e na temática está no episódio do dia 22/10/2010 em que Penélope está grávida e Nino acompanha a gestação, o desenvolvimento do bebê e recebe informações sobre o crescimento do feto de maneira simples, direta e respeitosa para com a inteligência das crianças.

Quanto à dimensão da interatividade, o programa apresenta, principalmente, incentivo a realização de atividades, assim como jogos e brincadeiras. Como a narrativa acontece ao redor de um grupo de crianças em busca de diversão, de novas brincadeiras, como acontece nos episódios em que as crianças são incentivadas a pintar, desenhar retratos ou se fantasiar, além de conhecer um zoológico, não desperdiçar água e energia, entre outros. Além de brincadeiras, há o incentivo à leitura, através do personagem do Gato. A manutenção da higiene também é apresentada através do personagem do Ratinho e do quadro que incentiva a lavar as mãos, situações que valorizam os cuidados com o corpo e as estratégias para uma vida mais saudável.

Considerações gerais

Levando-se em conta a defasagem técnica que os 17 anos que separam a produção do programa dos tempos atuais, os episódios apresentam imagens muitas vezes escurecidas ou mesmo que dão a impressão de estarem envelhecidas. Tais interferências atingem a qualidade técnica do programa, e como este se apresenta como atemporal, podendo continuar a ser exibido indefinidamente, usar as novas tecnologias disponíveis para a preservação e recuperação/restauração do material disponível seria essencial para que os problemas técnicos não venham a comprometer as possibilidades que o programa apresenta no que diz respeito ao seu conteúdo de qualidade para as crianças.

Outra questão a ser levada em conta pela TV Brasil é a distribuição dos episódios disponíveis para exibição, uma vez que durante as quatro semanas analisadas, houve a repetição de episódios, até mesmo com a repetição da sequência de uma semana anterior. Como o programa não é mais produzido, a organização do arquivo disponível é a maneira de assegurar que o produto que chega ao público continue atraindo a atenção, sem se tornar repetitivo.

Em linhas gerais, o programa *Castelo Rá-Tim-Bum* demonstra a possibilidade de uma produção inovadora, respeitosa para com as experiências e as potencialidades cognitivas do público, que apresenta conteúdos diversificados, apoiado em elementos culturais, históricos, científicos de todo o mundo, resultado em minutos de diversão e aprendizado, em que a criança, sobretudo, é levada a sério, sendo respeitada diante das suas características e experiências pessoais.

8.2.4. CATALENDAS

O programa *Catalendas* é uma série criada pelo grupo *Inbust* (Teatro com Bonecos), com direção de Roger Paes. O programa, produzido pela TV Cultura do Pará (Intelpa) em parceria com a referida companhia teatral, surgiu na década de 1990. Desde então, foram produzidos 80 episódios que ganharam espaço nacional, com sua exibição na TV Cultura de S. Paulo e na TV Brasil, e internacional, com sua difusão em 49 países da África⁴⁰. Na TV Brasil, a série foi exibida, em 2010 e no primeiro semestre de 2011, diariamente de 13:30 às 14:00h. No período em análise, foram apresentados, regra geral, dois episódios por dia.

A justificativa da emissora para a sua exibição é a de que “o programa compõe o acervo de conteúdo regional da grade da TV Brasil e aborda questões folclóricas da região norte em uma linguagem infantil, contribuindo para divulgar aspectos da cultura regional”⁴¹.

O programa é apresentado pela sábia D. Preguiça que resgata as narrativas populares de um livro com o nome do programa e conta histórias ao macaco Preguinho que, como uma criança, as acompanha com atenção e curiosidade. O fato do Programa se constituir em uma produção do Pará e resgatar o universo das lendas e mitos populares, com destaque para aqueles da região amazônica, constitui um diferencial de qualidade importante da proposta.

Os episódios têm 15 minutos de duração e são direcionados para o público infantil de 04 a 12 anos. Nesta pesquisa foram analisados 25 episódios, exibidos entre os meses de outubro e dezembro de 2010 e janeiro de 2011. Vários deles foram exibidos repetidamente ao longo dessas semanas.

Trata-se de um programa de ficção, classificado como série imagem real e envolvendo bonecos manipulados. Os personagens principais são planos, isto é, são

⁴⁰ Diário do Pará, 03/06/2010. Disponível em <http://diariodopara.diarioonline.com.br> Acesso em 30/06/2010.

⁴¹ EBC. Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil, 2010.

claros e sem ambiguidades. Eles estão caracterizados de forma adequada e condizente com o contexto em que estão inseridos.

O figurino da D. Preguiça e do macaco Preguinho são convincentes ao buscar a semelhança com os referidos animais. Nas narrativas populares apresentadas, verifica-se a busca de utilização de materiais característicos do universo popular, como bonecos de pano e/ou da região amazônica, como vestuários e objetos indígenas, entre outros. A natureza diversa dos materiais utilizados para compor os personagens em cada uma das narrativas tende a enriquecer o repertório infantil sobre as possibilidades estéticas do teatro de bonecos. Papel, madeira, corda, penas, plantas etc. tudo se transforma, dando vida e beleza à narrativa. Vale destacar, quanto a este aspecto, a busca deliberada de afastamento de padrões de beleza convencionais, em uma atmosfera que, sem comprometer a qualidade, recorre à composição de personagens com cabelos despenteados, olhos e bocas disformes etc.

Os cenários seguem esta mesma tendência de ambientação plural do ponto de vista dos materiais utilizados na sua feitura e da estética. Consideramos importante, contudo, alertar para a necessidade de conferir maior atenção a estabilidade dos mesmos. Em alguns episódios, como “A Princesa e o Sapo”, entre outros, o cenário treme, o que favorece a perda de atenção no foco narrativo.

Os acontecimentos das narrativas populares da série são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que acontecem, portanto, na camada de tempo-cronologia, para recorrer à terminologia de PINNA (2006).

Na série, as elipses temporais e espaciais, além de serem percebidas com o desenrolar da narrativa, também são marcadas por uma vinheta padrão do programa. No caso, um catavento em movimento que desloca-se da direita para a esquerda de quem vê a tela, acompanhado de sons (ruído e músicas) típicos da região amazônica e além de vozes que se misturam formando uma espécie de algazarra.

A vinheta animada da abertura traz um grande livro vermelho com letras coloridas que aparecem pouco a pouco formando o nome do Programa *Catalendas*. Na sequência, o livro se abre, aparece uma espécie de cortina de teatro também vermelha, onde se pode ler o título do episódio do dia, iluminado por lanternas. Toda a animação é acompanhada com o mesmo tipo de som referido acima. No encerramento do programa, vê-se a mesma passagem do catavento utilizada para demarcar as mudanças espaço-temporais do programa que é, em seguida, congelada para a apresentação dos créditos.

Representação de indivíduos e/ou grupos

Os personagens principais – D. Preguiça e Preguinho - trazem à narrativa um equilíbrio nas representações de gênero e a presença das figuras do adulto e da criança na condução do programa. Nas narrativas populares apresentadas, verifica-se o predomínio do gênero masculino. Em termos étnicos, o critério não se aplica a cerca de metade dos episódios e nos demais, apesar de se identificar a presença das várias etnias, inclusive indígena (em geral pouco presente), prevalece a cor branca entre os protagonistas. Na maioria dos episódios, o critério de classe social não se aplica. Quando o critério foi considerado aplicável, houve um equilíbrio na presença das classes média e popular.

A variedade dos materiais utilizados, como anteriormente mencionado, e a diversidade cores e tonalidades na representação imaginária de alguns personagens e animais atestam uma preocupação em assegurar uma representação plural. Isto fica evidente, por exemplo, no episódio “A Pororoca”, no qual as personagens de papel ganham todas diferentes tonalidades de azul.

Um aspecto positivo que merece destaque é a inclusão na trama de pessoas/personagens com deficiência. Dos 25 episódios analisados, 05 deles trouxeram esta realidade com as figuras do Saci, das três velhas (uma corcunda, outra com a boca torta e outra com os dedos tortos), a Moura-Torta (corcunda), Barquinho (problemas de dicção) e um índio (rosto desfigurado por queimadura). Excetuando o caso da Moura-torta, associada a uma atuação destrutiva, os demais são figuras importantes e pró-ativas no enredo, colaborando para um desenrolar positivo das tramas.

Temáticas

O programa está focado nas narrativas populares, nas lendas e mitos brasileiros, em particular da região norte. As áreas temáticas dos episódios são predominantemente relacionadas à vida cotidiana e classificadas como de caráter cultural, nos termos de Morin (2000) como conhecimento que nasce das interações, tendo por base um saber coletivo que se constitui como memória social. Embora em menor número, alguns episódios também trazem o foco em aspectos relacionados à natureza.

O programa inova ao abordar temáticas bastante atuais, recorrendo ao imaginário popular. Isso ocorre nos episódios “Ferroada da Tachi”, na qual é tratada a questão do *bullying* e no episódio “O Fantasma do Caixa Eletrônico” que aborda, com muita criatividade, o medo que muitas pessoas têm das novas tecnologias. O enfoque

mítico sobre a origem do mundo e a criação do fogo aparecem respectivamente nos episódios: “O Mundo Novo” e “A criação do Fogo” . A luta contra a escravidão e pela liberdade também é tratada com muita sensibilidade e beleza no episódio “Mironga, o Segredo”, permitindo que a criança tenha acesso a uma temática de abordagem difícil com seriedade e leveza. Todos os casos citados trazem a marca da originalidade na questão temática e/ou na abordagem desenvolvida.

Promoção do desenvolvimento integral

O conjunto dos episódios analisados contribui para a promoção do desenvolvimento integral das crianças do ponto de vista cognitivo, sócio-afetivo e motor.

As situações valorizam o conhecimento sobre os processos naturais da Amazônia (a pororoca), da vida humana (a morte), das tradições (o quarup), das lendas (a mula-sem-cabeça, curupira etc.), das relações humanas (a luta pelo poder, a riqueza, a felicidade, o amor, etc.) e os valores associados (a liberdade, a inveja, a amizade, a lealdade, a coragem etc.). A promoção desses conhecimentos é feita sem recorrer ao didatismo, valorizando, em especial, o desenvolvimento da linguagem verbal e a sensibilização para recursos estéticos (visuais e sonoros) bastante diferenciados.

Neste processo, a criança é também incentivada a fortalecer sua autoestima, desenvolver a habilidade para lidar consigo mesma e com os outros, enfrentar suas inseguranças, temores e angústias, sempre apostando na solução pacífica dos seus conflitos. Este é um aprendizado que pode ser identificado nos episódios: “A ferroada da Tachi”, “A Morte da Matinta”, entre outros. Do mesmo modo, o programa valoriza posturas respeitadas para com as pessoas e animais, favorecendo o aprendizado de habilidades que favorecem a convivência social, tais como a responsabilidade e a honestidade.

O programa também constitui um estímulo ao desenvolvimento motor da criança ao inserir em suas tramas atividades tais como jogar futebol, pescar, nadar, cozinhar, costurar, cavalgar etc.

Promoção da cultura nacional

A singularidade do *Catalendas* está em apresentar às crianças as lendas e mitos brasileiros (Saci, Curupira, Mula-sem-cabeça), localizados predominantemente no contexto da região norte, com espécies características da fauna e flora nacionais e/ou

elementos constituintes das culturas locais. A preguiça, o macaco, o tatu, o tamanduá, a paca, a cotia, o pirarucu, a enguia são alguns dos animais apresentados às crianças. Neste programa, o público infantil tem uma oportunidade privilegiada de conhecer fenômenos naturais como a pororoca, aspectos relacionados à bacia hidrográfica da região (o rio Amazonas e seus afluentes), diferentes tipos de objetos (lâmparina), edificações (oca), barcos (canoa, gaiola, barco a vela), além de ritos e tradições típicas do norte brasileiro (o quarup), entre outros aspectos.

Este diferencial de potencializar o contato do público infantil brasileiro com conteúdos regionais se expressa, também na linguagem verbal do programa, que utiliza, de modo recorrente, a segunda pessoa do singular, um modo de falar que não é usual em outras regiões do país.

Lasagni e Richeri (2006, p. 23) recorrem ao termo diversidade estilística como um critério que permite avaliar o programa segundo seu próprio estilo, características e valores. Quanto a este aspecto, da diversidade estilística, podemos reconhecer facilmente que ele está presente no conjunto dos episódios, tanto pela temática em si, das lendas brasileiras (em especial da região norte), como pela constituição estética (em termos imagéticos e sonoros) que resgatam a riqueza da região amazônica. Além dos aspectos visuais já ressaltados anteriormente, merece destaque a valorização das músicas, ruídos da floresta, sons/ritmos de tambores e outros instrumentos musicais da região.

Interatividade

A questão da interatividade é desenvolvida no programa predominantemente mediante a promoção de questionamentos que fazem a criança pensar sobre as várias situações apresentadas. Uma abordagem mais direta do público ocorre quando o macaquinho se despede de D. Preguiça ao dizer o mote : “eu vou, mas eu volto” olhando diretamente para a tela da TV, sinalizando que outras histórias continuarão a ser apresentadas. Em um episódio “A Ferroada da Tachi”, a repetição o curiosa e bem humorada do canto das saúvas: “uma saúva incomoda muita gente, duas saúvas incomodam muito mais...”, constitui um estímulo claro ao envolvimento da criança no processo de repetição da música, ainda que este seja um tipo de abordagem muito rara neste programa.

Linguagem

O roteiro e os diálogos são muito bem estruturados e contribuem para tornar os episódios envolventes, ao apresentar de forma equilibrada as dimensões de formação e diversão. Os diálogos também contribuem para caracterizar os personagens, para fazerem a história avançar e são adequados ao propósito das cenas. Um ponto extremamente positivo do programa é o modo como estimula o aprendizado do idioma. O *Catalendas* propicia a ampliação do vocabulário infantil, mediante uma combinação dos signos linguísticos (apresentados em vinhetas para esclarecer o significado das palavras), sonoros (as palavras são pronunciadas e/ou soletradas), e visuais (o desenho correspondente ao signo é apresentado). Estes recursos são introduzidos, geralmente por D. Preguiça, mantendo o ritmo lento com o qual ela conta as suas histórias e, portanto, não produz uma quebra narrativa, o que poderia tornar-se um recurso enfadonho. Na verdade, o tom escolhido leva a prevalência do estímulo à curiosidade e o prazer da descoberta no trato das palavras.

Vale destacar também que o *Catalendas* tem potencial para promover o aprendizado correto do idioma e suas estruturas gramaticais, visto que todos os diálogos são feitos na 2ª. pessoa do singular, algo extremamente raro de se ver em rede nacional de TV. Esta forma de tratamento traz, desse modo, certa singularidade à narrativa, constituindo-se em um ponto forte do programa.

Considerações gerais

Por todos esses aspectos, o *Catalendas* pode ser considerado um programa provocativo, divertido, que leva as crianças a sério e que apresenta de modo sedutor os mitos e lendas às crianças permitindo que conheçam parte do acervo cultural brasileiro e o valorizem. A justificativa da emissora para a sua exibição está plenamente fundamentada, ao propiciar ao público infantil o acesso a conteúdos regionais do Norte do país. Esta valorização da cultura regional deveria ser ampliada para outras regiões como o Nordeste, o Centro-oeste e o Sul que não contam, até a data de realização desta pesquisa, com programas próprios.

Pelo exposto, se depreende que seja possível diversificar, com isso, não apenas os conteúdos (mitos e lendas regionais e/ou outras propostas temáticas), mas a linguagem (modos de falar, sotaques etc.), sons (ruídos e músicas) e elementos que compõem a estética visual dos programas (cenários, figurinos etc.).

Três aspectos a serem revistos são as muitas repetições de episódios, os problemas identificados de instabilidade de alguns cenários e, a indicação da faixa de classificação do programa que não considera as zonas proximais do desenvolvimento infantil ao agrupar o público de 04 a 12 anos.

8.2.5. COCORICÓ

O *Cocoricó*, programa produzido pela TV Cultura de São Paulo começou a ser exibido em 1996 e desde 2003 tem direção de Fernando Gomes. Em exibição pela TV Brasil estão 78 programas de 12 minutos, veiculados diariamente, de segunda à sexta, às 8h45, com reprise às 15h e aos sábados, às 12h. Segundo documentos da EBC⁴², a série é destinada a crianças de 04 a 06 anos. A premiada série, classificada quanto ao gênero televisivo como ficção e de imagem real, visto que “na narrativa predomina o uso de personagens de bonecos e contextos narrativos com representações do real”(Gomes, 2006), tem várias temporadas e a que está em exibição é a última, em que houve um incremento da cenografia, com mudanças de cenários e maior riqueza de detalhes e mudanças na movimentação dos bonecos que atualmente atuam em vários contextos e realizam atividades variadas, como tocar piano, pescar, usar computador etc.

Ao completar 15 anos, a TV Cultura⁴³ anuncia para junho de 2011 mais uma nova temporada, com 26 episódios inéditos, em que Júlio e a turma da fazenda Cocoricó visitam a cidade grande, na série *Cocoricó na Cidade*.

O programa, com bonecos manipulados, apresenta o cotidiano da fazenda Cocoricó, que fica na cidade de Cocoricolândia. A narrativa apresenta variadas situações em que o menino Júlio, de 8 anos, que vive com os avós, interage com os animais, principalmente com as galinhas Lola e Zazá, Alípio, um cavalo muito atrapalhado e seu primo João, que vive na cidade grande e fala usando muitas gírias. Mas há outros personagens como o Pato Torquato, a Pata Patavina, a índia Oriba, Lilica, Caco, o Sapo Martelo, entre outros. Os personagens são planos, ou seja, têm características claras e não apresentam ambiguidade (FOSTER apud MASSAUD, 2004) e apresentam verossimilhança, já que “o comportamento e a caracterização dos personagens condizem com o contexto em que estão inseridos” (MASSAUD, 2004).

⁴² EBC. Sinopse dos Programas infantis em Exibição na TV Brasil, 2010

⁴³ Disponível em <http://www.tvcultura.com.br/novidades-infantis/>, acesso em 28.04.11

As áreas temáticas que o programa trata são diversas, embora a maior parte delas esteja relacionada a questões da vida cotidiana, tais como a despedida do João da fazenda, as brincadeiras de Júlio e João no computador e a paixão do cavalo Alípio.

A cenografia de *Cocoricó* é muito bem constituída. Traz os elementos presentes numa fazenda, como o paiol, onde se passa boa parte da narrativa. No quarto de Júlio, o cenário é rico em detalhes: possui um mural de fotos e recados, cortinas combinando com as paredes azuis, portas-canetas colorido, além de outros objetos que fazem parte do mundo infantil, como brinquedos.

O figurino das personagens é constituído de acordo com a personalidade de cada um. Júlio, garoto do campo, utiliza um boné e roupas simples, enquanto João, primo de Júlio que vive na cidade, utiliza roupas despojadas, mochila e possui *dreadlocks* nos cabelos.

Os acontecimentos da narrativa de *Cocoricó* são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia (PINNA, 2006), termo já explicitado anteriormente.

As elipses temporais e espaciais são identificadas na série no desenrolar da narrativa, através do diálogo das personagens, não necessitando a utilização de vinhetas padrões e intervenções tipográficas. Trata-se de um aspecto que evidencia a qualidade do roteiro, em especial, a composição dos diálogos que permitem a identificação de mudanças espaciais e temporais com clareza.

A vinheta de abertura é bem adequada ao programa, ao mostrar os personagens da série e apresentar música característica que menciona o nome do programa. A música de abertura diz que “tá na hora do *Cocoricó*, tá na hora da turma do Júlio”, enquanto a música de encerramento diz que “tá acabando o *Cocoricó*, tá na hora da turma parar”.

Representações de indivíduos e/ou grupos

No que diz respeito à representação de indivíduos e grupos, a série *Cocoricó* apresenta diversidade, há personagens brancos, como o Júlio e os avós, negro, como João e índio, como a Oriba. É interessante observar que a predominância de faixa etária dos personagens está concentrada nas crianças, embora haja presença de adultos.

A opção, de contar a história a partir do ponto de vista da criança, enriquece sobremaneira a narrativa visto que segundo Gotz (2008, p. 243) “uma das coisas mais importantes da televisão é a identificação com personagens selecionados. Através da interação social, as crianças compartilham as perspectivas dos personagens da televisão

e participam de suas experiências”. Assim, a cada episódio em que se mesclam histórias divertidas e músicas, o programa vai contribuindo com a promoção do desenvolvimento integral da criança ao apresentar “conteúdo/forma que promove o desenvolvimento das crianças em sentido amplo, o que inclui tanto as dimensões cognitivo/intelectuais como emocionais/sociais e/ou corporais de habilidades manuais/motoras” (CNTV, 2005).

Temáticas

Na semana de 18 a 22/10/10, por exemplo, foram exibidos os episódios “Uma paixão sem pé nem cabeça”, “Os enlatados e a lagoa”, “Tem bagunça no Cocoricó”, “O computador do João” e “Caco na casa”. Pelo que se observou, qualquer tema pode ser tratado no programa, desde paixão do Alípio (“Uma paixão sem pé nem cabeça”), até a presença do computador nas atividades da turma da fazenda (“O computador do João”) e não há, tampouco apologia à vida na fazenda como superior à vida na cidade.

Trata-se de uma abordagem cuidadosa dos temas próximos do cotidiano das crianças e ao mesmo tempo em que divertem, fazem pensar. Como foi o caso do episódio “O Computador do João”. Júlio encontra Alípio que está todo animado com o “aparelho de som” do João, Lola e Zazá se divertem com o “álbum do João” e Caco e Lilica estão super empolgados com o “estojo de desenhos”. Júlio fica chateado porque o primo não mostrou nenhum desses “equipamentos” a ele, se sente excluído e enciumado.

Ao perceber que todas essas novidades eram na verdade, o computador, ou “lap” como diz João, Júlio se desculpa com o primo. A trama fala da tecnologia como algo estimulante, em que é possível, coletivamente, fazer várias atividades divertidas, e também possibilita que Júlio expresse suas emoções diante da situação, ora aborrecido, depois satisfeito. Essas situações em que se valoriza a manifestação de sentimentos, tais como falar sobre o que incomoda, reconhecer que errou e pedir desculpas, ajudam no desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo mesma, exercitando seu aprendizado das emoções.

Por outro lado, fica evidente que o programa toma posições muito claras no que diz respeito a alguns assuntos. O respeito ao meio ambiente, por exemplo, foi tratado de forma espontânea no episódio do dia 19/10/2010. João encontra várias latas de milho verde jogadas na lagoa e convida Júlio para investigar. Os meninos se perguntam por que usar comida enlatada, se na fazenda se encontram frutas e legumes em abundância e

ainda mais, por que jogar as latas na lagoa, quando essa atitude traz consequências danosas para o meio ambiente?

Na investigação, descubrem que as latas estavam sendo jogadas pelo Pato Torquato e pela Patavina que estava usando o milho para fazer novas receitas, como biscoito e suco de milho. Não há um julgamento dos “patos poluidores”, mas ao terminar a narrativa com a música “A lata lá”, eles dão o recado sobre a importância de preservação da lagoa, ao mesmo tempo em que a situação evidencia para a criança que ela é capaz de solucionar problemas. Afinal, Júlio e João, descobriram sozinhos, sem a interferência de adultos, que Torquato e Patavina eram os responsáveis pela poluição da lagoa.

Toda a turma do *Cocoricó*, mesmo os personagens que não apareceram neste episódio, cantam juntos. Eles estão nas margens da lagoa, vestidos com camisas listradas, nos moldes dos grupos de samba, cantando e tocando instrumentos. A música, cantada de forma coletiva, sugere que a proteção ao meio ambiente também é uma ação coletiva, como propõe um dos trechos: “Estica a mão, vem me ajudar, vamos limpar isso daqui. A lata lá, não, não, a lata não sabe nadar, leva a lata pra lá. Lagoa limpa, água boa, lagoa maravilhosa, lagoa suja, cuidado fuja, lagoa perigosa”.

No episódio “Uma paixão sem pé nem cabeça” é muito evidente a contribuição do programa para a questão da ampliação do universo linguístico das crianças, potencializando o aprendizado de novas palavras e seus significados. Alípio está quieto, calado, suspirando com saudades da Fifi, égua da fazenda vizinha. Lola e Zazá se preocupam, mas Patavina diz que ele está “macambúzio” e aí explica quer dizer que a pessoa está triste.

Do ponto de vista da área do conhecimento predominante, os programas estão situados do campo do conhecimento cultural, que, segundo Morin (2000), “emerge das interações a partir de um saber coletivo acumulado em memória social”.

Diversidade cultural

No *Cocoricó* há nitidamente a apresentação de conteúdo de respeito e estímulo à diversidade, assim como apresentação de opiniões divergentes e plurais, como foi o caso do episódio “Os enlatados e a lagoa”, já comentado anteriormente.

Um dos aspectos que merece destaque é o fato de ser uma produção nacional que valoriza aspectos da cultura brasileira, assim como trata de temas que abordam questões da proteção e promoção da diversidade regional, como os mitos e lendas

nacionais, como no “Tem bagunça no Cocoricó”, que mostra a visita do Saci Pererê à Fazenda Cocoricó. Neste episódio, várias coisas estranhas acontecem entre elas, o nó no rabo da vaca Mimosa e o sumiço do tricô da Lola, uns desconfiam dos outros, até que descobrem que é o Saci que está aprontando. Eles conseguem prender o Saci e ele promete que vai parar com as travessuras. A história termina com todos cantando juntos, inclusive o Saci, a música “Tá tudo bagunçado na fazenda, tá cheio de amizade na fazenda”.

Música

A música⁴⁴ tem uma presença significativa nos programas. Ela faz parte da narrativa, reforçando os conteúdos abordados e arrematando a história. Não se trata, é importante dizer, de músicas cujas letras não dizem nada, como é comum na programação infantil das tevês comerciais, ou canções que pretendem dar lições de moral nas crianças. A presença da música acontece de maneira natural e com a intenção, nos parece, de enriquecer o repertório das crianças sobre o tema do programa e não de simplificar a abordagem.

Mesmo sem querer pensar uma função para a música nos episódios, é necessário dizer que muitos estudos relacionam à música ao processo de aprendizagem e também ao processo de socialização, como Brito (2003), para quem “a criança é um ser brincante e, brincando, faz música, pois assim se relaciona com o mundo que descobre a cada dia. Fazendo música, ela, metaforicamente, “transforma-se em sons”, num permanente exercício”.

Respeito às crianças

Embora, como assinala Pereira (2007), a programação televisiva para o público infantil seja uma construção dos adultos sobre a infância, é inegável o propósito da equipe de roteiristas e do diretor, de tratar esse público de forma respeitosa, seja pela qualidade dos enredos, seja pela curta duração dos episódios, seja pela forma como as crianças estão presentes nas histórias. Júlio é um menino como qualquer outro que mora em uma fazenda e ajuda nas atividades cotidianas, tirando o leite da vaca Mimosa todos os dias, mas que brinca e trata os animais com muito respeito, assim como seus avós, a índia Oriba e o seu primo João, que mesmo vindo da cidade grande, faz da sua

⁴⁴ A maioria das canções é de autoria do compositor Hélio Ziskind, com colaborações de Zé Rodrix.

passagem pela fazenda, uma vivência normal, sem comparações sobre as diferenças entre esses dois espaços.

Considerações gerais

Como já foi mencionado ao longo do texto, a série *Cocoricó* é de grande qualidade, seja pelos temas tratados, seja pela abordagem respeitosa e contextualizada das temáticas, seja pelo uso adequado da linguagem audiovisual, assim como pelo fato de ser uma produção brasileira e que equilibra bem as dimensões da diversão e da formação, como destaca o diretor Fernando Gomes em entrevista ao jornal O Estado de São Paulo, “Para qualquer programa infantil que eu fizer, meu objetivo principal é a diversão. E dessa forma, por que não ter diversão mais conteúdo?”.

Vale dizer que embora a série *Cocoricó* tenha dezenas de produtos licenciados, entre brinquedos, DVDs, jogos e artigos de higiene pessoal, não há qualquer divulgação desses produtos na programação da TV Brasil ou qualquer referência a isso nos episódios analisados. O que demonstra mais uma vez a forma respeitosa como a criança é tratada.

Como fazer que programa de tamanha qualidade possa chegar a mais crianças brasileiras? A estratégia de divulgação da programação infantil precisa ser revista com urgência. É necessário informar que a TV Brasil exibe todos os dias e em horários variados a série *Cocoricó*. A ausência da divulgação explica em parte os números reduzidos de audiência da TV pública.

Mas mesmo com a qualidade reconhecida, a série poderia investir na diversidade de contextos em que a ação acontece, para além da fazenda Cocoricó ou da cidade grande da região sudeste. Poderia se pensar também em ampliar a presença de meninas na trama, além da Oribá que tem participação episódica. Quem sabe o Júlio tem uma prima além do João?

Outro aspecto que precisa ser pensado é a questão da página eletrônica da série. No endereço da TV Brasil (www.tvbrasil.org.br) onde está apresentada toda a programação, o *Cocoricó* sequer aparece. O programa tem um endereço eletrônico (<http://www.tvcultura.com.br/cocorico/>) com informações sobre os episódios, os personagens, com as músicas, através da Rádio Cocoricó, mas nada disso é valorizado durante a programação.

8.2.6. CURTA-CRIANÇA

O programa Curta Criança é exibido de segunda a sexta, no horário de 15:15h e no domingo às 12:45h na grade de programação da TV Brasil, sem apresentar reprises. O programa é constituído por um curta-metragem brasileiro a cada dia, de duração aproximada de 15 minutos. Os curtas são coproduzidos pela EBC através da linha de fomento à produção independente, um dos compromissos legais da empresa e justificativa para a exibição do programa nos documentos da empresa. O público-alvo é composto por crianças de 4 a 12 anos.

O formato do programa possibilita a aproximação do público infantil com o cinema, as linguagens audiovisuais, criando assim, uma cultura cinematográfica para essa faixa etária. Os curtas da amostra são de ficção, utilizam personagens humanos e, em alguns casos, efeitos de computação gráfica, como é o caso do curta “Contatos Siderais de primeiro grau”, exibido no dia 21/10/ 2010, em que um grupo de amigos vai acampar e tem experiência com um ET atrapalhado.

Em todos os curtas analisados a forma narrativa foi considerada linear. Ou seja, os acontecimentos da narrativa são organizados na sequência em que aconteceram. Como comentado anteriormente nesse relatório, a presença marcante de narrativas lineares, considerando a peculiaridade do público infantil é considerada adequada. Como a faixa etária a qual se dirige o programa não é muito precisa (04-12), o uso do recurso da narrativa não linear poderia trazer dificuldade de entendimento para o público de menor idade.

Também foram identificados nos diferentes curtas-metragens narrador neutro e personagem. O primeiro trata-se daquele que se encontra fora dos acontecimentos que está narrando, enquanto o segundo é quando o narrador também é personagem da narrativa. A apresentação de diferentes tipos de narrador é considerada positiva ao promover o contato da criança com diferentes formas de contar uma história e pelas possibilidades de associação que ela estimula.

Representações de indivíduos e/ou grupos

Com temáticas variadas e elementos que possibilitam a apresentação da diversidade cultural existente no Brasil, os curtas exibidos no programa possuem uma variedade de personagens que enriquece a representação de indivíduos e grupos, com a presença de meninos e meninas, crianças e adultos, brancos, pretos e pardos. Um

exemplo dessa diversidade é o curta “A História de cada um”, exibido no dia 20/10/10, que apresenta em um parque, personagens de diversos gêneros e etnias. Outro ponto forte é a presença de pessoas com deficiência, elemento ainda escasso na programação voltada para o público infantil, mas que é contemplada no curta “Mãos de vento, olhos de dentro”, exibido no dia 12/12/2010. A narrativa do curta envolve um menino e uma menina que se tornam amigos e passam os dias juntos, brincando, inventando desenhos de nuvens, até que um deles precisa lidar com a deficiência do outro e perceber a pluralidade das relações e das vivências que a amizade e aceitação promovem.

Entretanto, uma ressalva a ser feita quanto à representação de indivíduos e grupos, é a ausência da etnia indígena, principalmente ao se levar em conta, a importância e presença dos índios na cultura brasileira.

Temáticas

Durante as semanas analisadas, a temática predominante foi a vida cotidiana e as relações pessoais dos personagens, principalmente no que se refere ao ambiente familiar. Essa predominância enaltece a importância que essas relações familiares possuem na vida das crianças, assim como tematiza a necessidade de compreender e lidar com os sentimentos envolvidos nessas relações para que haja o desenvolvimento pleno.

Os curtas abordam temas como amor, analfabetismo, cultura, deficiência, amizade, história, poesia, contos, sempre com crianças ou adolescentes como personagens centrais das narrativas, em que suas escolhas, dúvidas e expressão de sentimentos possibilitam o avanço do enredo. A presença de crianças e adolescentes nos papéis principais permite a legitimação do público diante do próprio papel dentro do contexto familiar, comunitário, das possibilidades de expressar suas ideias, seus sentimentos e ser respeitado por isso.

Desenvolvimento integral

Os curtas tematizam os sentimentos e a maneira de lidar com eles diante de situações diversas, possibilitando uma ampliação das experiências do público. No curta “Mãos de vento, olhos de dentro”, a descoberta da deficiência visual da amiga e da possibilidade que ela tem de ver com ‘os olhos de dentro’ faz com que o garoto aprenda a lidar com seus sentimentos e com a postura diante de momentos corriqueiros, como as brincadeiras que os dois fazem. Assim, a valorização da amizade e do aprendizado

diário de conviver com as diferenças presentes em cada pessoa tende a contribuir para o desenvolvimento do público infantil, enriquecido pelos valores da honestidade e da postura solidária.

Abordar temáticas delicadas para qualquer público, mas em especial para as crianças, como a morte e a perda, pode ser uma tarefa complicada para os programas infantis, mas ao trazer esses temas para a linguagem cinematográfica pensada para o público constituído de crianças, essa ousadia permite o enriquecimento de suas competências emocionais. Assim, o episódio exibido no dia 27/01/2011, cujo título é “O imaginante quarto da vovó”, retrata a relação carinhosa entre uma avó cheia de histórias para contar e um neto curioso para saber sempre mais dentro daquele quarto repleto de possibilidades. A perda da avó e, conseqüentemente, de suas histórias e a maneira como o menino lida com essa ausência são contadas de maneira direta e delicada, como um assunto muitas vezes considerado tabu para o universo infantil deve ser tratado, respeitando a dor do momento, mas potencializando a possibilidade de superação do menino.

Ainda diante do contexto familiar, o curta “A menina espantalho”, exibido no dia 22/10/2010, traz uma realidade diferente da vivida por crianças que estão em um contexto urbano, que é a vida rural e a impossibilidade do acesso à educação. O curta traz a situação de uma menina com vontade de aprender a ler, mas que é relegada a segundo plano, pois é mulher e tem um irmão que precisa ir a escola. O conflito destaca a responsabilidade, a solidariedade e a honestidade dentro da família, explicitando a importância do diálogo dentro do cotidiano familiar, assim como da aceitação e legitimação dos seus pares, promovendo o respeito e o conhecimento.

Diversidade cultural

Se nos programas infantis, de maneira geral, valorizar aspectos culturais regionais e essenciais da nossa cultura (RINCÓN, 2005) já deveria ser um pré-requisito para aproximar o conteúdo do desenvolvimento pessoal da criança e da realidade por ela vivida, em produções audiovisuais como os curtas-metragens escolhidos através de uma linha de fomento à produção independente brasileira esse elemento é primordial. E diante dessa realidade, dessa proposta de valorização cultural, os curtas da amostra das semanas analisadas trazem aspectos culturais de regiões diferentes do Brasil, aumentando o conhecimento do público sobre as diversas realidades existentes no país.

No episódio “Reisado Miudim”, exibido no dia 9/11/2010, a vontade de uma

criança em participar do Reisado, manifestação típica da cultura do nordeste brasileiro e a relação que estabelece com o avô, guardião da tradição, aborda a valorização da cultura local e o respeito para com os elementos que compõem as tradições e a identidade de uma cidade, uma região, um país.

Já no episódio exibido no dia 9/12/2010, titulado de “A poeira – uma história do Pantanal”, a vida e a lida dos vaqueiros que percorrem a região e das relações familiares com essa distância dividem lugar com imagens do Pantanal brasileiro e sua riqueza natural e cultural. Dois exemplos de regiões diferentes do Brasil e de vivências possíveis e importantes de serem conhecidas pelas crianças de todo o país.

Mas, para além dos episódios focados na cultura regional, curtas como o “Tratado de Liligrafia”, exibido no dia 18/10/2010, trazem para a experiência do público uma brincadeira de caça ao tesouro, em que as pistas são poesias de Mário Quintana. Assim, a menina Lili descobre a beleza da poesia e da relação com o avô.

Considerações gerais

A proposta do programa *Curta Criança* de fomentar a produção audiovisual independente e permitir que esses produtos cheguem aos lares de crianças brasileiras, permitindo a criação de uma cultura cinematográfica é, por si só, um ponto forte. A possibilidade de selecionar curtas de diferentes regiões do país potencializa a diversidade e o acesso a linguagens e realidades diferenciadas, abrangendo assim a riqueza cultural que o país tem para oferecer. A partir de elementos de diversidade e inovações temáticas pode-se inserir o programa e os curtas nele exibidos dentro do conceito de qualidade de filmes infantis proposto por Ramos e Torres (2008), como “a qualidade está em qualquer produção que seja inteligível e interessante para as crianças e que se oriente primordialmente pelos interesses e necessidades desse público”.

A questão da repetição excessiva de episódios e até mesmo da sequência de exibição constitui um ponto fraco do programa. A seleção de mais curtas ou a organização para que a programação dos episódios seja mais espaçada, permitindo que os curtas tenham um intervalo maior entre uma exibição e a reprise pode ser uma solução.

Em linhas gerais, o programa oferece produções interessantes, envolventes, agradáveis e que respeitam a criança, suas experiências e capacidades emocionais e sociais.

8.2.7. DANGO BALANGO

O programa *Dango Balango* é uma série de bonecos manipulados produzido regionalmente pela TV Minas. Criação do professor José Adolfo Moura, o programa está na terceira temporada e é composto de 26 episódios de aproximadamente 30 minutos. Na TV Brasil, vai ao ar diariamente às 14h, sem repetição. Segundo o documento “Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil”, *Dango Balango* compõe o acervo de conteúdo regional da grade de programação, o que é importante para “*buscar nuevas fuentes de producción en las regiones, valorando la diversidad cultural del país, identificar y dar espacio a nuevas voces y hacer lucir en pantalla los múltiples y hasta entonces ignorados rostros del verdadero Brasil*” (Otondo, 2005).

Os personagens centrais de *Dango Balango* são bonecos criados pelo Grupo Giramundo. Sdrúvs e Joduca são os protagonistas da história. Outros personagens são o Traça, que vive em uma biblioteca e sugere dicas literárias, e o Charada, que desafia o público com enigmas e pegadinhas. Na terceira temporada, também chegam ao mundo do *Dango*, a menina Druzila, o boneco Pepeu, feito de sucata, e o Capa, inimigo da turma.

Episódios das três temporadas estão em exibição. Os episódios exibidos de 10/11 a 14/11/2010 são da primeira temporada. Os exibidos de 25/01 a 29/01/2011 são da segunda, e já trazem algumas modificações. Já os exibidos de 18/10 a 23/10/2010 e reprisados de 08/12 a 12/12/2010, e ainda o exibido do dia 07/12/2010, pertencem à terceira temporada. As reformulações feitas entre as temporadas são notórias. O programa se torna cada vez melhor, e inicia a terceira temporada em sua melhor forma.

As aventuras de Sdrúvs e Joduca são o fio condutor da narrativa, mas o programa tem diversos quadros que se alternam de acordo com a temática desenvolvida em cada episódio. Desta maneira, “as crianças podem acompanhar o tema sentindo-se protagonistas da narrativa infantil”⁴⁵.

Todos os quadros têm uma pequena vinheta de apresentação. Elas têm o nome do quadro e são muito coloridas. Nos primeiros episódios do programa, o nome do quadro apenas aparecia escrito, mas depois as vinhetas passam a vir acompanhadas de um coro de vozes que lê o nome. Essa reformulação é importante para estender a informação às crianças que ainda não são alfabetizadas.

⁴⁵ EBC. Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil, 2010.

O quadro “É só Brincadeira” traz um grupo de crianças ensinando alguma brincadeira para o público. O passo a passo da brincadeira é mostrado e o cenário varia muito, mas geralmente são praças, parques ou pátios. Diferentes crianças aparecem a cada episódio, e apenas uma explica a brincadeira. Todas são muito espontâneas, aparecem risonhas, descabeladas e até ofegantes, como qualquer criança que brinca.

“Troca de Truques” é o quadro de mágica do *Dango Balango*. Um mágico ou um mímico são os responsáveis por apresentar truques e performances ao público. O cenário é uma espécie de teatro, com um pequeno palco e cortinas vermelhas. Esse é um dos quadros reformulados na temporada mais recente. Ele passa a ser mais curto e passa a contar com a figura do mímico (antes era somente um mágico).

O quadro “Histórias Arrepiantes”, um momento de contação de histórias de suspense, também é radicalmente modificado. Na primeira temporada, o conteúdo é assustador demais, lidando com morte e espíritos, de forma crua. Além disso, a estética é incômoda, com a utilização de zooms, muitas sombras e poucas cores. Na segunda temporada, os contadores aparecem lendo as histórias de um livro. O conteúdo delas é mais ameno, mas o cenário permanece escuro. Apenas na terceira temporada ele ganha tons amarelados. Os contadores passam a estar sentados em uma cadeira e continuam segurando o livro. As narrativas não deixam de apresentar suspense, o que é ditado pela narração dos contadores, mas perdem o clima de terror, tornando o quadro mais apropriado e agradável.

Em “Ares e Lugares”, crianças de diferentes lugares aparecem como produtores do quadro. Na primeira temporada, imagens feitas por elas são intercaladas com imagens feitas pela produção do programa. No episódio do dia 28/01, por exemplo, duas meninas e um menino aparecem filmando os principais pontos da cidade em que moram, Sabará. Posteriormente, o quadro passa a ser composto por vídeos feitos exclusivamente pelas crianças. Elas falam de coisas do seu cotidiano. Entre os episódios de outubro, por exemplo, um menino chamado Juninho mostra o restaurante da avó dele e uma menina chamada Talita apresenta os cachorros dela.

“Dica Literária” é o quadro que tem o Traça como personagem. Ele ama livros e aparece sugerindo dicas para as crianças. O boneco do Traça e o cenário em que ele aparece são modificados entre as temporadas. Ele passa de uma espécie de robô para um senhor de terno e óculos, que vive em uma livraria.

O boneco do personagem Charada também é completamente modificado. Ele deixa de ser um palhaço com chifres e máscara, para ser um palhaço pequenino e

levado. Há no comportamento e na aparência do “novo Charada” uma clara referência ao porteiro, personagem do *Castelo Rá-Tim-Bum*.

O quadro “Mil e uma Coisas” mostra vídeos de conteúdo diverso. Trata-se de uma sequência de imagens sobre um assunto, sem apresentação ou narração. No episódio do dia 19/10/2010 que tratou do assunto esgoto, “Mil e Uma Coisas” mostrou imagens de um local de tratamento de água.

“As Sombras São” mostra sombras que formam imagens e “Risque e Rabisque” traz sempre um artista pintando ou desenhando algo. Nas duas primeiras temporadas, há também um quadro com clipes musicais, chamado “Parada de Sucesso”.

Observa-se, no início de *Dango Balango*, que os quadros eram o principal atrativo do programa. Sdrufs e Joduca serviam apenas como condutores de um quadro para outro. O tempo destinado aos dois era curto e seus diálogos superficiais, tanto que é difícil identificar a temática dos episódios da primeira temporada. A partir da segunda temporada, entretanto, os personagens ganham fôlego e passam de guias a protagonistas. Os diálogos deles passam a ser maiores e mais desenvolvidos, além de novos personagens surgirem na narrativa.

Sdrufs e Joduca são considerados personagens planos. Para Foster (apud MASSAUD, 2004), os personagens são planos quando possuem características claras, não apresentam ambiguidade, são estáveis e facilmente reconhecidos. Os protagonistas são personagens descontraídos e mantêm uma forte relação de amizade.

O cenário principal da série é um ambiente colorido e psicodélico que traz algumas espirais decorando a parede. A partir desse cenário, Sdrufs e Joduca conduzem os outros quadros do programa.

O figurino dos personagens é também descontraído, e pode mudar de acordo com a situação exibida. O penteado de Joduca e Sdrufs segue a lógica da personalidade e do figurino dos personagens. Joduca possui o cabelo alto, simulando o estilo *black power*, enquanto Sdrufs possui o cabelo espetado.

Os acontecimentos da narrativa na série são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia (PINNA, 2006). Classificado genericamente como infantil, é compreensível a escolha pela manutenção desse tipo de narrativa, para que não haja o risco de incompreensão do público de menor idade.

A vinheta de abertura do programa, por sua vez, apesar de não trazer os personagens principais, possui associação visual e simbólica de acordo com a ideia do

programa, utilizando-se de imagens soltas que dialogam com a proposta irreverente da série. A música de abertura é engraçada, fácil de cantar e fixa na memória de quem escuta.

Representações de indivíduos e/ou grupos

O elemento diversidade está muito presente em *Dango Balango*. Além dos quadros, durante o programa, meninos e meninas de todos os tipos aparecem dando opinião sobre a temática do episódio. Entre os bonecos também há diversidade. Com relação ao aspecto etnia, há predominância de pessoas de cor branca. Apesar de Joduca ser negro, Sdrufs e Druzila são brancos.

Druzila é a mulher do grupo. Ela aparece apenas na terceira temporada e vem equilibrar um pouco a representação de gêneros, que, apesar disso, continua sendo predominantemente masculina. Ela é madura e inteligente. Os meninos gostam muito dela e valorizam a sua opinião. Druzila não segue o padrão de beleza feminino geralmente encontrado na mídia – ela usa óculos, é meio gordinha e tem a língua um pouco presa – mas não é por isso que deixa de despertar interesse nos rapazes.

Pepeu é todo feito de sucata e também é amigo da turma do *Dango*. A presença de um personagem diferente como *Pepeu*, estimula o respeito à diversidade, conforme episódio exibido em 23/10/2010. Nele, Joduca repreende Sdrufs por chamar Pepeu de “cabeça de peneira”, pois o boneco já havia demonstrado não gostar do apelido. Sdrufs entende o lado de Pepeu e passa a ter mais atenção às brincadeiras para não magoar o amigo.

Com relação à presença de pessoas de diferentes idades, podemos dizer que há predominância de crianças. Nos quadros há presença de adultos, mas não há interação entre eles e as crianças participantes do restante do programa. Adultos aparecem em “Histórias Arrepiantes” e “Troca de Truques”. O último, tem como mágico um senhor idoso.

Promoção do desenvolvimento integral

O programa *Dango Balango*, além de entretenimento e diversão, valoriza o conhecimento, trazendo em seus episódios, elementos históricos e culturais importantes para a formação da criança.

Nos episódios exibidos no dia 18/10/2010 e 19/10/2010, por exemplo, Sdrufs, Joduca e Pepeu realizam uma viagem pelo rio São Francisco. No decorrer do episódio,

diversas informações sobre a história do Velho Chico vão sendo contadas pelos amigos. Eles falam sobre a importância do rio no período colonial do Brasil, sobre os bandeirantes, sobre as comunidades ribeirinhas e sobre a hidrelétrica de Furnas.

O episódio exibido no dia 22/10/2010 trouxe um aspecto não muito abordado pelo programa, que são os cuidados com o corpo e as estratégias para se ter uma vida saudável. Joduca e Sdrúvs encontram dois buracos misteriosos e pulam para saber o que há dentro deles. Eles passeiam por locais esquisitos, até que percebem que estão dentro de um corpo humano, vendo de perto os problemas que alguns hábitos, como fumar e comer muita gordura, podem causar.

A amizade entre os dois bonecos também é valorizada nesse episódio. Joduca é o primeiro a entrar no buraco. Depois de um tempo, Sdrúvs não consegue mais ouvi-lo e fica muito apreensivo, chorando de preocupação. Ele resolve pular e procurar Joduca, mesmo estando com medo do que o espera. Este tipo de abordagem também constitui um elemento importante no aprendizado da criança a lidar com os próprios medos e inseguranças.

A relação de companheirismo e a sinceridade existente entre Sdrúvs e Joduca aparecem em vários episódios. A abordagem dada no episódio exibido em 28/01/2010 merece destaque. Os dois bonecos, separadamente, chegam à conclusão de que estão enjoados um do outro e resolvem tirar férias. Eles ligam para várias agências de viagem e, sem querer, acabam indo para o mesmo lugar. Ao se encontrarem, eles discutem sobre quem não está dando espaço para o outro. Sdrúvs diz que Joduca não larga dele, e Joduca diz que quem faz isso é Sdrúvs. Entretanto, como estão na mesma viagem, os dois resolvem se divertir e brincar juntos, solucionando de modo inteligente e pacífico os seus conflitos, sem negar os próprios sentimentos.

Essa franqueza também está presente no diálogo com o público. No episódio exibido em 19/10/2010, por exemplo, Sdrúvs começa a filosofar sobre o destino dos cocôs depois da descarga. Joduca o repreende por estar falando a palavra “cocô” abertamente, mas Sdrúvs explica que não vai usar outra palavra, já que “cocô” é exatamente o que ele quer dizer. Assim, o programa leva a criança a sério, conectando-se a ela sem infantilizá-la. Como ressalta Tereza Ottoni, em *TV CULTURA: la diferencia que importa*, “os programas infantis não precisam ser bobos e pobres, mas sim inteligentes, bonitos e estimulantes” (2005, p. 243).

Diversidade cultural

Vários quadros de *Dango Balango* promovem a cultura brasileira. “Dica Literária” apresentação obras da literatura nacional; “Parada de Sucesso” valoriza a música nacional e “Risque e Rabisque” as artes visuais nacionais. As últimas, também são valorizadas pelo fato de os bonecos utilizados no programa serem confeccionados pelo Grupo Giramundo.

Aspectos históricos e mitos e lendas nacionais aparecem constantemente nos episódios. Por exemplo, no episódio exibido em 08/11/2010, Sdrufs e Joduca estão pescando em um rio quando são seduzidos pelo canto da Druzilara e mergulham no rio atrás da sereia. A história baseia-se na lenda da Iara. Druzilara seria uma mistura dela com a personagem Druzila.

O sotaque predominante em *Dango Balango* é o sotaque mineiro, tanto nas falas dos bonecos, como nas das crianças que dão opinião. No episódio do dia 28/01/2011 já citado, em que Sdrufs e Joduca resolvem viajar, diversos sotaques e outros elementos regionais são explorados, através das falas dos agentes de turismo de cada região, o que é um elemento a ser destacado diante da pouca diversidade de sotaques presente na grade da TV Brasil.

Promoção da linguagem verbal

A promoção da linguagem verbal é uma marca do *Dango Balango*, pois enquanto os personagens conversam, palavras ditas por eles aparecem escritas no ar. Isso estimula o aprendizado de novas palavras pela criança e/ou o conhecimento de seus múltiplos significados.

Os diálogos dos personagens são muito criativos, utilizando metáforas e explorando os diferentes significados que as coisas têm para cada pessoa. Um exemplo é o episódio que tratou do tema fogo, exibido em novembro de 2010. Algumas das falas dos personagens foram transcritos abaixo:

- 1) Sdrufs: Nossa, o homem da caverna devia morrer de frio no inverno sem poder se quecer, né.

Joduca: E a comida, então? Era crua, né. Como é que eles iam cozinhar um frango, um peixe ou uma carne sem fogo?

- 2) Sdrufs: Acho que só depois da descoberta do fogo, é que o homem pré-histórico conseguiu dormir em paz.

Joduca: Ué! Por quê?

Sdrufs: como é que ele ia ter sossego pra dormir se arriscando a virar jantar de todos aqueles PREDADORES? Onças, leões, dinossauros, tripanossauros!!!

- 3) Joduca aparece cozinhando e cantando "o amor é fogo que arde sem se ver, é ferida que dói e não se sente..."

Através dos diálogos, o público teve acesso a três diferentes usos da palavra “fogo”, inclusive, o seu uso metafórico.

Interatividade

Não há interatividade direta com o público no programa, mas esta se manifesta de diversas outras formas. O quadro “É só brincadeira” incentiva à realização de jogos e brincadeiras; o quadro “Ares e Lugares” incorpora vídeos do público ao roteiro; e o quadro “Dica Literária” incentiva a realização de atividades, principalmente a leitura. A promoção de questionamentos também é uma importante marca de *Dango Balango*. Sdrufs e Joduca refletem o tempo inteiro sobre o mundo ao redor deles.

Inadequações

Sdrufs, Joduca e Druzila aparentemente são duas crianças, mas a independência deles é enorme. Aparentemente, eles moram sozinhos e desempenham de modo autônomo atividades como limpar a casa, cozinhar e viajar sozinhos. Se por um lado isso influencia o protagonismo das crianças, também pode influenciar práticas inadequadas. Como a idade dos personagens não fica clara, o público infantil, que está na fase da repetição, pode interpretar que certas atividades, principalmente cozinhar com fogo, podem ser feitas sem a ajuda ou supervisão de um adulto como acontece no programa, o que pode causar acidentes.

Considerações gerais

O programa *Dango Balango* é uma prova de que um programa infantil pode ensinar sem aborrecer, interagir sem infantilizar, informar sem excluir e inovar sem perder o fio da meada. Deve-se registrar, entretanto, que a referência diz respeito, de modo mais especial, à terceira temporada do programa, que já colocou em prática sugestões de aprimoramento para a primeira e a segunda temporadas, como desenvolver

mais a história de Sdrufs e Joduca, reavaliar o conteúdo de “Histórias Arrepiantes” e modificar os bonecos de alguns personagens.

Apesar disso, como a TV Brasil permanece exibindo as três temporadas, os problemas identificados nos episódios iniciais permanecem. A exibição de temporadas antigas causa estranhamento – já que os personagens e a estrutura dos quadros não são os mesmos – e desperdiça as melhorias implementadas pela produção do programa. Vale questionar até que ponto é vantajoso manter o *Dango Balango* como um programa diário na grade de programação da TV Brasil, já que para isso, é necessário que continuem sendo exibidas as temporadas antigas.

Uma sugestão à produção do programa é o tema família. Sdrufs, Joduca e Druzila quase não falam sobre seus pais e moram sozinhos. Também sugere-se a introdução de pessoas com deficiência na narrativa, o que tornaria o programa ainda mais plural.

8.2.8. UM MENINO MUITO MALUQUINHO

A série exibida pela TV Brasil é composta de 26 episódios de 30 minutos e foi produzida pela ACERP-TVE em 2006 inspirada na obra homônima de Ziraldo. Foi premiada como Melhor produção para o público até 12 anos (*The Best program in Early Education, The Minister of Internal Affairs and Communications Prize*) na 33ª edição do *NHK Japan Prize* e melhor programa de televisão na categoria infantil dado pela Associação Paulista dos Críticos de Arte – APCA e foi finalista do Prêmio Emmy Award em 2007⁴⁶. Tem roteiro de Anna Muyalet e direção de Cesar Rodrigues.

O livro *O Menino Maluquinho* que originou a série, peças teatrais e filmes, completou 30 anos em 2010 e até 2006 vendeu mais de dois milhões e meio de exemplares.⁴⁷ Tem página eletrônica e uma versão *on line* do livro no endereço <http://www.meninomalquinho.com.br/Online/default.asp>.

O programa aborda as aventuras do Menino Maluquinho e amigos nas várias etapas da sua vida e trata de temas variados e alguns até difíceis de serem discutidos com as crianças na faixa etária a qual está indicado: 7 a 11 anos, como a morte, por exemplo, tratada no episódio “Mas...para onde foi o peixe?”, exibido no dia 19/10/2010 (reprise nos dias 13/11/2010, 8/12/2010 e 28/01/2011).

⁴⁶ A partir de informações da página <http://www.tvbrasil.org.br/mmm/capa.asp>, acesso em 26.04.2011.

⁴⁷ Disponível em http://www.gedest.unesc.net/seilacs/meninomalquinho_gladir.pdf, acesso em 03.05.2011.

É exibido de segunda à sábado de 9h30 às 10h e aos domingos, de 13h às 13h30. A página eletrônica da TV Brasil apresenta vários aspectos do programa, inclusive detalhes da gravação em estúdio, como o fato de o cenário ser montado com objetos usados para dar mais verossimilhança ao ambiente.

A vinheta de abertura é animada e apresenta o Menino Maluquinho em várias fases da vida: 5, 10 e 30 anos, trazendo elementos que fazem parte da composição do cenário e do figurino do programa, como os brinquedos e o pijama de Maluquinho e também outros objetos que remetem ao mundo infantil. Personagens humanos e animados (de traço correspondente ao da obra original) aparecem juntos, dialogando com o livro de Ziraldo⁴⁸. É uma vinheta que possui identificação com a proposta do programa.

A série possui cerca de 12 temas musicais compostos por Antônio Pinto e são usados em contextos diversos ao longo da série. Apesar de não ser um aspecto forte da narrativa, a trilha sonora é de grande qualidade e é caracterizada pela temática do programa. A canção de abertura, “Abertura Maluquinha”, composta por Antônio Pinto e Céu, é envolvente, fácil de cantar e fixa na memória de quem assiste a série.

Os personagens são Menino Maluquinho (aos 5 anos, Felipe Severo, aos 10 anos, Pedro Saback e adulto, Fernando Alves Pinto), Ana, a mãe do Menino Maluquinho (Maria Mariana), Pedro, o pai (Eduardo Galvão), seu Hortêncio, o avô (Antônio Pedro), Irene, a empregada (Ilva Niño), Bocão, Junim, Herman e Julieta.

Duas narrativas desenrolam-se paralelamente, mescladas durante o processo de montagem. Uma determinada situação é vivida por Maluquinho em duas fases da vida, aos 5 e 10 anos, e comentadas pelo Maluquinho de 30, sob a perspectiva adulta. No episódio “Mas... para onde foi o peixe?”, Maluquinho de cinco anos encara a morte de seu peixinho de estimação, enquanto Maluquinho de 10 anos fica impressionado com a morte do avô de seu amigo, Herman.

A série, classificada como sendo de ficção e imagem real, possui alguns detalhes em animação 2D em certos episódios. No já citado “Mas... para onde foi o peixe?”, o avô de Maluquinho narra uma história vivenciada na Floresta Amazônica, que é mostrada em animação na narrativa.

⁴⁸ Como o personagem do ator Fernando Alves Pinto, Maluquinho de 30 anos, não fazia parte da obra original, seu desenho foi criado pelo autor especialmente para a série, segundo o site oficial do programa (http://tvbrasil.org.br/mmm/serie_vinheta.asp).

Os personagens da série são redondos. Como indicado anteriormente, para Foster, esse tipo de personagem possui uma categorização relativamente elaborada e não definida, devido a sua condição de imprevisibilidade (apud MASSAUD, 2004). Tais aspectos são sentidos principalmente em relação a Maluquinho, protagonista da série. Ainda sobre episódio “Mas... para onde foi o peixe?”, Maluquinho de 5 anos possui um peixinho ao qual é muito apegado. Um dia, o garoto colocou muita comida no aquário, o que levou o animal à morte. A mãe de Maluquinho ficou preocupada, pois imaginava que o filho iria ficar muito abalado com a situação, mas o garoto surpreende ao afirmar: “Tudo bem, mãe. Não fica assim, os peixinhos morrem mesmo. Você não sabia? Os pássaros, os bois, as pessoas... É normal, sabia?”.

A cenografia da série é bastante verossímil. A casa de Maluquinho parece com uma casa de qualquer família de classe média. Segundo o site oficial da série⁴⁹, todas as janelas da casa possuem grandes painéis que reproduzem a locação onde são gravadas as cenas externas. O campinho e a rua, onde acontecem as brincadeiras, são ambientes nos quais as crianças se identificam. O quarto do Maluquinho de 5 e 10 anos é rico em cores e detalhes. O menino possui vários brinquedos no cômodo, além de computador, videogame e painéis de colagem.

O figurino da série é simples, mas rico nos detalhes. Não há exagero, mas também não se limita à dupla calça e camisa básica. A série tenta seguir o figurino proposto pela obra original de Ziraldo. Maluquinho, por exemplo, só anda com uma panela na cabeça; Julieta usa sua blusa vermelha com a ilustração de um raio branco; e Junim utiliza os mesmos óculos de armação grossa.

A forma narrativa da série é caracterizada como linear. No entanto, algumas vezes pode-se perceber uma sensação de não-linearidade, devido à mesclagem da narrativa de quando Maluquinho tinha cinco anos com a narrativa de quando o garoto tinha 10. O último episódio da série “Eu, eu, eu e o mar”, exibido dia 20/10/2010 (e reprisado nos dias 14/11/10 e 9/12/2010), é uma exceção. Os Maluquinhos de 5, 10 e 30 anos se encontram na praia que frequentavam na infância, fazendo confundir a noção de tempo cronológico. O episódio é marcado pelo tempo psicológico⁵⁰ das personagens, principalmente pelo Maluquinho de 30 anos, que aparece pela primeira vez participando

⁴⁹ http://tvbrasil.org.br/mmm/serie_adaptacao.asp

⁵⁰ Segundo Pinna (2006), tempo psicológico é quando a ordem dos acontecimentos não segue uma coerência cronológica, mas a vontade do narrador. (p. 147)

diretamente da narrativa. Nos demais episódios analisados, ele aparece somente como narrador intruso, opinando sobre os Maluquinhos quando criança.

A série apresenta três tipos de narradores: intruso, personagem e testemunha. Os três tipos podem ser percebidos quando as personagens da trama se intrometem no que está acontecendo na narração através de um ambiente de estúdio como um fundo padrão. Este aspecto se torna um grande diferencial da série, fugindo dos padrões tradicionais de audiovisual infantil. Os narradores intrusos e a perspectiva de Maluquinho de 30 anos, promovem o diálogo sobre o que está sendo debatido no episódio, considerando o ponto de vista do maluquinho nas diferentes fases da sua vida, o que colabora para que a criança compreenda seus próprios processos de mudança na relação consigo mesmo e com os outros.

As elipses temporais e espaciais são identificadas no desenrolar da narrativa, através do diálogo das personagens, e por meio de uma vinheta sonora, que faz a marcação quando há o salto da narrativa de cinco anos para a narrativa de 10 anos.

A série *Um Menino Muito Maluquinho* é provocativa, pois apresenta os pensamentos e atitudes de Maluquinho em três fases da vida: infância, pré-adolescência e vida adulta. É envolvente, pois trata as crianças de forma respeitosa e apresenta de forma equilibrada questões de formação e diversão. No site da TV Brasil a explicação sobre a série diz que “cada episódio tem um tema diferente que leva o telespectador a se identificar com o personagem e refletir sobre a realidade e os conflitos das diferentes idades.”⁵¹

A narrativa é divertida e agradável: consegue fazer rir e emocionar em um mesmo episódio. A composição do figurino, do cenário e das personagens está em sintonia com o mundo de experiência da criança, além de levá-las a sério nas temáticas abordadas. O formato da narrativa, a mesclagem de cenas do Maluquinho de 5 e 10 anos, além da presença de vários tipos de narradores, é prova de que não é porque o programa é dirigido a crianças que não pode ter elementos inovadores.

Nesse sentido é importante considerar essa audiência na perspectiva proposta por Sarmiento (2009, p.29): “As crianças não recebem apenas uma cultura constituída que lhes atribui um lugar e papéis sociais, mas operam transformações nessa cultura, seja sob a forma como a interpretam e integram, seja nos efeitos que nela produzem, a partir das suas próprias práticas”.

⁵¹ Disponível em <http://www.tvbrasil.org.br/mmm/>, acesso em 26.04.2011

Pensar a criança como sujeito é um desafio para um programa televisivo, mas que a equipe de produção, roteiro e direção da série consegue superar. Pode-se dizer que *Um Menino Muito Maluquinho* tem características centradas no modelo construtivista, cuja ideia central concentra-se na linha proposta por Piaget da existência “de etapas de desenvolvimento cognitivo e sociomoral que podem ser conduzidas e estimuladas pela ação dos adultos, sendo que essa condução induz à aquisição de competências sociais”. (SARMENTO, 2009, p.29)

Representações de indivíduos e grupos

No que diz respeito às representações de indivíduos e grupos, a série apresenta presença de personagens masculinos e femininos, com predominância de personagens masculinos, sendo crianças, a maioria, com diversidade de cor da pele, sendo que há predominância de cor branca e não há presença de personagens com deficiência. Nos episódios analisados predomina a classe social média e preferencialmente as narrativas ocorrem em casa, na escola ou no campinho do bairro. Embora haja episódios em que os personagens vão à praia, ao clube e ao acampamento, na maioria deles a história tem como cenário principal, a casa da família.

Temáticas

As áreas temáticas abordadas pelos episódios são em sua maioria da vida cotidiana, com destaques para questões como festas de aniversário, primeiro dia de aula, relação com a família, atividades escolares etc.

A forma como esses temas são tratados, com extremo cuidado, valorizando a presença da família, pai, mãe e avô, e dos amigos, faz toda a diferença. A série, protagonizada por crianças, faz com que meninos e meninas criem situações de identificação, o que para Gotz (2008, p. 243) é “uma das coisas mais importantes da televisão é a identificação com personagens selecionados. Através da interação social, as crianças compartilham as perspectivas dos personagens da televisão e participam de suas experiências”.

Nesse exercício, as crianças vão se percebendo e percebendo o mundo ao seu redor, com suas contradições e conflitos, questões muito bem trabalhadas na série *Um Menino Muito Maluquinho*.

Promoção do desenvolvimento integral

Nos episódios analisados, cujas narrativas estão focadas no cotidiano, como a ida a escola pela primeira vez, tema do programa exibido no dia 20/10/2010, 14/11/2010 e 12/12/2010, há a apresentação de conteúdos que valorizam as habilidades cognitivas, que valorizam o conhecimento, os cuidados com o corpo e de situações que potencializam o desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo mesma e com os outros, enfrentar seus medos, raivas, inseguranças e que evidenciam que ela, criança, é capaz de superar obstáculos, solucionar problemas, valorizando suas competências e talentos.

“O primeiro dia de aula” é apresentado relacionando à ida de Maluquinho à escola aos 5 anos e aos 10 anos, há uma harmoniosa sincronia entre os enredos e as temporalidades. O episódio começa com os preparativos para a escola e nas duas situações, aos 5 e aos 10 anos, os personagens têm insônia de tão ansiosos que estão para irem à escola.

Enquanto a mãe prepara o material do Maluquinho de 5 anos, ele questiona se vai ela vai ficar na escola com ele, se a professora é boazinha etc. Aos 10 anos, a mãe comenta sobre um dos livros da escola, “O Gênio do Crime”, que ela tinha gostado muito de ler na adolescência e diz, “Maluquinho, você vai devorar esse livro”. Então a imaginação do menino é acionada e ele logo pensa numa situação em que ele está num restaurante e o livro é oferecido a ele como prato principal. Ele volta à realidade depois que a mãe chama a atenção porque ele está com o livro na boca.

Cabral et all (2011) defendem a “importância que a imaginação assume para a constituição da identidade da criança e o papel desta como sujeito produtor de cultura”. Ao longo dos vários episódios analisados, percebe-se a intenção em dar o tratamento adequado à dimensão da imaginação como um elemento constituinte do sujeito criança. O Menino Maluquinho nas mais variadas idades exercita a imaginação, ora em atividades com os seus amigos, ora interagindo consigo mesmo.

Uma característica da série é a provocação do personagem principal ao espectador, nas várias fases de sua vida, aos 5, aos 10 e aos 30 anos, ele compartilha alguns do seus pensamentos mais íntimos com a audiência, em um exercício de reflexão e catarse.

Diversidade

A série também aposta na diversidade como algo importante a ser apresentado às crianças. O Maluquinho tem amigos de variados perfis: gordo, como o Bocão, de óculos, como o Junim, descendente de japonês, como o Sugiro, negro, como o Lúcio, assim como meninas, como Julieta e a Carol.

Além da diversidade étnica e de gênero, o programa explora a diversidade de temáticas e abordagens de questões bem interessantes, como no episódio “Eu, eu e o mar”, apresentado no dia 20/10/2010, 14/11/2010, 09/12/2010 e 29/01/2011, em que os três personagens se encontram e interagem numa curiosa conversa sobre o futuro. Nesse programa o Maluquinho aos 30 anos vai à praia para vender a casa de praia da família, que foi espaço de muita diversão na sua infância. Ao lembrar dos momentos com a família e com os amigos, o enredo rompe com a temporalidade até então comum à estrutura narrativa e de repente, os personagens do Maluquinho na versão 5, 10 e 30 anos se encontram na praia. O que pode ser considerado uma ousadia em termos de linguagem audiovisual pode parecer confuso para a audiência: como juntar numa mesma história os três quando eles são um só? Será que as crianças tiveram o entendimento que aquele encontro era da ordem da fantasia e da imaginação, tão comum ao Maluquinho mesmo já adulto?

Estímulo e proteção aos direitos humanos

A série *Um Menino Muito Maluquinho* apresenta situações em que os personagens se relacionam com os demais de forma solidária, cooperativa, responsável e respeitosa, mesmo que em algumas situações possa haver divergências entre os personagens, como aconteceu no episódio “Mas para onde foi o peixe?”, apresentado no dia 19/10/2010 e reprisado em novembro, dezembro e janeiro, em que o avô do Herman morre e mesmo o Menino Maluquinho, às vezes considerando o Herman um garoto meio metido, ele e toda a turma têm postura que denota solidariedade com o fato e mesmo reconhecendo as diferenças não deixa de se colocar como amigo, valorizando também a cultura da paz.

Ou mesmo quando no episódio “Eu sou o melhor” o Maluquinho e seus amigos se desentendem. Na brincadeira o Maluquinho quer sempre ganhar dos outros, até que devido a um combinado, os meninos vão fazer a tarefa pelo Maluquinho, o pai vê a cena e interfere. Depois, orientado pelo pai, o Maluquinho pede desculpa aos amigos, admitindo que se excedeu.

Considerações gerais

Um Menino Muito Maluquinho é sem dúvida uma série para todas as idades e mesmo quem já está na fase adulta se encanta com as aventuras e transgressões do Maluquinho. Por isso mesmo a série merece ganhar novos episódios para evitar as repetições excessivas como a que se observou nesta análise. Dos 28 episódios assistidos, 18 foram reprises, ou seja, mais de 50% dos programas exibidos. As repetições em excesso desmotivam a audiência e podem provocar a sensação de que a série é coisa do passado, visto que não há atualizações.

Embora a série possua um *site* com riqueza de elementos de interação em nenhum momento do programa, ou mesmo nos intervalos, a TV Brasil faz qualquer referência à página como um espaço onde a criança também pode interagir e se divertir.

Um dos elementos de destaque de *Um Menino Muito Maluquinho* é o fato de que ele é uma criança travessa, que apronta muito e na escola não é um aluno perfeito, mas é amado pela família, que chega junto quando é preciso fazer uma intervenção mais rigorosa sobre a sua postura na escola, por exemplo. É o que acontece no episódio “Primeiro dia de aula” já comentado. O Maluquinho simula uma indisposição porque não estava entendendo nada sobre fração, mas o pai, após o jantar, estuda com ele o assunto.

Dentre os episódios analisados, somente no “Eu, eu, eu e o mar” foi identificado problemas em relação à linguagem audiovisual. O episódio apresenta erro de continuidade na sequência em que a mãe de Maluquinho o procura na praia. Durante a cena, Maluquinho de cinco anos se perde da mãe de forma inexplicável. Em outra sequência, os três Maluquinhos resolvem surfar juntos na praia: a prancha de *bodyboard* de Maluquinho de cinco anos aparece de maneira incompreensível. No mesmo episódio, mais um erro de continuidade é percebido: Maluquinho (30 anos) dirige um Volkswagen Cross Fox, modelo de automóvel lançado em 2005, enquanto a mãe de Maluquinho (10 anos) dirige um Fiat Palio *Weekend*, modelo de 2001. O modelo de carro dirigido por cada um deveria ter diferença na data de fabricação de, no mínimo, 20 anos.

8.2.9. TV PIÁ

O programa *TV Piá* é uma série de imagem real concebido pela jornalista Diléa Frate⁵² e coproduzido pela TV Brasil. São 36 programas destinados a crianças de 6 a 12 anos com duração de 26 minutos, os quais são exibidos pela emissora aos domingos, às 14:30h. A proposta do programa é inovadora, visto que a criança figura como protagonista na sua condução, realizando entrevistas, pesquisando, conduzindo brincadeiras e jogos etc. À frente do microfone, meninas e meninos de todas as regiões brasileiras mostram o seu cotidiano, suas brincadeiras, gostos, atividades, e manifestam-se acerca de suas crenças, conhecimentos e pontos de vista. Segundo a página do programa na Internet⁵³, a atração objetiva saber como as crianças “se expressam no mundo, quando estão sozinhas ou em grupo”.

A justificativa da emissora para a sua exibição destaca seu formato inovador “pela utilização de ferramentas tecnológicas operadas pelas próprias crianças” e o “potencial para interagir com o telespectador infantil e obter sua fidelização na programação” e define como um de seus objetivos o de “tentar romper barreiras culturais, sociais e econômicas, procurando cruzar mundos, épocas e classes sociais”⁵⁴.

Um ponto interessante a ser ressaltado em relação ao programa é a capacidade que a iniciativa tem de levar a criança a sério. O *TV Piá* mostra a criança como produtora de comunicação, como atuante de um mundo do qual ela faz parte. As crianças têm a liberdade de falar o que querem, e até erros na condução de entrevistas, por exemplo, são exibidos, mostrando que um programa conduzido por crianças não precisa ficar prisioneiro de um roteiro pré-projetado e de uma equipe de direção que regule/controle as ações do grupo envolvido para que a atração seja considerada “adequada”.

A criança, como já salientado, é mostrada como capaz de ter opinião. O quadro “Fala Piá” reúne crianças de diferentes idades para discutir um determinado tema. O programa do dia 12/12/2010, por exemplo, reuniu as crianças para falar sobre os dentes. Cada um contou como arrancava os dentes de leite e revelou as opiniões sobre lendas como “A Fada do Dente”. No programa do dia 24/10/2010, as crianças falaram sobre o que pensam das regras, como lidam com elas, suas concordâncias e discordâncias em

⁵² A referida jornalista dirige o *TV Piá* juntamente com Sérgio Sbrágia

⁵³ Disponível em <http://tvbrasil.org.br/tvpia/sobre/>, acesso em 01/08/2011.

⁵⁴ EBC. Sinopse dos Programas Infantis em exibição na TV Brasil, 2010.

relação às suas necessidade e pertinência para a vida em grupo, suas dificuldades em segui-las e sobre as punições que já sofreram ao desrespeitá-las.

A vinheta de abertura é pertinente em relação à proposta do programa, que se inicia sempre com um grafismo que alude a um redemoinho, ao som de uma música alegre e animada. A imagem é seguida por crianças que já iniciam um primeiro contato com outras crianças que participarão do programa, para as quais sempre é feita uma pergunta, por exemplo, “o que é a palavra piá?”. As respostas certas e erradas se sucedem, há um corte e uma nova vinheta aparece. Com fundo verde, a imagem animada de um microfone vermelho, azul e amarelo (similar ao que aparece no programa) que se movimenta com flexibilidade, em meio a letras que não param de aparecer, é mostrada ao som de uma música que finaliza com uma marcação forte e dá lugar ao aparecimento da marca *TV Piá* no centro da tela.

De um modo geral, as mudanças de quadros e/ou de espaços geográficos nos quais o programa é realizado, ou seja, as elipses são indicadas por vinhetas que aludem sempre ao microfone. Isso acontece, por exemplo, no quadro “Fala-Piá” em que muitos microfones “falam” ao mesmo tempo, nas indicações “atravessando mundos” em que o microfone tem em sua composição um formato de meio globo e desloca-se na tela da esquerda de quem vê, por cima de um mapa, evidenciando a mudança de espaço e facilitando a compreensão infantil.

As músicas inseridas no programa constituem um elemento que colabora fortemente para a sua dinamicidade, além de representarem escolhas muito pertinentes em relação as temáticas tratadas. Na cena em que os lobinhos do mar hasteiam a bandeira brasileira, por exemplo, ouve-se um trecho da Música “Herdeiros do Futuro”, cantada pelo compositor da letra Toquinho. A marcha dos marinheiros Cisne Branco, é inserida também no mesmo programa, quando os lobinhos aprendem sobre um certo tipo de embarcação e brincam com barquinhos de isopor na água.

Vale destacar, ainda, sobre a questão musical, que o programa traz referências musicais bastante diversas, tais como o frevo, música clássica, música pop americana, entre outros, o que valoriza a proposta do programa no sentido de romper barreiras culturais.

Representação de indivíduos

Meninas e meninos de diferentes idades dividem o centro das atenções no programa. Adultos aparecem de uma forma secundária, respondendo as indagações das

crianças, assumindo atividades ordinárias como educadores, mas nunca na maior parte da ação. Pessoas de maior idade só possuem um destaque maior no quadro “Adultos Hoje, Crianças Ontem”, em que falam da infância deles e relembram antigas histórias com a ajuda de fotos e vídeos de arquivos pessoais.

A diversidade étnica está bem representada no *TV Piá*. Pretos, brancos, pardos e indígenas estão contemplados na atração. Tal representação é resultado de um dos principais objetivos do programa, que é o de mostrar diferentes vivências infantis, de distintas regiões brasileiras. Da mesma forma, diferentes classes sociais são reveladas ao público. Conhecemos tanto crianças da classe popular, quanto da classe média. Inclusive o encontro entre crianças desses diferentes contextos é um dos temas do Programa no qual crianças do Morro do Vidigal no Rio de Janeiro e do Jardim Botânico aprendem umas com as outras sobre o modo como a vivência da infância e suas possibilidades de brincar podem ser diferentes, de acordo com a condição socioeconômica de cada um. O programa ressalta as singularidades, com o cuidado para lidar com o que as une, a condição de serem igualmente crianças que gostam de brincar e fazer amigos.

Um outro aspecto valioso do tratamento conferido à criança pelo Programa é o respeito a sua condição infantil, deixando a criança mostrar-se com naturalidade. No programa, as crianças não aparecem maquiadas e/ou formatadas em modelos de apresentadores shows. Elas aparecem com suas roupas do cotidiano, algumas vezes com o fardamento da escola, com cabelos despenteados quando brincam etc. Trata-se de um diferencial importante em relação às emissoras comerciais, ao evidenciar que outra estética é possível e trazem riqueza e beleza pela espontaneidade que é capaz de traduzir.

Temáticas/Áreas do conhecimento

A maioria dos programas analisados apresenta a vida cotidiana de crianças. Meninas e meninas mostram os amigos, a família, as brincadeiras e suas atividades preferidas. Um bom exemplo disso se dá no programa exibido no dia 14/11/2010, em que conhecemos as crianças da Comunidade do Coque, em Recife, Pernambuco. Elas mostram como a música modificou a realidade da comunidade e falam sobre seus desejos e sonhos. Atrelada à vida cotidiana, verificamos outras áreas recorrentes nos episódios, como a música, a arte e a cultura.

Outra área temática recorrente é a relacionada ao esporte e à saúde. O *TV Piá* possui um quadro chamado “Brincadeiras”, em que são ensinadas à criança atividades relacionadas às brincadeiras com bolas e corridas, entre outros. As situações apresentadas, neste quadro, tendem a estimular a realização de atividades físicas que favorecem o desenvolvimento saudável do público infantil, nas suas diversas dimensões. Brincadeiras como “O Beijo Elétrico”, “O Reloginho de Goiás” (Estátua), “Futebol”, “Empinar papagaio”(Pipa, Arraia), entre outros são alguns exemplos. Este é um aspecto valioso do programa, visto que há poucos programas infantis que abordam a questão da saúde na grade da emissora.

Temas que poderiam ser vistos como pouco atraentes para esse público, como o trato do dinheiro, também aparecem, como no programa do dia 14/11/2010, em que meninos e meninas revelam se preferem comprar ou brincar. Com esta escolha, tem-se o mote para discutir aspectos importantes do consumismo nos dias de hoje e como ele afeta o público infanto-juvenil.

A análise verificou a ocorrência das três áreas do conhecimento relacionadas na ficha de avaliação quantitativa. Ciência, arte e cultura estão representadas de uma forma equilibrada e em grande parte dos episódios.

A área de conhecimento científico aparece, por exemplo, no programa exibido no dia 12/12/2010, em que três meninas visitam o Parque da Ciência, na Fundação Oswaldo Cruz, no Rio de Janeiro. As três crianças conversam sobre temas como a doença de Chagas, células e vibrações das ondas, reforçando ao público de casa conhecimentos aprendidos em sala de aula, de modo atraente e descontraído.

A arte também é um dos temas recorrentes da atração. O artesanato feito por crianças aparece na fabricação de *ecobags*, no dia 30/01/2011, o que também revela o interesse do programa em promover junto à criança ensinamentos acerca do respeito ao meio ambiente.

O aspecto cultural pode ser identificado na apresentação de diferentes costumes e sotaques. Por abranger diferentes regiões brasileiras, o programa ajuda a criança a conhecer diferentes realidades culturais, em que danças, brincadeiras e atividades traduzem a diversidade infantil brasileira, que se revela tanto nos sotaques, músicas, vestuários, etc., quanto na variedade de edificações, vegetações e cenários apresentados, entre outros elementos.

Proteção e promoção da cultura nacional

Como mencionado anteriormente, uma das principais características do *TV Piá* é a promoção de diferentes culturas e realidades brasileiras. Num mesmo episódio, vemos crianças de diferentes estados comentando as suas vivências. Como exemplo, citamos o programa exibido no dia 24/10/2010, em que crianças escoteiras do Morro Azul, no Rio de Janeiro, comentam sobre a disciplina e as atividades desenvolvidas pelo grupo. Logo após a apresentação, somos convidados a conhecer crianças pernambucanas de Recife que se divertem dançando frevo.

Desse modo, as crianças que assistem ao programa podem aprender com leveza e encantamento, os princípios que norteiam os lobinhos, por exemplo, ouvir os mais velhos, ter olhos e ouvidos atentos e dizer a verdade e a dominar os diferentes nós, como o “nó da bandeira” e o “nó de escota e a origem curiosa do nome lobinho, o filme “Mogli”. Em Recife aprendem os passos do frevo (tesoura, saci, pontinha de pé etc.) e a origem do termo frevo, tanto na capoeira, quanto na noção de ferver, pois segundo o depoimento de uma menina da escolinha de frevo “ele ferve nas ruas”.

A mistura de experiências vividas em diferentes regiões apresenta ao público o conhecimento de diferentes realidades e o aprendizado de diversos hábitos, tradições e modos de fala do povo brasileiro.

Linguagem

Ao priorizar o discurso das crianças, o *TV Piá* apresenta uma linguagem espontânea, com vocabulário simples e construções coloquiais. É comum, inclusive, que permaneçam na fala das crianças que conduzem as entrevistas, jogos e outras atividades e as que dela participam as dificuldades que elas têm em pronunciar certas palavras. É o caso dos episódios em que a repórter tenta várias vezes até conseguir pronunciar a palavra “mitocôndria” e “tripanossoma”.

Os momentos de indecisão da fala infantil (“um dos seus diar...caderninhos”) e/ou de pequenas confusões na troca de palavras (“estrevistando”) e, até mesmo, discordância em relação a algum dado que é anunciado no programa (o resultado em 2º. ou 3º. lugar em um jogo) são mantidos no processo de edição, o que colabora para conferir maior autenticidade ao *TV Piá*. A opção por preservar a linguagem mais simples das crianças tende a aproximar o programa do público, gerando uma identificação imediata, fora dos padrões de perfeição presentes em muitas produções dirigidas à infância.

Interatividade

A interatividade no *TV Piá* ocorre, principalmente, através da promoção de questionamentos, do estímulo à realização de atividades e de jogos e brincadeiras. Há um quadro fixo que mostra um grupo de crianças ensinando alguma brincadeira. Alguns exemplos nessa linha são os “nós” dos lobinhos, ensinados passo a passo, a brincadeira do beijo elétrico, ensinada com detalhes, e o jogo do relógio de Goiás, entre outros. Os passos do frevo ou o canto feito sem a voz, só com os movimentos do corpo e da boca são algumas das experiências nas quais é frequente a constituição de uma relação mais direta com o público.

É comum, nesses casos, que a criança se apresente diretamente ao público em close antes de explicar a brincadeira e/ou atividade. Vale destacar, ainda, que esta explicação não é feita apenas por uma criança, mas por várias delas, o que confere maior dinamismo a sua apresentação e assegura a oportunidade de mais crianças participarem ativamente do programa. Ao manifestarem o interesse que têm nestas atividades, bem como apresentarem informações sobre o seu dia-a-dia e sobre a organização do grupo, entre outros aspectos, tendem a favorecer a identificação das crianças com as situações narradas e, com isso, a despertar a curiosidade do público e estimular que ele reproduza as brincadeiras.

Inovações

Como ressaltado anteriormente, dentro da grade de programação da TV Brasil e do conjunto da programação televisiva brasileira para crianças, o programa diferencia-se pelo formato que apresenta. Apresentar um programa informativo, de caráter jornalístico, feito e dirigido ao público infantil constitui, por si só, uma inovação. O protagonismo das crianças, que aparecem como condutoras da narrativa, também é um elemento original a ser destacado. Neste caso, não exatamente porque as crianças são as apresentadoras, pois em relação a isto já se tem este tipo de experiência na TV brasileira, mas pela liberdade com a qual as crianças conduzem o programa, sem estarem engessadas no modelo “apresentador infantil”, construído por uma lógica comercial adulta. Além disso, possibilita o contato com um conteúdo que está completamente ligado ao mundo e à experiência da criança.

Considerações gerais

Por todas as características positivas elencadas acima, avaliamos que o programa TV Piá se destaca em termos de qualidade, ao assegurar, de modo equilibrado, formação e diversão, favorecendo o acesso à informação qualificada e plural, em termos de conteúdo, linguagem, musicalidade, brincadeiras etc. sobre a realidade brasileira, além de permitir o contato com novas experiências sensoriais e estéticas. A justificativa para a sua inserção na grade é plenamente satisfatória, devendo ser ampliada, no sentido de que produções audiovisuais de todas as regiões do país se façam presentes na programação da emissora. A inclusão da vivência da condição infantil para pessoas com algum tipo de deficiência também poderia ser valorizada, atendendo de modo satisfatório à sua proposta de superação de barreiras culturais, entre outras.

Por seu caráter inovador, quanto ao reconhecimento do direito da criança à comunicação e a valorização da criança como quem é capaz de produzir comunicação, a equipe destaca a importância de que o programa conte com o apoio necessário para ampliar o número episódios já gravados.

Internacionais

8.2.10. A PRINCESA SHERAZADE

A animação de origem francesa *A Princesa Sherazade* é exibida no horário de 10:30h às sextas-feiras. Com episódios de duração média de 26 minutos, a série de ficção é baseada no clássico “As mil e uma noites” e equilibra a narrativa e as aventuras de seus personagens principais com momentos cantados, em que a música entra em cena como complemento ao acontecimento. Produzida em 1998, a animação é destinada para crianças de 6 a 10 anos.

Os protagonistas da série são a princesa Sherazade e o gênio Till, seu companheiro de aventuras. Ambos são caracterizados como personagens planos (Foster apud MASSAUD, 2004), apresentando características claras e sem ambiguidade. Os dois amigos viajam para locais desconhecidos e vivem aventuras que mesclam elementos reais e fantásticos.

A cenografia e o figurino retratam a cultura oriental. A princesa veste calças de bocas largas e penduricalhos dourados em forma de moeda presos nas roupas. O cenário

principal mostra o suntuoso palácio onde mora a princesa, que possui típica arquitetura oriental, permitindo a criança o acesso a referenciais de outra cultura.

Os acontecimentos da narrativa na série são organizados de maneira linear, isto é, na mesma sequência em que ocorreriam no plano fictício (PINNA, 2006), atendendo adequadamente o público de menor idade ao qual se destina, sem ousar, neste aspecto, com novas possibilidades para o público de 10 anos.

As elipses temporais e espaciais, além de serem identificadas no desenrolar da narrativa através dos diálogos dos personagens, são marcadas pelo desaparecimento gradual da imagem e surgimento de outra (fusão ou *fade*).

A vinheta de abertura do programa mostra como a princesa Sherazade e o gênio Till, seu amigo, se conheceram. A música presente na vinheta está na versão original, em francês, e menciona o nome do programa. A manutenção da música em francês é considerado um aspecto positivo ao permitir e estimular o contato das crianças com outro idioma.

Representação de indivíduos e/ou grupos

A animação *A Princesa Sherazade* possui como personagem principal uma mulher jovem, a princesa Sherazade, que é acompanhada pelo gênio Till. Além da representação dos gêneros feminino e masculino em evidência na trama, o programa apresenta pessoas de diversas idades e classes sociais, uma vez que mesmo morando em um palácio, a princesa percorre vilas e bairros pobres, além do comércio popular das cidades que visita.

No que se refere às etnias presentes, há uma predominância de pardos, levando-se em conta a identidade regional da população do Oriente, em que a animação é ambientada, mas existe uma diversidade de etnias com a presença de brancos e pretos, além dos já citados pardos.

Promoção do desenvolvimento integral

A justificativa de exibição dada pela EBC para a animação francesa explica que o programa “promove o conhecimento de uma obra clássica da literatura mundial, desenvolve a imaginação e a criatividade com histórias de realismo mágico”. Pode-se dizer que a animação permite que o público entre em contato com uma linguagem e estética diferenciadas, possibilitando o desenvolvimento da imaginação e o conhecimento, adaptado ao público e a proposta da animação, de um clássico da

literatura mundial. A exibição de uma animação que traz elementos da cultura oriental, assim como a língua francesa nas canções que fazem parte dos episódios, reitera o que a *Federal Communications Comisión*, ainda na década de 70, definiu como conteúdo para programa de TV infantil, como aquele cujos conteúdos giram em torno de história, ciência, artes, literatura, teatro, relações humanas, outras culturas e outras línguas (grifo nosso).

Em uma narrativa repleta de aventuras, os personagens principais da animação se deparam com situações em que valores como ética, honestidade, solidariedade, amizade e responsabilidade são colocados em evidência. Assim, o programa apresenta e valoriza sentimentos e atitudes que contribuem para o desenvolvimento das crianças. No episódio exibido no dia 12/11/2010 e titulado de “O barbeiro e o tintureiro”, Sherazade e Till se deparam com dois homens que seguem para uma cidade em busca de melhores oportunidades. Enquanto o barbeiro valoriza a amizade e a honestidade, o tintureiro busca se aproveitar do amigo, enganando-o e roubando. Diante de tal situação, Sherazade e Till ajudam o barbeiro, homem de bom coração, a perceber as armações do outro e a desmascará-lo, valorizando sua honestidade. Outro exemplo dado pelos personagens no que se refere a valores a serem promovidos junto às crianças está no episódio “A paixão de Xuxu”, exibido no dia 10/12/2010, em que Xuxu, um rapaz sem pretensões no comércio, entrega a Sherazade uma moeda para que ela compre algo para ele e o ajude a vender depois, ganhando dinheiro para a mãe. Assim, a princesa tem para si uma grande responsabilidade e prova sua honestidade, buscando fazer a melhor escolha para ajudar o rapaz até então desconhecido.

Questões de respeito ao meio ambiente e preservação da fauna com a condenação da caça predatória também são abordados no programa, através do episódio “Os três caçadores”, exibido no dia 28/01/2011, em que Sherazade e Till precisam impedir que caçadores ambiciosos prendam e matem animais raros para a venda.

Assim, mesmo com o objetivo de potencializar a criatividade e a imaginação das crianças, o programa traz a tona valores importantes para a formação cidadã através da assimilação de posturas e situações em que a ética e a amizade são colocadas em evidência.

Diversidade cultural

A diversidade do programa é claramente percebida no contexto em que se apresenta: o mundo oriental, espaço pouco utilizado em narrativas infantis. Ao explorar

os elementos pertencentes a cultura do Oriente, o programa enriquece seus episódios e permite que a criança perceba um estilo de vestimenta, de arquitetura muito diferente da apresentada pelos demais programas. Entretanto, ainda está presente nos programa elementos que reforçam estereótipos da cultura oriental.

No episódio “O piolho mágico”, exibido no dia 22/10/2010, há a celebração de um casamento e das festas de comemoração, em que existem vários elementos da cultura (música, dança) oriental e um pouco de sua história. Nesse episódio, um rei tem uma maldição, que o faz se transformar em uma besta a cada noite de lua cheia, lembrando uma história comum na literatura mundial e muito utilizada em contos fantásticos para crianças.

Inovação

A inovação da animação está em trazer a cultura oriental, através dos costumes, vestimentas, músicas, arquitetura, etc. Além disso, é importante destacar que a questão é levada a efeito com elementos que o público já está habituado a se relacionar, como personagens jovens, que vivem momentos de aventura, de embate entre posições éticas, resolução de conflitos e diversão.

A presença constante da música cantada em um idioma estrangeiro, com legenda na vinheta de abertura, mas sem legenda quando aparece nos episódios também pode ser considerada uma inovação. Além de ser um recurso inovador, as canções em outros idiomas podem potencializar no público a curiosidade e a importância de se entrar em contato com outros idiomas e com a riqueza cultura que se tem acesso a partir desse conhecimento.

Considerações gerais

Diante da justificativa de exibição proposta pela EBC, pode-se dizer que a animação de origem francesa *A Princesa Sherazade* atende a demanda de desenvolver a criatividade e a imaginação das crianças através de episódios com aventuras provocativas e envolventes, que trazem elementos que estão de acordo com as experiências das crianças, mesmo que os personagens estejam envolvidos em uma atmosfera em que há a presença da magia. Entretanto, os recursos técnicos do programa o deixam com aspecto de ser antigo, podendo diminuir o interesse do público em assisti-lo, uma vez que uma estética agradável é um elemento imprescindível e que ao ser aliado a conteúdo diversificado e promotor da cidadania e do conhecimento permitem

que o resultado seja um programa de qualidade. Outro ponto a ser abordado é o fato de todas as traduções serem realizadas com o sotaque do sudeste, o que prejudica a compreensão da diversidade linguística existente no país e no mundo.

8.2.11. AS AVENTURAS DE BILL TAMPINHA E SUA MELHOR AMIGA CORKY

Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky possui 52 episódios de 12 minutos cada, produzidos na Austrália e em Cingapura pela *Southern Star Production* em associação com *The Economic Development Board of Singapore, The Australian Broadcasting Corporation, Five (UK) and Southern Star Circle Pic*. A série é formada por animação 2D, 3D e *stop motion*. Na TV Brasil, o desenho foi exibido, durante o ano de 2010, às segundas-feiras, de 10h às 11h. Atualmente, o desenho não se encontra mais na grade da emissora⁵⁵. A justificativa de exibição dada pela EBC ao programa salienta que os “episódios exploram a linguagem oral e escrita, a matemática, a criatividade e as artes visuais”⁵⁶, sendo indicada para crianças de 2 a 6 anos de idade, em período pré-escolar.

Os personagens principais, Bill Tampinha e a égua Corky, são feitos de material reciclado e desbravam o mundo ao redor deles. O cenário também é feito de sucata, sendo montado durante a ação, de modo que tudo é construído aos poucos mediante a tecnologia *stop motion*. Por exemplo: no episódio “Caos na Lua”, exibido em 18/10/2010, Bill e Corky fazem uma viagem espacial num foguete feito a partir de uma garrafa de plástico vazia. Primeiro, aparece a garrafa branca, que depois ganha uma coloração laranja e uma ponta formada pela tampa de um tubo de cola. A composição dos objetos dá origem ao foguete que a dupla usará para ir até a Lua, representada por uma bola de tênis.

Dessa forma, o cenário não chega pronto à visão de quem assiste a animação, mas é formado aos poucos. Somos convidados a montar a cena como quem arma um quebra-cabeça. Tal característica atende aos princípios de qualidade sugeridos por Ramos e Torres, que afirmam que “Qualquer filme que resulte inteligível e interessante para as crianças, é um bom filme infantil. Um filme para crianças há de orientar-se primordialmente nos interesses e nas necessidades desta classe de expectadores” (RAMOS E TORRES, 2008, p. 202).

⁵⁵ Disponível em <<http://tvbrasil.org.br/#programas>>, acesso em 22/05/2011.

⁵⁶ EBC. Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil, 2010.

A maneira como o desenho é configurado atende a uma das exigências previstas por Berry no tocante a programas voltados às necessidades infantis, no qual é salientado que “As crianças também precisam de uma programação que estimule a sua imaginação” (BERRY apud PEREIRA, 2009, p. 26).

A estrutura do roteiro, bem como a maneira como os diálogos são dispostos, apresentam linearidade e coerência com as lições repassadas, dentre elas a importância da solidariedade e o respeito ao próximo, por exemplo, promovidas em todos os episódios analisados. O público entende com facilidade o que o desenho quer mostrar, de modo que não há dificuldade, também, em reconhecer os conflitos das situações apresentadas.

No momento em que os cenários são montados, Bill e Corky costumam conversar sobre o que está em formação, de modo que fica fácil para a criança entender o que está sendo construído diante dos olhos dela. Isso também auxilia no aprendizado de novas palavras pela criança, como podemos verificar no episódio “Bill Vai às Compras”, exibido em 08/11/2010, em que a dupla de protagonistas vai ao shopping comprar um novo chapéu para Bill. O público vê uma escada rolante sendo montada, à medida que Corky esclarece para Bill o que é e qual a funcionalidade do objeto.

A série se utiliza de recursos sonoros durante toda a narrativa, aparecendo tanto na montagem dos cenários quanto na movimentação dos personagens, promovendo uma relação entre os sentidos visão e audição. Os efeitos sonoros também são recorrentes na música de fundo, que está presente do início ao fim do desenho e pode anunciar uma reviravolta no enredo. Ao todo, podemos concluir que as sonoridades utilizadas dão suporte à ação, estando diretamente ligadas à estrutura da narrativa.

Os cenários são montados a partir da junção de botões, tampas de plástico e outros objetos. Os “barulhos” dessa montagem se tornam repetitivos e velozes, desaparecendo quando o cenário fica pronto, deixando apenas a música de fundo a dar o tom sonoro à ação. A série possui cortes, movimentos de câmera e mudança de enquadramentos numa velocidade confortável para o público acompanhar a narrativa.

Os personagens da série são caracterizados como planos, tal como definido por Foster (apud MASSAUD, 2004). Bill e Corky têm atitudes plenamente previsíveis. Sempre procuram ajudar um ao outro e aos seus amigos, como Dona Apito, que sempre precisa de auxílio para defender suas ovelhas do Grande Selvagem Peludo. Percebe-se também que os personagens são verossímeis em relação ao ambiente fantástico da trama. Sempre que Bill e Corky necessitam de algum objeto, este se forma

instantaneamente. Os personagens agem de forma natural ao fato, pois é comum ao plano fantástico em que vivem.

O cenário é bastante colorido e rico em detalhes. Alguns são formados em animação 3D, outros pela técnica *stop motion*, a partir de material reciclado, como garrafas e embalagens. A sucata que se transforma em parte da narrativa é o grande diferencial da série, que tem a intenção de mostrar claramente para o público que o cenário está sendo composto de materiais que poderiam estar na lixeira, mas que estão sendo criativamente reaproveitados.

As personagens, apesar de serem formadas por animação 3D, “fingem” ser constituídas de sucata. A personagem Corky possui o tronco formado por uma lata de alumínio e o pescoço constituído a partir de uma mola.

Os acontecimentos da narrativa da série são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia, nos termos de PINNA (2006). A opção é adequada, considerando o público ao qual está destinado (02-06 anos).

Durante narrativa identificam-se narradores personagem e testemunha. No começo de cada episódio, há um diálogo inicial em que Bill e Corky apresentam o nome e o que vai haver no episódio do dia. Durante a introdução, percebem-se os dois tipos de narradores. No episódio exibido no dia 29/01/11, tem-se o diálogo:

Corky – “Aonde vamos hoje, Bill?”

Bill – “Vamos à fazenda da Dona Apito, Corky.”

Corky – “E vamos ter uma aventura lá?”

Bill – “É claro. Vai se chamar ‘O gênio confuso’.”

Ambos são considerados narradores personagens, pois estão narrando ao espectador sobre o episódio. No caso de Bill, pode-se considerar também como um narrador testemunha, porque ele parece já ter vivenciado as aventuras do episódio. A apresentação de diversos tipos de narradores em uma mesma narrativa, como tratado anteriormente, tende a enriquecer o repertório infantil sobre as diferentes formas de contar uma história, estimulando a sua capacidade associativa.

As elipses temporais e espaciais são identificadas pelo narrador durante o desenrolar da narrativa, através do diálogo das personagens. A série não faz uso, por exemplo, de intervenções tipográficas ou de vinhetas padrões, deixando somente a cargo do espectador a interpretação sobre a mudança de tempo e espaço.

A vinheta de abertura do programa apresenta a construção da casa de Bill e Corky a partir de sucata, bem como formação dos próprios personagens. A música de abertura é bastante tranquila e lenta, como se fosse uma canção de ninar, e também traz o nome da série, em um ritmo que se adequa também ao perfil do público ao qual se dirige.

Representação de indivíduos e/ou grupos

A animação apresenta diversidade de gênero na formação dos protagonistas. Bill faz dupla com Corky, uma égua que possui importância na narrativa e sempre tem ótimas ideias, fato comprovado pelo bordão reproduzido por Bill ao final de cada episódio: “quando você está certa, Corky, você está certa”. Os personagens que contracenam com os dois são variados, podendo ser humanos ou animais, de ambos os sexos.

Em relação à etnia, podemos dizer que esse aspecto não se aplica, mas se apresenta de uma forma diferente. A cor da pele dos personagens é diferente da qual estamos acostumados no mundo real, onde convivemos com pessoas brancas, amarelas, pretas, pardas e indígenas⁵⁷. Bill, por exemplo, possui braços e pernas pretos, cabeça amarela e tronco azul. Já Dona Apito possui cor roxa. Essas diferenças de cor apresentadas, apesar de não existirem de fato, podem ser analisadas como uma estratégia do programa em mostrar uma diversidade étnica, onde diferentes pessoas possuem distintas tonalidades de pele.

Nos episódios analisados também percebemos a presença de adultos e crianças, mas notamos a ausência de pessoas com deficiência, aspecto que poderia ser incluído, numa tentativa de aumentar o leque de abrangência social do desenho.

Temáticas

O programa apresenta o que seria a vida cotidiana dos protagonistas, com situações rotineiras, como ir às compras ou plantar frutas no quintal. Entre os temas abordados, verificamos a apresentação de princípios essenciais para o desenvolvimento da criança, como a solidariedade, a amizade, o trabalho em conjunto e o respeito. Na maioria dos episódios também podemos encontrar situações de aventura, onde os

⁵⁷ Classificação de “cor da pele” utilizada pelo IBGE (2010).

personagens passam por situações de risco onde as habilidades motoras deles são colocadas em prática.

Como exemplo, citamos o episódio “O Grande Selvagem Peludo”, exibido no dia 18/10/2010, em que o personagem que dá nome ao episódio - uma ovelha muito levada que toma atitudes que prejudicam os demais – abre a cerca e solta o rebanho da fazendeira Dona Apito, amiga dos protagonistas que recorrentemente aparece nos episódios. A busca pelo rebanho torna-se uma grande aventura, em que Bill e Corky passam por diferentes situações de superação para tentar reunir as ovelhas novamente.

Dentre as áreas do conhecimento abordadas, a que mais se manifesta nos episódios analisados é a cultural, percebida na relação amistosa entre os protagonistas, o que pode ser considerado um exemplo de parceria, visto que os dois estão sempre juntos na prestação de favores aos demais e na realização de atividades, como ir ao shopping ou recolher o lixo, por exemplo. A área do conhecimento cultural também é explorada pelo desenho na relação de Bill e Corky com os demais. Os diversos personagens que aparecem nos episódios constituem uma rede de relações com os protagonistas, de modo que a ação não fica concentrada somente na dupla, mas também toma forma a partir da participação de diferentes indivíduos.

Promoção do desenvolvimento integral

A apresentação de conteúdos que valorizam as habilidades cognitivas da criança é uma das principais características do desenho. Isso se dá, principalmente, pelo já citado fator de que o cenário não chega pronto à visão de quem assiste, mas adquire formas e cores no decorrer da ação, mexendo com a imaginação do público do começo ao fim da atração. Concordamos que o desenho faz parte do grupo de programas que Lasagni e Richeri tratam como sendo aqueles que “requerem do espectador uma participação mais atenta” (LASAGNI & RICHERI, 2006, p.24).

Há dois pontos que merecem ser salientados. O primeiro deles é a apresentação de situações que potencializam o aprendizado de habilidades sócio-afetivas favorecedoras da convivência social. Em todos os episódios analisados, Bill e Corky realizam atividades que têm como pano de fundo a ajuda ao próximo, salientando, para a criança, a importância de posturas solidárias. Podemos identificar o estímulo à formação cidadã, por exemplo, no momento em que Bill e Corky ajudam o personagem Damo a chegar ao seu planeta de origem, fato que ocorre no episódio já citado “Caos na Lua”.

O segundo é o fato de o desenho explorar a apresentação de situações que evidenciam para a criança que ela é capaz de superar dificuldades e lidar com o imprevisto. A cada episódio, Bill e Corky têm de resolver um problema, seja dos amigos, seja deles mesmos. Há, em cada história, uma espécie de “meta” que os protagonistas tentam cumprir a qualquer custo, utilizando estratégias inteligentes e criativas.

Como exemplo, citamos o episódio “O Dia da Boa Ação”, exibido em 06/12/2010, onde Bill e Corky criam uma máquina para recolher todo o lixo da cidade. Por distração, os dois acabam sujando a cidade ainda mais. Revoltados, os cidadãos reclamam da atitude dos protagonistas. Prontamente, Bill e Corky reverterem a situação, voltando aos locais por onde passaram e deixando a cidade limpa, numa clara referência à importância da responsabilidade na condução de tarefas.

A apresentação de comportamentos cooperativos é uma marca forte do desenho. Não somente pela ajuda que os protagonistas dão aos amigos que necessitam de auxílio, mas também pelo fato de os dois estarem sempre trabalhando juntos, em dupla.

Isso fica muito claro no episódio “As Confusões do Grande Selvagem Peludo”, exibido no dia 06/12/2010. Nele, Dona Apito pede que os protagonistas tosem as ovelhas dela, que estão com calor por causa do excesso de lã. Prontamente, Bill e Corky atendem ao pedido da fazendeira, que, em troca, lhes promete uma jarra de refresco de cereja. Enquanto um segura a ovelha, o outro tosa o animal. A divisão de tarefas representa, aqui, a necessidade de a criança reconhecer que determinadas funções podem ser melhor desempenhadas quando feitas em conjunto, e não individualmente.

Além disso, os protagonistas apresentam atitudes que valorizam o respeito e a honestidade para com os demais. Além de terem educação com todos, Bill e Corky valorizam a resolução pacífica de conflitos, o que fica muito evidente na relação da dupla com o Grande Selvagem Peludo. A ovelha, que sempre tenta prejudicar o trabalho dos protagonistas, não é vista por Bill e Corky com maldade. Pelo contrário, os protagonistas até chegam a ajudá-la no último episódio citado. Na história, o Grande Selvagem está com muito calor. Ao ver o problema da ovelha, Bill e Corky ajudam o animal tosando a sua lã.

Originalidade

As temáticas dos episódios analisados tratam de questões comuns - mas que são importantes em desenhos que objetivam promover o desenvolvimento infantil - como a

preservação do meio ambiente e a ajuda ao próximo. O enfoque, ao contrário, mostra-se bastante inovador, não exatamente pela forma como o tema central é abordado, mas como a temática se oferece visualmente. A estética apresentada pelo desenho é um diferencial ante as outras animações. Aqui, podemos enxergar dois tipos de inovação: no formato (é incomum um desenho formado por sucatas, o mais corriqueiro é encontrarmos desenhos “perfeitos” nas formas de seus personagens e cenários) e na linguagem (pelo fato de o desenho não chegar “pronto”, mas, ao contrário, ser “construído” aos poucos).

Outra inovação que percebemos no formato é o fato de que a ação não termina, necessariamente, no final do episódio. Em “O Grande Selvagem Peludo”, a narrativa não é concluída, de modo que o episódio se encerra sem o desfecho sugerido pelas circunstâncias dos acontecimentos. A impressão que fica é que a ação será concluída num próximo episódio.

Interatividade

Na maioria das vezes, a interatividade aparece sob a forma do estímulo à realização de atividades. Bill e Corky estão em constante movimentação, tendo de percorrer distâncias e estar em diferentes lugares para solucionar os problemas que aparecem na narrativa. Como exemplo, citamos o episódio “A Poderosa Melancia”, exibido em 08/11/10, em que Bill e Corky chegam a ir ao fundo do mar para resgatar uma melancia furtada do quintal da dupla.

A promoção de questionamentos também marca presença quando percebemos a doação de Bill e Corky à causa dos demais, comportamento verificado em todos os episódios analisados. A interatividade também aparece de uma forma mais clara no início da ação, em que a voz de Bill, sem a sua imagem, fala ao público o nome do episódio que será exibido.

Considerações gerais

O desenho possui objetivos muito claros. Mensagens de solidariedade, amizade, respeito e cooperação estão presentes em todos os episódios analisados, promovendo questionamentos necessários à faixa etária que o desenho se destina (crianças de 2 a 6 anos de idade). Nos episódios analisados, percebemos, também, a representação de diferentes grupos sociais, de distintas faixas etárias.

Um dos maiores trunfos da animação é a sua linguagem audiovisual. Primeiro pelo material utilizado: sucatas que dão forma aos cenários e personagens. Segundo pela maneira como os cenários e objetos são apresentados: eles não aparecem prontos, mas são montados no decorrer da ação, ganhando formas no momento em que são postos à cena.

A união de uma estética inovadora às mensagens de cooperação e solidariedade fazem do desenho uma boa opção de programa educativo, no sentido de repassar importantes valores de uma forma inovadora e divertida, capaz de prender a atenção da criança com facilidade e tratando-a com seriedade.

8.2.12. BARNEY E SEUS AMIGOS

O programa *Barney e seus Amigos* é uma produção de origem norte-americana datada de 1998, com direção de Steve Feldman. Na TV Brasil, a atração foi exibida aos sábados, das 08:30 às 09h, sendo indicado para crianças de 2 a 4 anos de idade. Atualmente, o programa não integra a grade da emissora⁵⁸. Segundo a justificativa para exibição da EBC, “a série aborda cinco áreas essenciais do desenvolvimento: amor e emoções, habilidades individuais e sociais, criatividade e imaginação, movimento e primeiros aprendizados”⁵⁹

O personagem principal do desenho é Barney, um dinossauro de pelúcia que ganha vida e aumenta de tamanho, passando a se divertir com um grupo de crianças em um ambiente escolar. Aqui já podemos perceber como a fantasia se manifesta na narrativa. O dinossauro de pelúcia toma para si formas humanas e chega a interagir com o grupo através da fala, das músicas e das lições repassadas no decorrer das atividades, como a importância do respeito ao próximo e do trabalho em grupo.

O fantástico também se manifesta em acontecimentos distantes da realidade com a qual estamos acostumados, como no episódio “Cores por toda a parte”, exibido no dia 11/12/10, em que as crianças, a cada vez que metem a mão no chapéu do Barney, retiram de dentro da peça de roupa diferentes objetos. No episódio, que analisa as diferentes cores, os personagens têm a coloração das suas roupas trocadas num passe de mágica. Num momento, todos utilizam blusas amarelas. De repente, o vermelho toma o

⁵⁸ Disponível em <<http://tvbrasil.org.br/#programas>>, acesso em 26/05/2011.

⁵⁹ EBC. Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil, 2010.

lugar da cor original, fazendo com que os integrantes do grupo relembrem objetos desta cor.

O roteiro do programa é bem desenvolvido, apresentando coerência na ordem dos acontecimentos sem perder o ritmo, sem deixar de ser envolvente. A narrativa consegue repassar importantes ensinamentos, tais como a importância da solidariedade, do respeito ao próximo e das atividades feitas em conjunto, sem ser monótona. De forma leve, o roteiro não se utiliza de um discurso imperativo para tratar esses ensinamentos. Antes disso, tais temáticas são suscitadas de forma divertida, através da música e de atividades manuais e motoras.

A todo o momento, as crianças são convidadas a brincar, dançar e cantar, ou seja, a criança é convidada a estar em movimento e a aprender lições de sociabilidade e conhecimento, como no episódio “Livros são divertidos”, exibido em 23/10/10, em que o público aprende a importância de sermos diferentes um dos outros e como a leitura ajuda na descoberta de informações. Tal característica responde positivamente ao primeiro ponto d’A *Carta da Televisão para Crianças*, onde consta que meninos e meninas devem ter acesso a programas que, “juntamente com o entretenimento, devem permitir que desenvolvam as suas capacidades físicas, mentais e sociais”. (A Carta da Televisão para Crianças, 1995, apud Pereira, Pinto e Pereira, 2009).

Os personagens da série (Barney, BJ, Baby Bop, Riff e crianças) são caracterizados como planos, nos termos de Foster (apud MASSAUD, 2004). As crianças apresentam verossimilhança em relação ao contexto escolar onde estão inseridas: pertencem à mesma faixa etária uma das outras e discutem temas próprios da escola. A série também traz a interação de personagens humanos e bonecos manipulados de forma bem conduzida, de maneira igualmente verossimilhante, sem cair em artificialidade. Barney leva o toque fantástico ao ambiente comum da escola.

A composição da cenografia é pertinente, pois retrata uma escola americana comum, aspecto percebido pelos vários ambientes do programa: biblioteca, cozinha, pátio, casa da árvore e outros. O cenário é amplo, possibilitando os vários momentos de música e dança.

Neste país, os alunos não utilizam uniformes. O figurino constitui-se, geralmente, por calça ou bermuda e camisas frouxas, trazendo conforto e mobilidade para as crianças desenvolverem as atividades do programa, como brincar, pintar, cantar e dançar. O figurino de Barney, BJ, Baby Bop e Riff são pertinentes. Os dinossauros são

coloridos e cada um, menos Barney, traz um acessório diferente: BJ usa boné; Baby Bop usa laço e sapatilha; e Riff usa tênis.

Os acontecimentos da narrativa da série são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia, nos termos de Pinna (2006).

As elipses temporais e espaciais são identificadas pelo espectador através do desaparecimento gradual de uma imagem e o surgimento de outra, processo denominado de fusão ou *fade*. Dentre os episódios analisados, o que é exibido no dia 23/10/10 apresenta vinhetas com a temática de fundo do mar para marcar as elipses que acontecem durante um dos momentos musicais do programa. No entanto, o fato não é comum, só acontece em episódios isolados. Em todo final de episódio, uma vinheta marca a entrada do quadro “Barney diz”, no qual o dinossauro faz um resumo do que houve no programa.

A trilha sonora é um aspecto muito forte na série. Barney e seus amigos cantam e dançam várias vezes durante o mesmo episódio. As canções sempre têm ligação com o assunto que está sendo abordado durante o programa. Em todo final de episódio, quando Barney vai se despedir das crianças da escola, o dinossauro canta a famosa canção “Amo você”, que mostra de forma clara o sentimento dele e das crianças.

A vinheta de abertura do programa é divertida e já traz uma prévia sobre a estrutura e personagens que constituem a série. A música de abertura é fácil de cantar e desperta a curiosidade do espectador sobre o programa, pois esclarece quem é o personagem principal: “Barney é um dinossauro da nossa imaginação (...), Barney pode ser também amigo de vocês”.

Barney e seus Amigos é um programa provocativo, pois sempre traz um tema de interesse da criança, como desenho, cores, jogos e outros. É divertido, envolvente e agradável porque apresenta músicas, danças e brincadeiras, sempre com um toque de fantasia. Está em sintonia com o mundo de experiência da criança, porque a narrativa se passa numa escola, lugar onde é presente conflitos e atividades do mundo infantil.

Representações de indivíduos e/ou grupos

As crianças que protagonizam as cenas são de várias etnias. Elas são brancas, negras e asiáticas, num claro estímulo à diversidade. Nos episódios analisados, a diversidade de cor é vista de maneira natural, de modo que em nenhum foi encontrado menção a tal diferença.

As distinções entre os membros não param por aí. Em diferentes episódios, meninas e meninos compõem o grupo, de modo que os dois sexos interagem e lidam com as diferenças de uma maneira natural. No programa, o sexo feminino não é colocado em segundo plano e as meninas realizam as mesmas atividades dos meninos.

Em nenhum dos episódios analisados foi encontrada a presença de crianças com deficiência. A dança, aspecto importante da narrativa, poderia ser trabalhada de outra forma, caso existisse um personagem com essa característica. Atualmente, em vários países, há grupos de dança com a presença de cadeirantes. A existência de deficientes no programa poderia mostrar para crianças nessa situação que o problema físico delas não as impede de realizar determinadas atividades, como a dança, por exemplo.

Temáticas

O programa leva a criança a sério, pois aborda com consistência e leveza assuntos importantes para o público ao qual está destinado, como alimentação, cuidados com o corpo, formas geométricas, e outros. Todos os episódios abordam a vida cotidiana, em que as crianças, juntamente com Barney, exploram atividades rotineiras, como ler, pintar, cozinhar e estudar. O diferencial é como essa rotina é desenvolvida. O brincar está associado ao aprender, de maneira que a dramatização de atividades como reciclagem, pintura e desenho tornam-se mais divertidas com a música e os efeitos sonoros utilizados na ação. Geralmente, dois temas são trabalhados por episódio, de modo que um é o principal, enquanto o outro é secundário.

Promoção do desenvolvimento integral

O primeiro ponto deste item que merece destaque é a valorização das habilidades cognitivas da criança. Podemos citar, mais uma vez, o episódio “Cores por Toda a Parte”, em que Barney, juntamente com as crianças do grupo, ensinam o público como a mistura de cores diferentes pode dar origem a uma nova cor.

O estímulo à expressão transparente de sentimentos também está presente na narrativa. Como exemplo, citamos o episódio exibido no dia 13/11/2010, cujo nome é desconhecido, visto que a gravação feita pela EBC cortou o início, no exato momento em que é falado o nome do episódio. Nele, as crianças cantam uma música onde cada uma delas fala de diferentes sentimentos. Uma diz que é feliz, outra, fala que se entristece. Uma delas chega a dizer que fica bastante brava quando é contrariada, sem

nenhuma resposta negativa ao que foi dito, deixando claro que é comum que as crianças sintam sentimentos diversos, até mesmo alguns que são vistos com maus olhos.

A valorização das habilidades manuais e motoras está presente do começo ao fim. O grupo está sempre em movimento, realizando atividades como pintura e reciclagem, por exemplo. A cada atividade realizada, os amigos cantam e dançam uma música relacionada à experiência, de modo que a letra da canção faz uma clara referência aos ensinamentos que estão sendo aprendidos pela turma.

Um bom exemplo disso se dá no momento em que o grupo, no já citado episódio “Livros são divertidos”, fabrica uma réplica de oceano a partir de uma caixa de papelão e pedaços de cartolina colorida. Realizada a experiência, os amigos se unem para cantar e dançar uma música em que imaginam como seria a vida num oceano.

Interatividade

A interatividade está presente de diferentes formas, desde a promoção de questionamentos até a realização de atividades, que é a mais marcante. Como já foi dito, o grupo está sempre em movimento, realizando ações em conjunto.

Um bom exemplo da interatividade na realização de atividades se dá no episódio “Livros são divertidos”, em que percebemos o incentivo à leitura, temática do episódio analisado. O ato de ler é o que permeia todas as atividades realizadas pelo grupo, de modo que o hábito é transmitido como uma atividade cuja necessidade não é um problema, mas uma diversão. Dessa forma, o programa “reforça conhecimentos apreendidos na educação formal e produz experiências” (Magalhães, 2007, p. 50), de maneira que o público é convidado a vivenciar a importância da leitura no seu dia-a-dia.

No episódio exibido no dia 13/11/2010, a interatividade na promoção de questionamentos está apresentada de uma forma interessante. Nele, um dos dinossauros do grupo, BJ, sente fortes dores de barriga por causa do excesso de panquecas ingeridas. Ao final, todos chegam à conclusão de que não se deve comer demais para não passar mal.

Em todos os episódios há interatividade também no final, quando Barney fala diretamente com o público, olhando para a câmera. Nesse momento, o boneco faz um resumo do episódio e se despede deixando uma mensagem afetuosa: “lembrem-se: eu amo vocês”. Aqui aparece outra característica forte do programa: a afetividade. Em diversas ocasiões, desde o início da ação, os integrantes trocam abraços e palavras de carinho e amizade.

Originalidade

A inovação está no enfoque dado aos temas abordados. As temáticas são meticulosamente analisadas, de modo que no decorrer do episódio o tema central é visto sob diferentes prismas, seja através da música e da dança, seja através das atividades feitas em grupo.

No episódio do dia 13/11/2010, onde a turma descobre objetos de formato redondo, as formas circulares estão presentes do início ao fim, como no momento em que as crianças fazem um lanche e percebem que todos os alimentos são redondos ou no momento em que BJ come panquecas redondas.

Considerações gerais

O programa é bastante completo. A narrativa explora as potencialidades da criança, respeitando-a como um ser de inteligência e de direitos. Aspectos essenciais para a faixa etária a qual o programa é destinado – crianças de 2 a 4 anos de idade -, como a solidariedade, o respeito e o trabalho em conjunto são explorados de uma maneira bastante criativa e envolvente, através da dança, da música e de um diálogo bem trabalhado, que não se apresenta monótono.

A representação infantil, apesar de estar bem desenvolvida, com meninas e meninos de diferentes etnias, poderia incluir crianças com deficiência, aspecto que melhoraria a abrangência infantil apresentada pelo programa.

Tendo como princípio o repasse de ensinamentos importantes para o desenvolvimento infantil, o programa faz a sua parte de uma maneira prazerosa. As músicas dividem com os diálogos a tarefa de repassar preceitos importantes para a formação das crianças de uma forma divertida, em que se aprende brincando.

8.2.13. CIDADE DO FUTURO

O site da TV Brasil apresenta a série *A Cidade do Futuro* “como uma fábula romântica, com toques de poesia e inocência (...) Trata-se de um seriado “irônico, cosmopolita, surreal e autocrítico. O resultado é uma caricatura um pouco exagerada,

uma acusação da aflição de uma sociedade consumista ocidental, exemplificada através do testemunho e opinião dos atores”.⁶⁰

A série de ficção e animação 2D, exibe dois episódios às quartas-feiras os quais são reprisados aos sábados, das 10h30 às 11h, tem produção franco-canadense e foi produzida com episódios de 13 minutos. O documento “Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil” diz que o programa é inédito na TV aberta e por assinatura no Brasil e é destinado ao público de 08 a 12 anos. O mesmo documento aponta como justificativa para exibição “o estímulo ao pensamento crítico sobre a sociedade e a busca por alternativas em situações de crises”.

O programa é classificado como da área do conhecimento cultural, isto é, que apresenta conteúdo que promove o desenvolvimento das crianças em um sentido amplo, que inclui as dimensões cognitivo/intelectuais e emocionais/sociais (VIÑES, s/d), em articulação com conhecimento que emerge das interações a partir de um saber coletivo acumulado em memória social (MORIN, 2000).

Os personagens são planos, com características claras, sem ambigüidades (FOSTER apud MASSAUD, 2004) e apresentam verossimilhança, já que “o comportamento e a caracterização dos personagens condizem com o contexto em que estão inseridos” (MASSAUD, 2004).

A cenografia, que mescla elementos contemporâneos ao cenário futurista em que trafegam pelo ar carros, motos e bicicletas, mostra-se pertinente à narrativa, assim como o figurino. Na questão da linguagem é um programa que potencializa o aprendizado de novas palavras e de seus significados.

O figurino dos personagens também é regido pelos aspectos futurista da série. Eles utilizam roupas largadas, acessórios cosmopolitas e alguns usam os cabelos por cima dos olhos.

Na série, as elipses temporais e espaciais, além de serem identificadas através do diálogo dos personagens, são marcadas pelo desaparecimento gradual de uma imagem e surgimento de outra (fusão ou *fade*) e por quadros que sobem e descem dando início a uma nova sequência. Esta diversidade propicia ao público uma oportunidade de apropriação progressiva da linguagem audiovisual.

Do ponto de vista das características gerais do programa, considera-se *Cidade do Futuro* como provocativo, divertido e envolvente porque leva as crianças a sério e está

⁶⁰ <http://www.tvbrasil.org.br/novidades/?p=439> , acesso em 08.02.2011

em sintonia com o mundo de experiência da criança. Embora o programa seja classificado para a faixa etária de 08 a 12 anos, pelas temáticas abordadas e pelos personagens percebe-se que esse recorte etário pode ser ampliado.

Representações de indivíduos e/ou grupos

Os adolescentes da série, Sharon, Sushi, Baby Doll, Wood Blues, Greg, Rob, Jimmy Woodstock vivem em uma cidade multiétnica e futurista e vivenciam situações comuns aos jovens de qualquer época, como detalhado a seguir.

Nesse contexto, os episódios contam com a presença de adolescentes e jovens, do sexo masculino e feminino, e cor da pele branca e preta. Já no item predominância, sobressaem as pessoas de cor branca e de sexo masculino, e adolescentes. No próprio grupo de adolescentes, núcleo central da trama, há equilíbrio entre meninos e meninas e diversidade étnica, considerando que há pessoas negras e uma oriental. Mais dois outros grupos de personagens participam da série, “os labradores”, formado por três meninas loiras, que usam as mesmas roupas e os “keikos”, composto de cinco garotos que também se vestem da mesma maneira, com uma espécie de uniforme. A forma de se vestir está relacionada ao contexto do jovem contemporâneo que, no desejo de participar de um grupo, muitas vezes, padroniza a vestimenta. É comum observar em grupos de adolescentes ainda, que além da roupa, o corte de cabelo e os acessórios usados são muito parecidos.

Temáticas

De um modo geral, os episódios estão relacionados a situações vividas no cotidiano. Os oito episódios exibidos tratam de temáticas variadas, cuja ênfase está na forma como o grupo se relaciona e como cada um se coloca diante das situações. É o caso, por exemplo, de “Leis do Coração”, de 26/01/2011, em que Jimmy se declara para Baby Doll. Para convencer a moça, ele usa uma roupa diferente, uma espécie de blazer e calça pretos, o que a encanta, e também as meninas da turma dos “Labradores”. Os demais garotos da turma não se intimidam e vão comprar as mesmas roupas de Jimmy, para “ficar parecido com as celebridades de Hollywood”, diz Wood Blues.

O curioso é que todos levam seus cofres de porquinho para a aquisição da nova vestimenta. Embora vivenciem a fase adolescente e estejam ansiosos para encantar as meninas com uma boa aparência, o uso do cofre de porquinho pode denotar que estão,

na verdade, em uma fase de transição entre a infância e a adolescência, visto que o cofre de porquinho remete para o universo infantil.

Como o título da série indica, a narrativa se passa no futuro. O que caracteriza esse período histórico é basicamente o fato das pessoas se deslocarem usando carros, motos e uma espécie de prancha voadora que mais parece um tapete mágico, através do ar. No mais, tudo o mais, parece com contexto contemporâneo.

No episódio “Leis do Coração” (26/01/2011) há uma cena na sala de aula, em que Jimmy tenta se aproximar de Baby Doll. O cenário da sala de aula muito se assemelha a uma sala dos dias de hoje: o professor escreve no quadro verde enquanto os estudantes, dispostos em filas, uns atrás dos outros, fazem anotações. O elemento que sugere o futuro é a presença de uma tela na carteira, indicando que a carteira está integrada um computador. É curioso que a série futurística retrate a escola praticamente tal qual ela é hoje. Papert (2008), um dos críticos da escola, justamente pela ausência de modernização, afirma que a instituição educacional passou por mudanças, mas não ao ponto de mudar substancialmente a forma de ajudar as crianças a aprender. No futuro apresentado pelo programa, a única alteração é de natureza tecnológica.

Promoção do desenvolvimento integral da criança

A série como um todo valoriza situações que potencializam o desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo mesma e com os outros, enfrentar os próprios temores, angústias, tristezas, inseguranças e raivas, como no episódio “O garoto do ringue de boxe” em que Wood Blues está todo convencido de que é bom lutador porque ganhou uma luta por acaso, por isso passa a ignorar os amigos e sair com outra turma. A irmã diz que ele é narcisista. Quando perde na luta final e os novos amigos somem, se dá conta de que os amigos de sempre é que estão por perto quando se precisa.

Em “O seriado”, veiculado no dia 10/11/2010, Sharon participa do programa de TV “Nós estamos apaixonados, mas não por muito tempo” voltado para o público jovem e logo se torna uma estrela. Com o sucesso, ela vira capa de revista, mas a notícia publicada diz que ela tem uma relação amorosa com um dos personagens, o que não é verdade. Ela se sente traída e vai tomar satisfações com o produtor que afirma que aquilo faz parte da fama, que ela não precisa levar a sério e oferece um salário maior para ela, Sharon não concorda e sai da série. Wood se oferece para ficar no lugar dela e propõe a criação de produtos a partir da imagem de Sharon, mas o produtor não aceita.

Nesse programa fica evidente a forma como a mídia cria celebridades efêmeras e como esse universo é apresentado às crianças que são telespectadoras assíduas de TV, tanto que acompanham diariamente “Nós estamos apaixonados, mas não por muito tempo”. Embora não faça nenhuma crítica explícita à mídia, o episódio questiona o modo com a indústria da comunicação está organizada, pouco se importando com o que divulga, preocupada, sobretudo, com os índices de audiência.

No que diz respeito à proteção aos direitos humanos, os episódios apresentam opiniões/informações divergentes/plurais, cujo conteúdo é de respeito e estímulo à diversidade. Como aconteceu no episódio “A estrela da realidade urbana”, de 26/01/2011, *reality show* juvenil. Wood vê a chamada na televisão e resolve se candidatar. Ele se considera um ótimo ator, muito preparado e não tem dúvidas de que será escolhido, mas a turma resolve aprontar com ele. No dia do anúncio do resultado, descobre que ele não foi selecionado, mas que Jimmy, Sushi, Greg e outros conhecidos da escola vão participar e fica muito chateado, afinal, era a chance dele se tornar uma “celebridade”.

No dia da escolha de quem deve sair do programa há um grande tumulto no auditório. Baby enciumada porque Jimmy está todo solícito com a Lara, invade o palco, corta o cabelo dele e lhe dá um beijo na boca. Wood aproveita para dizer que todos aqueles participantes já se conheciam e que, portanto, não poderiam ser escolhidos, já que um dos critérios de seleção é que os participantes não se conhecessem.

O que Wood não sabia era que a turma havia feito isso justamente para provar que o programa era uma farsa e que não valia a pena participar desse tipo de coisa. O programa termina com todos eles contemplando o por do sol e Greg dizendo: “não vamos deixar a mídia atrapalhar nossa vida”.

Como já comentado, *Cidade do Futuro* faz uma crítica à mídia e nesse episódio, de forma bastante explícita. Essas questões da forma como foram apresentadas sugerem uma reflexão do papel da mídia no cotidiano de crianças e adolescentes, convidam a pensar a comunicação como um direito humano e mais, a necessidade de uma educação midiática que favoreça a compreensão de como os meios de comunicação operam e constroem sentidos. Como defendem Tavares e Moraes Filho (2010, p. 149). “A educação midiática, portanto, deve dar as condições para que as pessoas saibam como acessar, interpretar e avaliar os conteúdos das várias mídias”, fazendo uma leitura crítica da mídia.

Considerações gerais

Cidade do Futuro é uma série que estimula muitos questionamentos e instiga a criança a pensar sobre questões como o amor, consumo, a relação com a mídia, mas ao mesmo tempo oferece componente da diversão, já que aposta na fantasia da cidade do futuro em que jovens se locomovem sozinhos em seus veículos sem precisarem ter 18 anos e estarem habilitados, mas que lidam com situações contemporâneas, em que têm que lidar com temáticas mais intimistas. É interessante, que mesmo no futuro, o programa não faz apologia dos produtos tecnológicos.

Convém ressaltar que o argumento, expresso no documento “Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil”, de que a série estimula o pensamento crítico, é plenamente constatado.

Merece destaque também o fato de que nas situações apresentadas os jovens se mobilizam e se organizam para resolver os problemas, e fazem isso ajudando-se mutuamente. Diferente de outras produções audiovisuais para crianças que as famílias sequer aparecem ou quando aparecem são apresentadas de forma jocosa, quase ridícula, na série Sharon, Sushi, Baby Doll, Wood Blues, Greg, Rob, Jimmy Woodstock têm pais que participam de suas vidas e são queridos pelos filhos, denotando respeito mesmo em situações onde há divergências de opiniões.

Do ponto de vista da linguagem, o programa potencializa o aprendizado de novas palavras pela criança e/ou o conhecimento de seus múltiplos significados, ao mesmo tempo em que potencializa o aprendizado correto do idioma.

Em uma programação televisiva em que predomina a mesmice nos programas voltados ao público infantil, a TV Brasil exhibe com exclusividade *Cidade do Futuro* e poderia pensar em estratégias de divulgação diferenciadas para que o programa chegasse a mais crianças.

8.2.14. CONNIE, A VAQUINHA

Connie, a vaquinha é uma série de animação em 2D, com 17 episódios de 22 minutos⁶¹, produzidos na Espanha, pelo estúdio *Neptuno Films*. Com direção e roteiro de Josep Luís Viciano, a série conquistou, em 2005, o *Silver Honor* nos *Parent's Choice*

⁶¹ O dado referente ao número de minutos do episódio foi informado pela TV Brasil. A equipe observou, contudo, que os episódios, na verdade, são mais curtos, em torno de 7-8 minutos, permitindo a exibição de 02 deles no intervalo de tempo referido neste parágrafo.

Awards, tendo sido exibida nos EUA, Austrália e Reino Unido⁶². Na TV Brasil, o desenho foi exibido, em 2010 e no primeiro semestre de 2011, às terças-feiras de 9:00h às 9:30h. No período em análise, foram apresentados, regra geral, dois episódios por dia.

A justificativa de exibição dada pela EBC ao programa salienta que a série “aborda temas de valores positivos, como a cooperação e a ajuda ao próximo. Promove a solidariedade, estimula a curiosidade pelo mundo dos animais e a busca pelo conhecimento de forma geral”⁶³. Trata-se de uma série indicada para crianças de 02 a 06 anos de idade, em período pré-escolar.

A personagem principal, Connie, é uma vaquinha, doce, meiga, esperta e sempre disposta a ajudar os outros. Curiosa e atenta a tudo que ocorre ao seu redor, ela expressa bem a postura das crianças nesta fase de descoberta do mundo, em que tudo constitui um desafio à sua compreensão e experimentação.

Este processo de descoberta é vivido por Connie na companhia dos amigos com os quais ela brinca, vive aventuras e enfrenta desafios. Dentre eles, estão o cachorrinho Mancha, o passarinho Wally e a ovelha Maddie. Os personagens principais da série podem ser caracterizados como planos (FOSTER apud MASSAUD, 2004), considerando que Connie e seus amigos mais próximos têm atitudes plenamente previsíveis. Eles sempre estão dispostos a brincar, explorar o mundo ao seu redor, ser solidários com quem precisa e resolverem coletivamente os problemas e desafios do cotidiano.

Os roteiros são bem estruturados permitindo que o público entenda com facilidade o que o desenho quer mostrar, de modo que não há dificuldade, também, em reconhecer os conflitos das situações apresentadas e os valores promovidos: tais como a solidariedade e o respeito ao outro.

O desenho é rico em termos visuais e sonoros. Traz uma estética que lembra pinturas feitas em aquarela, bastante próximas ao universo da criança dessa faixa etária que costuma brincar com esse tipo de técnica. Belos, coloridos e muito bem cuidados, os desenhos constituem um estímulo ao domínio das cores, tamanhos e formas.

Inseridos em um cenário do campo, os personagens exploram e estimulam a descoberta e o processo de classificação de processos e fenômenos naturais, como a origem de um rio, a formação do arco-íris, a diversidade de cores, volumes, tamanhos

⁶² www.tvbrasil.org.br/connieavaquinha/

⁶³ EBC. Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil, 2010

etc. O estímulo às crianças nesta fase pré-escolar está também presente no uso de sons (ruídos e músicas), que dão suporte às ações em curso e estabelecem um ritmo dinâmico à narrativa. Vale destacar, quanto a isso, que os cortes, movimentos de câmera e mudanças de enquadramentos são feitos em uma velocidade confortável para o público (pré-escolar) acompanhar a narrativa.

Os acontecimentos constituintes das tramas na série são organizados de modo linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A opção é adequada, considerando o público infantil de menor faixa etária, ao qual o programa se dirige. Os diálogos, por sua vez, são desenvolvidos de modo claro, coerente e devidamente articulado às imagens e sons apresentados. Eles têm, com frequência, a função de reforçar uma informação, trazendo certa redundância à narrativa, o que é especialmente importante nessa fase do desenvolvimento infantil, mas também cumprem um papel provocativo, ao apresentar questionamentos, deixados, por breves instantes, em aberto⁶⁴.

Durante narrativa identificam-se os tipos de narradores *neutro*, evidenciado pela voz em *off* que contribui para conduzir e fazer avançar a narrativa e *testemunha* quando Connie e alguns dos seus amigos assumem essa condução. A apresentação de diversos tipos de narradores em uma mesma narrativa, como tratado anteriormente, tende a enriquecer o repertório infantil sobre as diferentes formas de contar uma história, estimulando a capacidade associativa das crianças.

As elipses temporais e espaciais são identificadas pelo narrador durante o desenrolar da narrativa, através do diálogo das personagens, sem que haja necessidade do uso de intervenções tipográficas e ou fusões, o que poderia dificultar o entendimento da narrativa pelo público que não domina a leitura e encontra-se ainda em fase de construção dos referenciais espaço-temporais.

A vinheta de abertura e encerramento do programa é pertinente em relação ao conteúdo da série, conferindo destaque à figura da vaquinha e, em termos visuais, é composta por elementos pictóricos característicos dessa animação. A trilha sonora, por sua vez, contribui para criar o ambiente alegre e dinâmico da série, ainda que não mencione o nome do programa.

⁶⁴ Retomaremos essa questão ao tratar do aspecto da interatividade mais adiante.

Representação de indivíduos e/ou grupos

A animação apresenta diversidade de gênero quanto aos protagonistas. Vale destacar a figura feminina como personagem principal, o que por si, já constitui um diferencial para a tendência geral identificada de prevalência do gênero masculino nas animações exibidas na emissora. Em relação à etnia, podemos dizer que esse aspecto não se aplica. Contudo, vale destacar que a diversidade de cores mediante as quais os animais são apresentados representa uma celebração clara da diversidade.

Nos episódios analisados também percebemos a presença de adultos e crianças, em situações que valorizam a interação intergeracional, evidenciando, por um lado, atenção e cuidado dos adultos para com as crianças e a sua formação e, da parte delas, posturas respeitadas e afetivas para com os adultos com os quais convivem. Isto não significa a inexistência de conflitos. No episódio “O chapéu da vovó”, Connie negligencia a orientação dos pais de cuidar do chapéu da vovó (um presente), mente para a mãe (por medo de decepcioná-la) e fica triste. Contudo, com o apoio dos amigos e da própria avó compreende, ao final da trama, que o melhor é reconhecer o erro para a mãe e pedir desculpas. Ao se desculpar com a mãe, esta assume uma postura acolhedora e, ao invés de reprimir Connie, a perdoa.

Observamos, contudo, a ausência de pessoas com deficiência nos episódios analisados, aspecto identificado na maior parte dos desenhos analisados. A inexistência de sotaques das diversas regiões do país também é digno de registro.

Temáticas

O programa tematiza, com frequência, a vida cotidiana dos protagonistas, apresentando situações rotineiras, como brincar, passear, explorar a natureza etc. Entre os temas abordados, verificamos a valorização de princípios essenciais para o desenvolvimento da criança, como a solidariedade, a amizade, o trabalho em conjunto e o respeito ao outro.

Em vários episódios também são apresentadas situações desafiadoras, nas quais os personagens precisam se unir para superar os problemas, como no episódio “A Ponte” em que eles se unem para construir uma ponte sobre o rio, ou no episódio “Presente de Aniversário” em que os amigos se unem para fazer eles próprios os presentes do amigo que aniversaria. Nestas situações, cada um contribui com o que pode, valorizando a singularidade de cada personagem, como a força do pai de Connie, as farpas do porco espinho e as penas do passarinho.

Vale destacar, ainda, o estímulo deste desenho a que as crianças elaborem seus próprios brinquedos, confeccionem os presentes que desejam oferecer aos amigos, além de valorizar a gratuidade do afeto, que não requer a troca por objetos, como no episódio do Chapéu da Vovó, em que a mãe diz a Connie que ela seria desculpada do erro, sem que fosse necessário trazer-lhe um presente. Trata-se de uma crítica importante ao incentivo ao consumismo presente em muitos programas infantis presentes nas redes comerciais, que associam, com fins de promoção de vendas, o binômio ser e ter, tratando-os como equivalentes sociais.

Promoção do desenvolvimento integral

A animação apresenta conteúdos que valorizam as habilidades cognitivas, sócio-afetivas e motoras da criança. No primeiro caso, como já salientamos valoriza-se o domínio dos processos associativos e classificatórios referentes aos processos, cores, tamanhos, volumes e formas. Vale destacar, também, que, em praticamente todos os episódios, Connie e seus amigos vivenciam experiências de ajuda ao próximo, que evidenciam, para a criança, a importância de posturas solidárias e respeitadas para com os demais. Além disso, a animação valoriza situações de estímulo ao desenvolvimento motor infantil, nas quais os personagens se envolvem com a elaboração de desenhos, a feitura de brinquedos, a realização de brincadeiras que exigem movimentação e destreza, entre outras.

Interatividade

A promoção de questionamentos acerca dos fenômenos naturais (ex. “Onde nascem os rios?”), seguidos de uma busca de esclarecer a questão proposta é uma das características marcantes desta animação. Outras questões envolvendo comportamentos e/ou escolhas também aparecem na narrativa, permanecendo, por algum tempo em aberto de modo que a criança que assiste ao desenho possa construir suas próprias respostas e relacioná-las àquelas expressas pelos personagens. Além desse estímulo a uma participação indireta do público, também é frequente a realização de brincadeiras e outras atividades que podem ser repetidas pelas crianças, o que também é considerado um aspecto bastante positivo desta animação.

Considerações gerais

A animação destaca-se pela beleza e diversidade de cores e formas, que tendem a se constituir em uma espécie de celebração da vida em seus múltiplos matizes. As narrativas valorizam as mensagens de solidariedade, amizade, respeito e cooperação, além de estimularem uma postura curiosa diante do mundo e dos fenômenos da natureza, de modo adequado à faixa etária a qual o desenho se destina (crianças de 2 a 6 anos de idade).

Essas qualidades fazem do desenho uma boa opção de programa infantil, ao promover conhecimentos e valores importantes para o convívio social, de uma forma provocativa e divertida, capaz de prender a atenção do público infantil. Nesse sentido, atende claramente a justificativa apresentada pela TV Brasil para a sua exibição.

A consideração dos sotaques regionais no processo de tradução da obra, tenderia a preservar a sua tendência a valorização da diversidade no âmbito da linguagem verbal. Seguindo essa mesma lógica argumentativa, seria desejável, nesta e em outras narrativas exibidas pela emissora, a inclusão de episódios que tematizem situações vivenciadas por personagens com algum tipo de deficiência.

8.2.15. ESQUADRÃO SOBRE RODAS

O desenho em 2D *Esquadrão sobre rodas* é uma animação franco-italiana produzida por *France Animation, Praxinos, M6 Metropole Television e Colorland* em colaboração com *Rai Radiotelevisione Italiana* voltada para crianças de 6 a 10 anos que foi veiculada às segundas-feiras, a partir das 9h e aos domingos, às 11h, na TV Brasil. Atualmente, a atração não faz mais parte da grade da emissora⁶⁵. A série conta a história de quatro amigos – Johnny, Jessica, Aquim e Bob - que adoram esportes radicais praticados sobre rodas (patins, bicicleta, skate) e interagem com outros personagens da comunidade onde moram. Segundo a justificativa para exibição enviada pela EBC aos participantes desta pesquisa, a série estimula, em seus episódios, “valores como a solidariedade e o respeito às diferenças (de cor, religião e costumes)”⁶⁶.

A estrutura do roteiro mostra organização e consegue manter a linearidade da história. Os acontecimentos se sucedem seguindo uma ordem lógica de raciocínio, de maneira que cada fato completa um anterior. Assim, o roteiro mostra coerência, não

⁶⁵ Disponível em <<http://tvbrasil.org.br/#programas>>, acesso em 22/05/2011.

⁶⁶ EBC. Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil, 2010.

apresenta erros gramaticais e possui atributos envolventes, como, por exemplo, o fato de os integrantes do Esquadrão manterem uma união devido o prazer que possuem pela prática dos esportes radicais. As dimensões de formação e diversão estão equilibradas, de modo que a atração consegue ser educativa, ou seja, consegue repassar valores como o respeito, a solidariedade e amizade, sem ser enfadonha.

A sonoridade da atração está bem representada. Em todos os momentos, os efeitos sonoros estão diretamente ligados à narrativa, havendo mudanças na música de fundo nos momentos em que há uma reviravolta no enredo. A mudança de som acompanha a sucessão dos acontecimentos, havendo uma relação entre os sentidos visão e audição.

Não há uma vinheta específica para o intervalo, de modo que é a TV Brasil quem “quebra” a ação para dar início à pausa no episódio. Percebe-se claramente que a emissora aproveita uma vinheta de passagem - de mudança dos acontecimentos na narrativa - para produzir um intervalo. Também identificamos a presença de uma música comum no início e no final do episódio, que promove uma associação direta ao desenho em questão.

Os personagens da série são caracterizados como planos, tal como definido por Foster (apud MASSAUD, 2004), com comportamentos previsíveis de acordo com a personalidade de cada um. Eles são verossímeis como adolescentes inseridos no ambiente de uma grande metrópole, apresentando modos descontraídas e experimentando desafios de ordem motora e sócio-afetivos, nas relações de descoberta de si, dos amigos e demais integrantes da cidade.

A cenografia de série retrata com fidelidade uma metrópole repleta de arranha-céus e shopping-centers. O cenário é bastante colorido e o traço em que são desenhados possui formas bem detalhadas.

O figurino condiz com o contexto de grande cidade em que os personagens estão inseridos. Eles utilizam acessórios informais, como mochila, boné e fones de ouvido. O figurino da série também tem a função de reforçar a importância do uso de equipamentos de segurança quando se está fazendo uso de bicicletas, patins etc. Todos os personagens utilizam capacetes, joelheiras e cotoveleiras ao utilizar esses veículos. Ainda assim, considerada a classificação da série para um público que inclui crianças de 06 anos, algumas situações podem estimular a realização de comportamentos de risco, como indicado mais adiante.

Os acontecimentos da narrativa da série são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia, tal como define Pinna (2006), opção considerada adequada diante do perfil de público do programa.

As elipses temporais e espaciais são marcadas principalmente através de uma vinheta padrão do programa e pelo desaparecimento gradual de uma imagem e o surgimento de outra, efeito denominado *fade* ou fusão, além de serem identificadas a partir do desenrolar da narrativa. Esta variedade, como já indicado anteriormente e pelas razões já explicitadas é considerada um ponto positivo do programa.

Representações de indivíduos e/ou grupos

No desenho, diferentes etnias formam a comunidade onde o Esquadrão mora. Percebemos a presença de orientais, brancos, negros, homens e mulheres, de diferentes idades. O próprio Esquadrão reúne adolescentes de etnias distintas. Johnny e Jessica são brancos, ele é loiro e ela é ruiva. Bob é negro, enquanto que Aquim é de origem árabe.

Percebemos a existência de uma diversidade infantil, onde diferentes tipos de infância são representados. Como exemplo, citamos Aquim, filho de um quitandeiro, que, juntamente com os outros membros do Esquadrão, é amigo de Emily, enteada do proprietário do shopping da cidade. A abordagem dessas diferenças foi feita de uma maneira pertinente, visto que o fato não é visto, pelo grupo, como um empecilho para uma boa convivência entre os membros do Esquadrão.

Um bom exemplo disso se dá no episódio “Essa foi por Pouco”, exibido no dia 12/12/2010, em que a mãe de Jessica, que é proprietária de um salão de beleza localizado no shopping da cidade, é ameaçada de despejo pela falta de estrutura do estabelecimento. Emily, ao saber da situação de Jessica e sua mãe, não se opõe a ajudar a colega e tenta convencer o padrasto, dono do shopping, da decisão de remoção da comerciante.

Na formação do Esquadrão, percebemos a predominância masculina. Enquanto há três meninos, existe apenas uma menina na formação do quarteto. Porém, Jessica, a garota que faz parte do grupo, não é inferiorizada. Pelo contrário, suas ações e opiniões são respeitadas e levadas em conta nos momentos de integração do grupo.

Essas características respondem de forma positiva às exigências de qualidade propostas por Lasagni e Richeri: “Pensemos em valores como a tolerância, o respeito à

diversidade sexual, racial, etc. Se pode considerar este propósito irrelevante ao conteúdo de um programa?” (LASAGNI & RICHERI, 2006).

Em todos os episódios analisados, não foi encontrada a presença de pessoas com deficiência, aspecto cuja inclusão contribuiria para a promoção das diferenças sociais que o desenho objetiva propor.

Temáticas

A maioria dos episódios analisados apresenta o que seria a vida cotidiana dos adolescentes que fazem parte do Esquadrão, exibindo as relações deles uns com os outros, com a família e os demais habitantes do bairro onde vivem. O desenho apresenta-os como fazendo parte de uma comunidade, onde os vizinhos se conhecem e fazem parte de uma área comum. O Esquadrão está sempre envolvido na resolução dos problemas do bairro, tendo como diferencial a utilização de patins, bicicletas e skates nessas tarefas.

Um bom exemplo disso pode ser verificado no episódio “O Campeonato”, exibido em 24/01/2011, onde os membros do Esquadrão se unem para participar de um campeonato de *rollerball* para ajudar na reforma do parquinho de brinquedos da comunidade.

Promoção do desenvolvimento integral

A valorização das habilidades cognitivas da criança aparece, por exemplo, na maneira como o desenho repassa à criança lições de respeito e honestidade aos demais. Um bom exemplo disso se dá no episódio “A Corrida do Dia dos Pais”, exibido em 18/10/2010. Nele, Samir, irmão de Aquim, chega a desrespeitar o pai e a brigar com os amigos no colégio. O entendimento de que essas atitudes estão erradas se dá no decorrer da ação, de modo que os reflexos das atitudes de Samir mostram ao público que ele apresentava um mau comportamento. O desenho deixa que a criança tire uma lição do acontecimento sem precisar dizer, ao pé da letra, o que deve ser feito, como se deve agir.

Tal atitude reconhece a criança como ser pensante, capaz de tirar conclusões e produzir sentidos a partir do que é mostrado. A importância de reconhecer o público como detentor de conhecimento é salientada na seguinte citação de Lasagni e Richeri, em que os pesquisadores ressaltam a necessidade de se respeitar o senso cognitivo do

público: “Qualidade é também dirigir-se ao espectador como uma pessoa madura, que sabe distinguir” (2006, p.84).

Esse pensamento também é defendido por Carneiro, ao afirmar que

A aprendizagem pode ocorrer de modo espontâneo, sem que haja sido premeditada na produção. Neste caso, o público, o telespectador ou a audiência passa a ser considerado como um conjunto variável de indivíduos com discernimento e inteligência (CARNEIRO *apud* OTONDO, 2005, p. 241).

A apresentação de situações que mostram à criança que ela é capaz de enfrentar problemas é uma forte característica da atração. A cada episódio, o Esquadrão se coloca à disposição para solucionar determinados entraves que surgem na narrativa. No episódio “Orangotango-tango”, exibido em 14/11/2010, por exemplo, a turma procura resgatar Paluma, um orangotango fêmea que fugiu do circo recém-chegado na cidade.

Esse exemplo também serve para demonstrar outra importante característica da atração, que é a apresentação de situações que potencializam o aprendizado de habilidades sócio-afetivas favorecedoras da convivência social.

A apresentação de comportamentos que valorizam as habilidades manuais e motoras está presente em todos os episódios. O próprio nome da atração já revela tal característica. O grupo de amigos soluciona os problemas da comunidade por meio da realização de esportes sobre rodas, numa referência a como essa habilidade pode ser útil nas tarefas diárias.

A área do conhecimento que se apresenta mais fortemente representada no desenho é a cultural, devido o fato de as relações interpessoais estabelecidas não estarem restritas aos membros do grupo, mas serem estabelecidas também com os vizinhos.

Interatividade

Uma das maneiras como o desenho promove a interatividade com o público é através da apresentação de situações que promovem questionamentos. No já citado episódio “A Corrida do Dia dos Pais”, Samir tem vergonha da profissão do pai, que trabalha como quitandeiro. Ao final da narrativa, o garoto reconhece que a importância do pai está muito além da profissão exercida por este. Também no já citado episódio “Isso não vai dar Certo”, Jessica se sente magoada com a mãe depois desta admitir a

tristeza que sente pelo fato de a filha não possuir um namorado. Ao final, a mãe se desculpa com a filha e as duas fazem as pazes.

O estímulo à realização de atividades é outro fator de interatividade bastante desenvolvido no desenho. Em todos os episódios, o Esquadrão realiza as mais diferentes funções sobre rodas de patins, skates e bicicletas, de forma a aliar realização de atividades com práticas físicas.

Inadequações

O Esquadrão se apresenta utilizando equipamentos de segurança, como capacetes, cotoveleiras e joelheiras. Porém, em nenhum momento as ações praticadas pelos membros do grupo, como descidas de escadas e corrimões em alta velocidade ou acrobacias aéreas, sobre rodas, são alertadas como sendo atividades de risco, em que a criança está exposta a possíveis acidentes.

No episódio “Essa foi por Pouco”, há também a apresentação de comportamentos repreensíveis, no momento em que Johnny joga cal em cima de duas pessoas que perseguiram ele e o amigo Bob. Apesar de ter sido uma autodefesa, o ato deveria ter sido questionado no decorrer da narrativa, o que não aconteceu.

Considerações gerais

Esquadrão sobre Rodas é um desenho que promove importantes questionamentos para a faixa etária a qual o desenho se destina – crianças de 6 a 10 anos. Nessa linha, o desenho mostra a importância do trabalho em conjunto, da solidariedade e da participação comunitária. A representação de indivíduos está bem colocada com a presença de personagens de diferentes idades, classes e etnias. A maneira como os personagens lidam com essas diferenças é igualmente bem representada, visto que o desenho apresenta o fato como algo pertencente à realidade humana.

A atração poderia ser aprimorada com a inclusão de personagens com deficiência e de referências claras à segurança de crianças que pretendem praticar esportes radicais. Deve-se atentar também para o fato de que há ações, na narrativa, que deixam de ser questionadas, como ocorreu no episódio anteriormente referido “Essa foi por Pouco”.

No conjunto, o desenho cumpre o seu papel quando se propõe a ser um programa de qualidade para as crianças, visto que, apesar de merecer alguns ajustes, a

atração consegue ser educativa e envolvente, sabendo equilibrar dimensões como a diversão e a formação.

8.2.16. HERÓIS DA PRAIA

A animação *Os Heróis da Praia* é uma produção das francesas *Jeunesse TV* e *Beasty Prod G3 Productions*. Com 26 episódios datados de 2007, a atração foi exibida durante o ano de 2010 de segunda à sábado, na TV Brasil, de 13:50 às 14hs e atualmente não se encontra na grade da emissora⁶⁷. Destinada às crianças de 7 a 12 anos, a série de animação constituída pela tecnologia *stop motion* mistura bonecos de resina com pés humanos, areia e objetos de plástico num ambiente de praia, onde os animais marinhos Quentin, Maggie, Bernardo e o Coronel Jean-Claude formam um esquadrão que protege o local da poluição provocada pelos humanos.

Segundo justificativa de exibição da EBC⁶⁸, o desenho mostra “a importância da reciclagem, a valorização do ser humano com a natureza, além de focar em valores humanos como a amizade e a construção de um mundo melhor”.

O roteiro da animação apresenta uma forte carga de entretenimento, gerando o riso através de situações cômicas vivenciadas pelos personagens. Magalhães expõe o papel de divertimento que o programa educativo deve ter:

“Distrair, por sua vez, não pode ser confundido inteiramente com divertir (...) o programa educativo deve ser aquele capaz de divertir, de interagir com o telespectador em geral (...) de uma maneira mais complexa, prazerosa (...), agregando informações ao seu cotidiano, reforçando conhecimentos apreendidos” (2007, p. 32).

De um modo geral, percebemos um desnível entre formação e diversão. Os diálogos, apesar de muito engraçados, apresentam fragilidades relacionadas ao seu teor formativo, de modo que a promoção de valores como o respeito e a cooperação mostram-se com pouca expressividade na distribuição dos episódios, em que pese os objetivos definidos pelo programa.

Os personagens da série são caracterizados como planos, nos termos de Foster (apud MASSAUD, 2004), por suas características de estabilidade, e ausência de ambiguidade, entre outros. A personalidade de cada integrante do quartel é bem definida. Por exemplo, Maggie é sempre singela, enquanto Coronel Jean-Claude sempre

⁶⁷ Disponível em <http://tvbrasil.org.br/#programas>, acesso em 26/05/11.

⁶⁸ EBC. Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil, 2010.

dá um jeito de deixar claro que suas ordens funcionaram, mesmo que a ideia tenha partido de outro soldado.

A cenografia da série mostra com fidelidade o ambiente da praia. O cenário principal é o quartel de areia onde os soldados recebem missões e passam a maior parte da narrativa. Cada soldado tem seu espaço para dormir e para colocar seus objetos pessoais. É possível, do lado de dentro do quartel, perceber que ele é feito de areia pela textura e cor das paredes.

Os acontecimentos da narrativa da série são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia, tal como postula Pinna (2006).

As elipses temporais e espaciais são marcadas de quatro formas. A primeira é por uma vinheta padrão, formada por um cartão postal animado com alguma ação dos “pés”; a segunda é sentida no desenrolar da narrativa, através do diálogo das personagens; a terceira através do desaparecimento gradual de uma imagem e o surgimento de outra – fusão (*fade*); e, por último, através de uma falsa mudança de quadro proporcionada pelos moluscos: eles “puxam” o quadro, que continua com o mesmo cenário, mas muda de turno.

A vinheta de abertura do programa possui associação visual e simbólica de acordo com a ideia do programa, é animada e possui música característica, apesar de não mencionar o nome do programa. Todos os personagens da série já são apresentados ao público logo na abertura do programa.

No desenho, os efeitos sonoros estão presentes nas vinhetas de passagem e na sonoplastia, indicando o movimento dos envolvidos na ação e barulhos externos, como os de vento e mar. Dessa forma, a sonoridade promove uma associação entre os sentidos visão e audição, de modo que a sonorização está diretamente ligada à estrutura da narrativa.

Representação de indivíduos e/ou grupos

Identificamos uma diferenciação de gênero na própria formação do esquadrão, formado, em sua maioria, por homens. A única mulher é Maggie, que possui participação significativa em poucos dos episódios analisados. Como exemplo, citamos o episódio “A Viagem do Coronel”, exibido no dia 24/10/10, em que Maggie acha um

antídoto para o mal-estar mental do Coronel Jean-Claude, que começa a ter alucinações depois de comer um pedaço de batom de uma mulher que estava na praia.

Os humanos, conhecidos como Pés, aparecem na ação de uma forma um tanto inusitada. Eles não são vistos por inteiro, de modo que só vemos metade das pernas deles, do joelho para baixo. Não foi verificado nenhum Pé negro, pardo ou amarelo, todos eles eram brancos.

Também não notamos a presença de pessoas com deficiência, o que poderia gerar bons questionamentos relacionados à acessibilidade de pessoas com essa característica no ambiente da praia, além de atender às expectativas previstas na Declaração de Salamanca.

Temáticas

A maioria dos episódios analisados mostra o que seria a vida cotidiana dos Heróis, que recebem, todos os dias, uma missão dada por um celular que aparece no quartel dos animais, ainda no começo da ação, para anunciar o problema que deve ser resolvido naquele dia.

A proteção da natureza também é uma das áreas temáticas abordadas com frequência, visto que os Heróis são assim chamados por conta da tarefa a eles reservada de manter a praia limpa e livre da poluição provocada pelos humanos que habitam o local. Em alguns episódios também percebemos a aventura como foco da ação pelo fato de os Heróis, em muitos momentos, passarem por situações de risco para alcançar determinado fim.

Um exemplo disso se dá no episódio “O Resgate do Soldado Bernardo”, exibido no dia 19/10/2010 e reprisado no dia 22/10/2010, em que os Heróis arriscam a vida para resgatar Bernardo, soldado que foi parar na pista de asfalto, território considerado inimigo e que é de domínio dos Pés (denominação dada aos humanos na narrativa).

Promoção do desenvolvimento integral

O estímulo do senso cognitivo da criança é uma das características principais da atração. A percepção infantil é aguçada, por exemplo, na diferenciação de tamanho entre os Heróis e os Pés, que fica evidente nos momentos em que eles contracenam. A forma dos protagonistas também é capaz de captar a atenção de quem assiste, visto que há detalhes muito bem trabalhados na composição desses animais, como os seus rostos, suas cores e partes dos seus corpos.

No desenho, percebemos a apresentação de situações nas quais se valoriza a expressão de sentimentos de maneira transparente, como verificado no episódio “Nas Profundezas do Mar”, exibido em 20/10/2010, em que os Heróis, à deriva em alto mar e sem expectativas de voltar à terra firme, revelam seus segredos e opiniões.

Porém, nem sempre a expressão de sentimentos aparece na narrativa de uma forma bem conduzida. No episódio “Plâncton Bem Escondida”, exibido no dia 18/10/2010, a divergência de pensamentos entre Raminha, uma plâncton espiã que está visitando o quartel, e o resto o grupo, faz com que o conflito entre eles se torne desrespeitoso, de modo que os Heróis começam a planejar maneiras de prejudicar a visita.

A cooperação entre os Heróis é uma característica predominante na narrativa. Em todos os episódios, os animais estão unidos sob o objetivo maior de manter a praia limpa. Para isso, os protagonistas contam com a ajuda uns dos outros na resolução dos problemas, evidenciando a importância do trabalho feito em conjunto.

O aspecto solidário pode ser verificado pelo viés da manutenção da praia limpa, que não deixa de ser uma boa ação para com os frequentadores do local, como também pelo viés da ajuda entre os animais que habitam a praia. No episódio “O Esquadrão Contra-Ataca”, exibido em 19/10/2010, os Heróis têm de salvar o soldado Will, caramujo que muito tem contribuído para a limpeza da praia e que se encontra dentro de um sapato abandonado na areia. Na tentativa de ajudar o amigo que supostamente está em perigo, os Heróis armam uma operação de resgate que tem bons resultados. Ao final, a turma descobre que Will não estava ali por ter sido capturado pelos Pés, mas sim porque resolveu tirar uma soneca.

Apesar de pequenos frente aos Pés, os Heróis não se sentem intimidados. A mensagem de que a criança deve enfrentar os próprios temores fica clara na postura assumida pelos protagonistas, que consideram a luta por manter a praia limpa mais importante do que a ameaça de serem esmagados ou sofrer outro tipo de agressão. Antes disso, os Heróis estão sempre empenhados em criar estratégias para a resolução de problemas, que nem sempre são criativas, mas servem para garantir a comicidade do desenho.

Como exemplo, citamos o episódio “Greve das Esponjas”, exibido em 19/10/2010. Nele, as esponjas saem de greve e, com isso, prejudicam o equilíbrio marinho. Com o objetivo de substituir os animais, Quentin e Bernardo vão atrás de outras esponjas que possam ficar no lugar das grevistas, indo parar numa lixeira à

procura de esponjas utilizadas na lavagem de louças, incapazes de substituir as esponjas marinhas.

Identificamos, em grande parte dos episódios analisados, divergência de opiniões entre os personagens, como em “Pés de Borracha”, exibido em 20/10/2010, em que Bernardo chega a fechar a concha de Quentin para que este pare de falar. Quando Quentin consegue tirar a fita adesiva, ele fala a ideia que teve para barrar o avanço dos humanos que estavam utilizando pés-de-pato para nadar, principal conflito do episódio, conseguindo o apoio dos outros Heróis. Neste caso, o ato incorreto de Bernardo acaba sendo questionado, o que nem sempre acontece, como veremos mais adiante.

A promoção da cultura de paz, apesar de reduzida no desenho, aparece em alguns momentos, como no episódio “Concha Bem Apertada”, exibido no dia 21/10/2010, em que Bernardo, que mora dentro de uma concha, começa a achar o espaço onde vive reduzido. Ao relatar o problema, Quentin passa a ajudá-lo na procura por uma “casa” maior, numa clara referência à importância da ajuda ao próximo.

Diversidade regional

Nos episódios analisados, percebemos que a dublagem feita possui uma padronização de sotaque do sudeste, como ocorre em praticamente todos os programas internacionais. Em apenas um deles, “Isso Não Vai Dar Certo”, exibido em 23/10/2010, verificamos a aparição de um sotaque diferente, no caso, nordestino. O que poderia ser um ponto positivo acaba perdendo tal valor pelo fato de o personagem detentor do sotaque possuir um comportamento corrupto na história, recebendo suborno em troca da divulgação de informações sigilosas.

Interatividade

Em nenhum dos episódios analisados a interatividade se apresenta claramente, com os personagens falando com o público. Ao invés disso, a interatividade possui formatos diferentes, dos quais a promoção de questionamentos em quem assiste é o principal deles. O público é convidado a pensar no modo como trata o meio-ambiente em todos os episódios. Os questionamentos acerca da proteção à natureza são recorrentemente expostos através dos diálogos e das situações apresentadas, demonstrando o válido interesse do desenho de repassar ensinamentos do tipo às crianças.

Inserido na ideia de proteção ao meio-ambiente, identificamos o estímulo à realização de atividades como a coleta de resíduos promovida pelos Heróis. Esse estímulo também aparece no sentido de executar práticas físicas saudáveis para o corpo, como acontece no episódio “Todos Motivados”, exibido em 21/10/2010, em que a estrela-do-mar Max recomenda atividades físicas aos Heróis com o objetivo de aumentar a motivação deles.

Inadequações

Identificamos uma mensagem de consumo relacionado à conquista da valorização pessoal e alcance da felicidade no episódio “Isso Não Vai Dar Certo”. Nele, o coronel Jean-Claude tenta conquistar Jellow, a medusa, através de presentes “roubados” de dentro do quartel, o que constitui uma atitude incorreta grave, especialmente se considerarmos a condição de pessoa em formação do público infantil. No referido episódio, a personagem se mostra exigente, requisitando mais artigos, como se estivesse insatisfeita e este comportamento também não é questionado.

Também identificamos a presença de conteúdos violentos sem condenação desse ato no episódio “Plâncton Bem Escondida”, em que os Heróis expõem Raminha na areia com o objetivo dela ser pisada pelos Pés, o que acaba acontecendo. A plâncton só não é exterminada pelo fato de ser muito pequena, o que deixa os Heróis descontentes.

Considerações gerais

A animação *Os Heróis da Praia* traz como questionamento principal a proteção ao meio ambiente. A turma de heróis é formada por 4 animais marinhos que trabalham em conjunto para manter a praia onde vivem livre da poluição causada pelos humanos. A atração também promove questionamentos sobre a importância de posturas solidárias e de cooperação.

A promoção de valores e questionamentos é intermediada por uma forte carga humorística, de modo que as situações apresentadas, em que se busca a solução de conflitos, se utilizam de uma linguagem engraçada e de entretenimento. Há um desnível entre formação e divertimento, de maneira que a animação mais diverte do que ensina.

O desenho é um dos poucos que mostrou inadequações relacionadas à atitudes repreensíveis, comportamentos violentos e valorização do consumo como forma de alcançar a felicidade. Esses temas teriam melhores abordagens se trouxessem

posteriores questionamentos sobre tais atitudes, o que só foi verificado em algumas situações.

Dessa forma, podemos concluir que o desenho, apesar da valorosa intenção de sinalizar aspectos fundamentais para o desenvolvimento da criança, como uma postura de respeito ao meio-ambiente e de valorização do outro na condução das tarefas, possui falhas no tratamento dessas questões que não o qualificam como um programa totalmente educativo.

8.2.17. LOUIE

Louie é uma animação francesa, de gênero ficcional, de 26 episódios de 26 minutos. Indicado para crianças em idade pré-escolar, de dois a seis anos, *Louie* foi produzido em 2006, pela Milimages S.A., e vai ao ar toda quinta-feira, às 9hrs, na TV Brasil, sem repetição. O enredo tem como personagens o coelhinho Louie e a joaninha Yoko, que ao se depararem com um problema, desenham algo que possa ajudá-los na sua resolução. Na sequência, o desenho passa a fazer parte da animação. Por exemplo, no episódio do dia 21/10/2010, Louie e Yoko desenham um robô que os ajuda a juntar as folhas secas que estão no chão. Já no episódio exibido no dia 11/11/2010, os dois desenham uma árvore e ajudam uma ave migratória que não tem onde morar.

A justificativa da Empresa Brasil de Comunicação para a exibição da série, no documento da EBC “Sinopse dos programas infantis em exibição na TV”, diz que “a série incentiva as crianças a criarem seus próprios desenhos. Pelas lições dos desenhos, aprendem a seguir instruções, identificar cores, melhorar a coordenação e o desenvolvimento motor”.

Os personagens principais, Louie e Yoko, são considerados como planos., tal como proposto por Foster (apud MASSAUD, 2004), por suas características bem definidas, estáveis e sem ambiguidade. O comportamento de ambos é previsível. Louie sempre desenha algo que possa solucionar o problema de cada episódio, enquanto Yoko tenta ajudar o coelhinho.

A cenografia do desenho é simples e depende de cada episódio. Geralmente, Louie e Yoko estão ao ar livre, em um gramado. No episódio “Louie desenha um caminhão de bombeiro”, exibido no dia 09/12/2010, o coelhinho desenha um caminhão de bombeiro para conseguir salvar um gatinho que ficou preso em cima de uma árvore. Praticamente, os únicos cenários do episódio são o caminhão e a árvore em que o gato está preso.

Assim como a cenografia, o figurino de Louie também é bastante simplificado. O coelhinho veste apenas uma camisa amarela e uma bermuda vermelha. Tais aspectos não depõem contra a qualidade da narrativa. Trata-se de uma escolha e sua oferta é considerada positiva, ao diversificar os tipos de traços dos desenhos apresentados.

Os acontecimentos da narrativa de *Louie* são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram, o que é absolutamente adequado diante do público ao qual o programa se destina (02-06).

A vinheta de abertura mostra o que Louie e Yoko fazem a cada episódio. A música de introdução incentiva a criança a desenhar, ao dizer que “é só colorir e a mágica virá e nosso desenho de verdade será. Faça um desenho, Louie”.

Representações de indivíduos e/ou grupos

Em *Louie*, o coelho e a joaninha são os únicos personagens fixos da animação. Os demais personagens são os desenhos que ganham vida durante a narrativa. Em nenhum episódio assistido para a presente análise, algum desses desenhos foi um ser humano, apenas animais ou objetos. Podemos dizer que aspectos como diversidade de etnia e de classe não se aplicam a essa animação, havendo, entretanto, uma variedade de cores e formas na composição do cenário e das personagens.

Em relação à representação de gênero, há uma equivalência na quantidade de personagens femininos e masculinos a começar por Louie e Yoko. Também há diversidade de pessoas de diferentes idades, mas a predominância é de crianças, por conta dos protagonistas.

Promoção do desenvolvimento integral

O coelho Louie explica o desenho que está fazendo, apresentando conteúdos/formas que valorizam o conhecimento. Por exemplo, no episódio exibido em 21/10/2010, Yoko perde três bolinhas de gude em um parquinho de areia. Para ajudá-la a encontrar as bolinhas, Louie desenha um avestruz. Inicialmente, o coro de crianças diz não estar entendendo como um avestruz poderá ajudar Yoko. Louie explica que os avestruzes costumam enfiar a cabeça na terra quando estão com medo. Assim, o público aprende sobre animais da natureza de forma divertida e agradável.

Uma parte importante do processo de elaboração do desenho é também o colorir. Louie e Yoko sempre colorem mais de uma vez cada figura, momento em que são

trabalhados os nomes das cores e a fusão delas, estimulando a percepção das crianças sobre formas e cores e o conhecimento do campo artístico.

A criatividade e a gentileza dos personagens também chamam atenção. Louie e Yoko estão sempre dispostos a ajudar os demais, trabalhando coletivamente para alcançar esse objetivo. Os dois são sempre muito educados e prestativos. No episódio do dia 11/11/2010 já citado, Louie desenha uma árvore para servir de casa a um pássaro sem ninho. O pássaro é super grosseiro com Louie e despreza a sua ajuda, mas o coelho continua falando com cortesia e não desiste de encontrar o ninho, valorizando a expressão de sentimentos de maneira assertiva e respeitosa para com os demais. Ao final, o pássaro percebe que muitos de seus amigos estão sem casa, e passa a valorizar a sua, bem como a ajuda dada pelo coelhinho.

No episódio “Louie, desenhe um golfinho”, exibido em 11/11/2010, Louie e Yoko estão na praia. Yoko explica para Louie que tem muito medo de entrar na água, pois não sabe nadar. Louie desenha um golfinho para ajudar a amiga a superar o medo, e o episódio termina com Yoko brincando na água. A joaninha enfrentou o próprio medo, e, com a ajuda de Louie, conseguiu solucionar de modo inteligente o seu conflito.

Interatividade

A interatividade é um traço marcante do roteiro do desenho. Louie e Yoko estão sempre se dirigindo ao público - que eles chamam de “AMIGOS”. O público, por sua vez, é representado por um coro de crianças que interage com os dois personagens. No início do episódio Louie e Yoko dizem “Olá, amigos!”, e no final “Adeus, amigos!”, e o coro responde “Olá, Louie! Olá, Yoko!” e “Adeus, Louie! Adeus, Yoko!”, respectivamente. No desenrolar da história, o diálogo entre o coro e os dois personagens é constante. As crianças são chamadas a responderem questionamentos e a pensarem soluções para os problemas que aparecem. Elas tentam adivinhar o que Louie está desenhando, por exemplo. Destaca-se esse aspecto como positivo, já que a introdução do público na narrativa tende a movimentá-lo, incentivando o aprimoramento de suas habilidades manuais e motoras e o raciocínio lógico.

A animação incentiva à repetição. Louie ensina e motiva as crianças a fazerem seus próprios desenhos, repetindo três vezes o passo a passo de casa desenho. O roteiro segue o mesmo formato em todos os episódios, mas a faixa etária do público – de dois a seis anos - e o intuito do programa – ensinar a desenhar - justificam a repetição, já que crianças em idade pré-escolar estão em fase de aprender por imitação.

Considerações gerais

Segundo Cláudio Magalhães, em seu livro *Os programas infantis da TV: Teoria e prática para entender a televisão feita para crianças*: “o programa educativo deve ser aquele capaz de divertir, de interagir com o telespectador em geral (e com a criança em particular) de uma maneira mais complexa, prazerosa, despertando-lhe os sentidos”.

Assim, a interação com o público constitui-se como um importante aspecto de *Louie*. Ao mesmo tempo em que aproxima os protagonistas do público, ajuda a cativá-lo, fidelizando a audiência. O incentivo à atividade do desenho valoriza as habilidades manuais/motoras e é certamente um dos pontos fortes do programa, que promove atividades e questionamentos brincando com a criança.

8.2.18. MECANIMAIIS

Mecanimais é uma série de animação infantil em 3D, com 40 episódios de 11 minutos, produzida pela *CBC Television*, em 2007, no Canadá. Na TV Brasil, são exibidos dois episódios às quintas-feiras, das 10h30 às 11h, sem repetição semanal. A animação é inédita no Brasil em TV aberta e é indicada para crianças em idade pré-escolar, de 2 a 6 anos.

Os Mecanimais são um grupo de animais mecânicos que vivem e brincam em um mundo fantástico. Cada um dos Mecanimais possui atributos únicos, que são colocados à prova a cada episódio. O desenho se passa em uma ilha flutuante que tem a aparência de um parque de diversões.

No início de cada episódio, o Corujão, uma espécie de mensageiro, exhibe imagens em seu rosto-tela, designando para os Mecanimais uma nova missão. Para realizá-la, eles transformam-se em super versões de si mesmos: criaturas mais fortes, mais elásticas, mais rápidas e mais hábeis que qualquer outra. Os desafios introduzem conceitos básicos, tais como cores, padrões, sequências e formas, que ajudam as crianças a desenvolver sua percepção espacial, ao mesmo tempo em que incentivam o trabalho em equipe e a resolução pacífica de problemas e conflitos.

Ao todo, os mecanimais são cinco: Rex, Komodo, Unicórnio, Maus e Sasquatch. Rex tem o poder da força e é hábil em organizar a equipe. Komodo tem o poder da engenhosidade e possui grande flexibilidade e versatilidade. Unicórnio tem hélices e motores de foguete, que lhe permitem voar. Com seu chifre mágico, pode iluminar coisas e gerar um redemoinho. Maus é muito veloz e é a menor do grupo, e Sasquatch,

por sua vez, tem o poder da elasticidade. Essa composição de personagens contribui para a diversidade, como veremos mais detalhadamente adiante.

O roteiro de *Mecanimais* é simples e tem um formato padrão que é seguido nos vários episódios, que sempre começam e terminam da mesma maneira. Corujão chama os Mecanimais e dá a eles uma missão em alguma ilha do mundo fantástico em que vivem. Eles descem por escorregadores coloridos até a ilha, investigam o problema, o resolvem e depois brincam. A simplicidade da estrutura é considerada apropriada à faixa etária do público ao qual se destina.

Os personagens da série são caracterizados como planos, nos termos de Foster (apud MASSAUD, 2004). Cada personagem tem seu papel fixo e claramente definido dentro do grupo, sem maiores surpresas. Sasquatch, por exemplo, sempre é o “trapalhão” da equipe.

Cenografia está de acordo com o mundo fantástico em que os Mecanimais estão inseridos. Todos os objetos dos cenários são bastante coloridos e colocados de maneira lúdica. Cada episódio se passa em uma ilha diferente, com cenários diferenciados.

O figurino dos Mecanimais está diretamente ligado às suas habilidades robóticas. A unicórnio, por exemplo, possui hélices e motores de foguete que lhe permite voar. Todos eles possuem cores fortes e diferenciadas.

Os acontecimentos da narrativa da série são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia, nos termos de PINNA(2006), o que está adequado às características do público ao qual se destina (02-06 anos).

As elipses temporais e espaciais são marcadas através de uma vinheta padrão do programa, principalmente quando os Mecanimais transformam-se em suas habilidades específicas. A vinheta entra quando, por exemplo, o personagem Komodo transforma-se Mecana Engenhoca, e assim acontece o mesmo com os outros integrantes do grupo.

A vinheta de abertura de *Mecanimais* já evidencia sobre o que a série trata. Todos os personagens são apresentados pelo nome, bem como suas respectivas habilidades. A vinheta possui música de abertura características que menciona o nome do programa, o que é visto como um aspecto positivo, ao estimular o vínculo do público com o mesmo.

Representações de indivíduos e/ou grupos

A animação apresenta diversidade de gênero, com predominância do gênero masculino. Além de três dos Mecanimais, o Corujão também é homem. Raramente é possível identificar o sexo dos personagens que aparecerem a cada missão. Maus e Unicórnio são as mulheres do grupo, e seus poderes são tão importantes durante a resolução dos problemas quanto os de Rex, Komodo e Sasquat.

Não se aplica à animação a diferenciação de classe e de etnia. Em relação ao último aspecto, vale registrar que o mundo em que os Mecanimais vivem, e eles próprios, são muito coloridos, mas não há nessas cores uma representação étnica. Com relação à faixa etária, a predominância é de crianças.

Promoção do desenvolvimento integral

Apesar de sua aparência, à medida que vamos conhecendo os Mecanimais descobrimos que são como um grupo de crianças pequenas que estão aprendendo a interagir e a brincar juntas, tentando superar os contratempos e trabalhar em equipe. No início de toda missão, o Corujão pergunta aos Mecanimais: “Vocês acham que conseguem, Mecanimais?”, e eles respondem: “Nós, Mecanimais, conseguimos!”. No decorrer do episódio, entretanto, eles deparam-se com várias dificuldades e precisam refletir juntos sobre a melhor maneira de conseguir concluir a missão. O poder de cada um se faz necessário, tornando todos fundamentais, e, apesar dos problemas, eles nunca recusam uma missão.

Segundo o documento “Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil”, a justificativa para exibição é que *Mecanimais* “promove valores positivos como otimismo e superação de dificuldades, apresenta soluções para problemas, estimula a amizade e desenvolve a percepção espacial”. Verifica-se, nessa perspectiva, que a justificativa é consistente.

No episódio exibido em 21/10/2010, Os Mecanimais são convocados para trocar os pára-choques dos Hipo Hovercrafts, hipopótamos mecânicos que se divertem batendo de frente uns nos outros. Komodo tem medo dos Hipo Hovercrafts, mas participa mesmo assim da missão. No final, ele consegue superar o medo e até brinca com os Hipo Hovercrafts. A situação potencializa o desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo mesma e com os outros, enfrentar os próprios temores e inseguranças, e, sem negar os próprios sentimentos, solucionar de modo inteligente e pacífico os seus conflitos.

No episódio “Ilha do Mecana Relógio Cuco”, exibido em 11/11/2010, os Mecanimais são convocados para descobrir por qual motivo o relógio cuco da Ilha do Mecana Relógio Cuco parou de funcionar. Ao olharem para o relógio, percebem que alguns números estão faltando, e resolvem procurá-los. Rex demonstra tristeza e insegurança, e acaba confessando que não conhece bem os numerais. Mas os amigos o motivam e ele acaba sendo fundamental durante a missão. Assim, a expressão de sentimentos de maneira transparente é valorizada.

Interatividade

A série não apresenta a promoção da interatividade do tipo direta, mas há o incentivo à realização de atividades e promoção de questionamentos. Durante as missões, os Mecanimais sempre se questionam sobre a solução para os problemas com os quais se deparam, o que leva o público a refletir junto com eles e a também fazer seus palpites. No episódio “Ilha do Mecana Relógio Cuco”, Maus sugere que o problema do relógio seja a falta de alguns números, mas, à princípio, o grupo não considera a sua opinião, talvez por ela ser a menor do grupo. No final do episódio, entretanto, descobrimos que Maus tinha razão. A partir disso, as crianças são levadas a se questionarem sobre a importância de valorizar a opinião dos outros.

Originalidade

Mecanimais apresenta uma versão mais educativa de desenho de super-heróis. Diferente da maioria das animações desse tipo, em que há um inimigo que deve ser combatido através de um duelo de poderes, as missões dos Mecanimais baseiam-se na resolução de problemas do mundo em que vivem. Não há um inimigo, mas sim uma tarefa a ser desempenhada. O sucesso dela depende apenas do esforço de cada um. Por exemplo, em dos episódios exibidos em 11/11/2010, os Mecanimais são convocados para descobrir por qual motivo o Mecana Castor parou de reciclar as engrenagens velhas na Ilha do Esmagador de Lixo. Sem elas, a ilha fica poluída. Tal iniciativa desconstrói a ideia de que *“el concepto de programa educativo se opone tradicionalmente a la noción de entretenimiento”*. (*Televisión PÚBLICA - TV CULTURA: la diferencia que importa*, p.240).

Considerações gerais

Mecanimais é uma série que incentiva principalmente o otimismo, a amizade e o trabalho em equipe. O enfoque dado aos super-heróis é interessante e original. Animações desse tipo atraem muito a atenção das crianças, mas, por trabalharem com a necessidade do combate a um inimigo, geralmente são acompanhadas de doses consideráveis de competitividade e violência. Em *Mecanimais*, ao contrário, as missões têm a ver com a resolução de problemas que dizem respeito ao bem comum. A influência exercida sobre as crianças é positiva, na medida em que essas também passam a refletir sobre as causas e possíveis soluções de problemas do seu cotidiano.

Questiona-se, entretanto, a estrutura repetitiva do roteiro dos episódios. Por serem exibidos dois episódios por dia, o formato idêntico da série pode ser um fator que minimiza o seu potencial de atração.

8.2.19. O PEQUENO VAMPIRO

A série de animação *O Pequeno Vampiro*, produção francesa, é baseada nas histórias em quadrinhos de mesmo nome de Joann Sfar. Ao todo são nove publicações com várias histórias, editadas pela francesa Delcourt, especializada em arte sequencial.

Na televisão os personagens e as histórias de Joan Sfar se transformaram em 26 episódios de 26 minutos⁶⁹, coproduzidos em 2004 por *France Animation*, *Story*, e *Telegael*, musicados por Joe “Dee” Cool, Antonie Masy-Perier e Stephane Le Gouvello, produzidos por Bernard Deyries, Maia Tubiana e Paul Cummins e com direção de Christian Choquet e Gilles Deyres.

O programa é classificado para crianças na faixa etária de 06 a 10 anos, e fala da amizade entre o menino Michel e o Pequeno Vampiro, apesar das diferenças, eles vivem grandes aventuras todas as noites. O diferencial da série, diz o documento “Sinopse dos Programas Infantis da TV Brasil” (2010) “é mostrar que mesmo seres temidos como os vampiros também têm suas fragilidades”. O que fica comprovado em diversos episódios, em que o Pequeno Vampiro, por exemplo, sente ciúmes da sua mãe ou precisa de ajuda para resolver algumas situações, como no episódio do dia 20/10/2010, “O Espelho Mágico”, em que necessita da colaboração de Salomão e Claude para desfazer o feitiço.

⁶⁹ EBC. Sinopse dos Programas Infantis da TV Brasil, 2010.

A série é exibida semanalmente, às quartas-feiras, às 9h. Foram analisados oito episódios, a saber: “O espelho mágico” e “Yoo-yoo”, no dia 20 de outubro de 2010, “O destino trágico de Napoleão” e “Os espectros do Drácula”, no dia 10 de novembro, “Nuvens Malucas” e “Vampirinho, mestre de Kung Fu”, no dia 08 de dezembro e “A máquina fotográfica” e “Loucura da meia-noite”, no dia 26 de janeiro de 2011.

Pode ser classificada como ficção, série de animação, como Comparato define: “uma obra com personagens fixas que vivem uma história completa em cada capítulo” (COMPARATO, 2000). A animação é feita em 2D, quer dizer “desenhada de maneira bidimensional em superfície plana – papel ou computador” (Lopes Filho, 2007).

Os personagens são planos, ou seja, têm características claras e não apresentam ambiguidade (FOSTER apud MASSAUD, 2004) e apresentam verossimilhança, já que “o comportamento e a caracterização dos personagens condizem com o contexto em que estão inseridos” (MASSAUD, 2004).

A cenografia do programa retrata a atmosfera sombria dos personagens. A casa de Vampirinho é bastante escura, assim como a maioria dos ambientes da série, e possui vários objetos antigos, como mesas e cadeiras, e ainda quadros que falam.

O figurino das personagens é igualmente sombrio, o que é adequado à proposta do desenho. Vampirinho utiliza uma bata preta cheia de pontas, Lady Pandora veste um vestido preto longo e decotado que arrasta no chão e Capitão utiliza trajes vitorianos, como roupas em alfaiataria, uma peruca branca e, claro, seu chapéu de capitão.

Os acontecimentos da narrativa de *O Pequeno Vampiro* são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da história ocorre na camada de tempo-cronologia, nos termos de Pinna (2006). Neste caso, o programa atende bem as necessidades das crianças de menor idade da faixa a que se destina (06 anos). Já o público de 10 anos poderia ser estimulado com mais ousadia.

As elipses temporais e espaciais, além de serem sentidas no desenrolar da narrativa, são marcadas quando um plano divide-se em dois, dando início a uma nova sequência.

A vinheta de abertura mostra um ambiente repleto de fantasmas e monstros em que Michel, amigo de Vampirinho, tem medo de todos. A vinheta possui música característica, no entanto não menciona o nome da série. Ainda assim, pode-se considerá-la adequada ao programa.

Representação de indivíduos e/ou grupos

Michel é uma criança órfã que vive com os avós, vai a escola e à noite se diverte na companhia do Vampirinho e seu universo de fantasmas e monstros. O Pequeno Vampiro vive com sua mãe, Lady Pandora que é casada com o Capitão, e tem um cachorro chamado Fantomar. As histórias são contadas a partir do ponto de vista de Michel e isso enriquece a narrativa visto que segundo Gotz (2008, p. 243) “uma das coisas mais importantes da televisão é a identificação com personagens selecionados. Através da interação social, as crianças compartilham as perspectivas dos personagens da televisão e participam de suas experiências”.

A série tem representação de personagens masculinos e femininos, adultos e crianças, mas com predominância do gênero masculino. No que se refere à etnia, há predominância de brancos, como Michel, seus avós, os colegas da escola e a professora. Na família do Pequeno Vampiro, há diversidade de tipos de monstros: o Capitão da Morte, um esqueleto humano, Claude, o cachorro vermelho que voa, Marguerite, o Frankstein cinza-azulado meio débil, Claude, o crocodilo verde e valentão e Ophatalmo, um monstro de três olhos. As cores e as formas diferentes dos monstros conferem diversidade de representação aos personagens. As áreas temáticas dos episódios estão relacionadas às questões da vida cotidiana.

O programa é classificado como da área do conhecimento cultural, isto é, que apresenta conteúdo que promove o desenvolvimento das crianças em um sentido amplo, que inclui as dimensões cognitivo/intelectuais e emocionais/sociais (VIÑES, s/d), em articulação com conhecimento que emerge das interações a partir de um saber coletivo acumulado em memória social (MORIN, 2000).

Promoção do desenvolvimento integral

O documento “Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil” afirma, na justificativa para exibição, que o programa incentiva o desenvolvimento de competências: “capacidade de solucionar problemas, estimulação do pensamento criativo, desenvolvimento de valores positivos como amizade, lealdade, o companheirismo e humanização e relativização da imagem negativa dos vampiros e, por consequência, de outros mitos”.

No episódio “Yoo-yoo”, de 20/10/2010, Michel está escrevendo uma carta para Sandrina, sua colega da escola e por quem ele é apaixonado. Vampirinho sugere que ele

comece assim: “Querida Sandrina, desde que meus olhos a viram no jardim de infância, percebi que fomos feitos um para o outro”, mas Michel diz que quer fazer uma carta original e lê o que havia escrito: “Querida Sandrina, você quer casar comigo daqui a 10 anos? Ainda não posso me casar com você porque somos crianças”, mas acha que está horrível.

Situações como essa, potencializam o desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo mesma e com os outros, enfrentando os próprios temores e angústias, sem negar os próprios sentimentos, o que não é muito fácil para um menino na faixa etária de 10 anos.

Ao longo de vários episódios exibidos, o sentimento de Michel por Sandrina é explicitado de forma espontânea, enfatizando a expressão de sentimentos de maneira assertiva e transparente. Mesmo assumindo o que sente, Michel, muitas vezes, tem que lidar com o fato de outro garoto da escola também estar interessado por Sandrina e ele convive com sensações de tristeza e ciúme, sem negar suas emoções, mas nem sempre buscando resolver esses conflitos de forma pacífica, como “Vampirinho, mestre de Kung Fu”, do dia 08/12/2010, em que Michel vai aprender alguns golpes de kung fu para revidar a surra que levou de Geoffrey.

Diversidade cultural

É oportuno mencionar que, mesmo a série abordando valores positivos, no episódio “Yoo-yoo”, exibido no dia 20/10/2010, verificou-se certa visão preconceituosa do Brasil, manifestada pelo rato que mora no rio. Ao se apresentar para os amigos de Michel, ele diz que seu nome tem origem brasileira, “do sudeste do país, onde tem café, mulheres, Copacabana, afinal todos precisamos de calor humano”. A referência ao Brasil reforça negativamente estereótipos como país de mulheres bonitas e, por isso, propício ao turismo sexual, ainda mais porque no decorrer da trama se verifica que ele é um diabrete da água que enfeitiça mulheres, seqüestra Lady Pandora, Sandrina, todas as meninas da sala do Michel, assim como a professora e tem um comportamento inadequado que precisa ser combatido. Considera-se essa abordagem desrespeitosa ao Brasil e aos brasileiros. Situações semelhantes ou referentes à outros países, não foram verificadas nos demais episódios.

Inovação

A série apresenta como inovação o fato de abordar o universo dos vampiros e monstros de forma mais humanizada, apesar da atmosfera sombria dos episódios. O Vampirinho tem uma relação de muito afeto com sua mãe e se aborrece quando ela se comporta de modo diferente, quando está na companhia de Yoo-yoo, um rato, mas depois o Capitão descobre que na verdade ele é um diabrete da água que enfeitiça as mulheres.

Outro aspecto considerado como inovação é o cenário. Nas cenas abertas em que aparece o céu, este sempre se movimenta e apresenta semelhança estética com os céus das pinturas do pintor holandês Vicent Van Gogh (1853-1890). É curioso também o fato dos personagens dos quadros da casa do Vampirinho se movimentarem e interagirem com a trama. O programa potencializa o aprendizado de novas palavras e de seus significados.

Considerações gerais

A série *O Pequeno Vampiro* estimula a amizade entre diferentes, um menino e um vampiro, e de fato humaniza a imagem negativa dos vampiros, como exposto na justificativa do documento da EBC.

Porém, no episódio “Loucuras da meia-noite”, exibido no dia 26/01/2011, Lady Pandora é flagrada por Michael beijando Douglas, um amor da juventude e reage de forma bastante desrespeitosa com o garoto, ao mandá-lo calar a boca. Tal comportamento pode ser considerado como repreensível/ não desejável, em que os “contextos/cenas/diálogos exemplificam, comportamento desrespeito para com os demais, – sem que, ao mesmo tempo, haja uma clara mensagem de repúdio a estas práticas”.

O Pequeno Vampiro apresenta situações em que estimula a fantasia e a imaginação e está de acordo com o universo das crianças, mesmo que a narrativa esteja relacionada ao contexto dos vampiros e monstros.

8.2.20. OS PEZINHOS MÁGICOS DE FRANNY

Os Pezinhos Mágicos de Franny é uma série de animação em 2D, com 39 episódios de 22 minutos⁷⁰, produzidos no Canadá, pelo estúdio *DHX Media/Halifax Film*. Criada por Cathy Moss e Susan Nielsen, a série já é conhecida no Canadá, Estados Unidos e Reino Unido. Na TV Brasil, o desenho foi exibido, em 2010 e no primeiro semestre de 2011, às terças-feiras de 10:30h às 11h. No período em análise, foram apresentados, regra geral, 02 episódios por dia.

A justificativa de exibição dada pela EBC ao programa destaca que a série “estimula a busca por conhecimentos, desenvolve a criatividade e a linguagem oral”⁷¹. Trata-se de uma série indicada para crianças de 03 a 05 anos de idade.

A personagem principal, Franny, é uma menina alegre, esperta e solícita que ajuda o avô em uma loja de sapatos. Com os sapatos dos clientes que vêm para o concerto, ela viaja para um mundo imaginário fazendo descobertas de novos amigos, cenários e culturas do mundo inteiro. Em cada situação vivida, ela se mostra disposta a incentivar os amigos na superação de desafios, medos, conflitos etc. Curiosa e atenta a tudo que ocorre ao seu redor, ela aprende sempre algo de novo, em especial, lições importantes para a sua própria vida.

Os personagens principais da série – Franny e seu avô - podem ser caracterizados como planos (Foster apud MASSAUD, 2004), não apresentando comportamentos ambíguos e/ou inconstantes e seguindo um padrão de comportamento previsível. O avô sempre é gentil e atencioso com a neta, tendo em relação a ela uma postura acolhedora e paciente e Franny sempre está disposta a explorar o mundo ao seu redor, ser solidária com quem precisa, estimulando aqueles que encontra em situações delicadas a enfrentarem os problemas superarem os desafios com os quais se deparam em suas vidas.

Os roteiros são bem estruturados permitindo que o público entenda com facilidade o que o enredo, os conflitos vivenciados pelos diversos personagens e a postura afirmativa de sempre buscar superá-los recorrendo a estratégias pautadas na solidariedade e no respeito ao outro e na afirmação da capacidade de todos e de cada um de enfrentar as dificuldades.

⁷⁰ O dado referente ao número de minutos do episódio foi extraído do documento fornecido pela TV Brasil “Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil”. A equipe observou, contudo, que os episódios, na verdade, são mais curtos, em torno de 15 minutos, permitindo a exibição de 02 deles no intervalo de tempo referido neste parágrafo.

⁷¹ EBC. Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil, 2010.

O desenho é rico em termos visuais e sonoros. A cada passeio de *Franny* modificam-se os cenários, as estações, os adereços da personagem principal, os animais e a vegetação local. Embora apresente traços simples e os movimentos não sejam desenvolvidos em todas as suas nuances, é bastante colorido e bem definido. Os sons (música e ruídos) ajudam no desenrolar da narrativa. As vozes dos personagens, por sua vez, colaboram, com frequência, para conferir um tom alegre, bem humorado e dinâmico à trama. Vale destacar, quanto a isso, que os cortes, movimentos de câmera e mudanças de enquadramentos são feitos em uma velocidade confortável para o público (pré-escolar) acompanhar o enredo.

Os acontecimentos constituintes da história narrada na série são organizados de modo linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A opção é adequada, considerando o público infantil de menor faixa etária, ao qual o programa se dirige. A narrativa traz o tipo de narrador *testemunha* quando Franny, o avô e os personagens que ela encontra em suas viagens pelo mundo assumem essa condução, colaborando para fazer avançar a história e/ou esclarecer algum detalhe importante e levando o público ver o mundo do ponto de vista dos personagens, o que tende a gerar maior envolvimento com o desenho.

As elipses temporais e espaciais são identificadas de três formas: por uma vinheta padrão do programa, pelo narrador durante o desenrolar da narrativa, através do diálogo das personagens e por fusões (com menor frequência). No primeiro caso, o recurso é utilizado de modo recorrente a cada início e fim de episódio, marcando o deslocamento de Franny para os mundos imaginários para os quais viaja. A recorrência e a forma de inserção repetitiva, como esse tipo de eclipse aparece nas narrativas, tendem a facilitar a compreensão da criança sobre a mudança de situação implicada, colaborando para o aprendizado da linguagem audiovisual. Não verificamos o uso de intervenções tipográficas, que poderiam dificultar o entendimento da narrativa pelo público que não domina a leitura e encontra-se ainda em fase de construção dos referenciais espaço-temporais.

A vinheta de abertura e encerramento do programa é pertinente em relação ao conteúdo da série. As imagens e a trilha sonora evidenciam claramente do que trata o Programa. Enquanto se ouve a letra da canção: “eu vou lhes falar sobre sapatos, vocês vão gostar, pois toda vez que eu calço um par num mundo de aventuras vou parar...” sucedem-se as imagens de Franny com o avô na loja de sapatos, ela calçando um sapatinho e sendo levada em um redemoinho para novos mundos, nos quais faz amigos

como a ovelha, a tartaruga etc. Embora o nome do programa não seja mencionado na música, ele é anunciado claramente antes de iniciar o episódio do dia.

Os diálogos, por sua vez, são desenvolvidos de modo claro e coerente. Além disso, são devidamente articulados às imagens e sons apresentados, os quais têm, com frequência, a função de reforçar alguma informação, trazendo certa redundância à narrativa, o que constitui um recurso compreensível nessa fase do desenvolvimento infantil.

Representação de indivíduos e/ou grupos

A animação traz como protagonista principal uma menina. Esta escolha de gênero, por si só, já constitui um diferencial se considerarmos a tendência geral identificada de prevalência do gênero masculino nas animações exibidas na emissora. Em relação à etnia, a personagem principal é branca, mas vê-se claramente uma preocupação em apresentar este aspecto de forma plural. Além do avô que se faz presente em todos os episódios e é pardo, foi possível identificar nos episódios analisados representações de índios (inclusive presente na vinheta do programa), asiáticos, negros etc. Além disso, vale destacar que a diversidade de cores mediante as quais os animais são apresentados evidencia, também, uma afirmação deste princípio.

Um outro aspecto positivo diz respeito ao próprio traço de composição dos personagens. *Franny* tem a cabeça desproporcionalmente grande em relação ao resto do corpo, assim como outros personagens, o que evidencia certa proximidade com os primeiros traços infantis, nos quais a criança que aprende a desenhar, tende a apresentar em seus rabiscos este tipo de desproporção. Ela tem, ainda, os bracinhos e pernas muito finos e um corpo cheinho, fugindo bastante dos padrões hegemônicos de beleza.

Nos episódios analisados também identificamos a presença de adultos e crianças, em situações que valorizam a interação intergeracional, revelando, por um lado, atenção e cuidado dos adultos para com as crianças e a sua formação e, da parte delas, posturas respeitadas e afetivas para com os adultos com os quais convivem. A figura do avô, em especial, constitui, sem dúvida, uma referência positiva sobre como os adultos podem lidar com as crianças respeitando-as, sendo afetuosos, mas sem abdicar do lugar de formação que lhes cabe, orientando-as na superação de obstáculos, medos e no enfrentamento de conflitos.

Observamos, contudo, a ausência de pessoas com deficiência nos episódios analisados, aspecto identificado na maior parte dos desenhos analisados. A inexistência

de sotaques das diversas regiões do país também é digno de registro, em especial, se considerarmos a missão da TV Brasil como emissora pública.

Temáticas

Ainda que a cada episódio, possa se dizer que Franny vivencia uma aventura, pois se desloca para lugares e situações desconhecidas, o programa tematiza, de modo prevalente, aspectos relacionados à vida cotidiana da protagonista e/ou dos amigos que ela conhece em seus passeios.

Ao buscar ajudá-los nas situações adversas com as quais se deparam, ela acaba desenvolvendo algum tipo de aprendizado. No episódio “Uma casa para o Herman” ela ajuda uma tartaruga a encontrar uma nova “casa”, pois o seu primeiro “casco” ficou pequeno para ela. Ao procurar com ela uma nova “casa,” vai pouco a pouco dominando a noção de proporção, do que é grande ou pequeno e, assim, entende porque o avô não pode entrar na pequenina casa de brinquedos que ela havia feito bem no início da trama. Em outro episódio “Dividir é muito bom” Franny viaja ao Japão e ajuda duas irmãs a dividirem uma única fantasia que ganharam para participar de uma festa. Nesse processo, aprende a dividir o seu chocolate com o avô, algo que não queria fazer no início do episódio. As lições são aprendidas pela protagonista, sem que haja a necessidade de alguém mencionar ao final do episódio uma “lição de moral”, o que além de menos convencional em programas para esta faixa etária, permite que a criança construa, com leveza, junto com a personagem um modo ativo de lidar com os problemas.

Em vários episódios são apresentadas situações rotineiras, nas quais os personagens precisam enfrentar os próprios medos e superar os obstáculos que aparecem em seu caminho. Nesse processo, o desenho evidencia a importância da amizade e da solidariedade dos amigos, busca estimular o fortalecimento da autoestima das crianças e instiga-as a não desistirem de tentar. No episódio “Subindo nas alturas” Franny ajuda o cão patrulha de uma estação de *sky* a enfrentar o seu medo de subir das montanhas. A superação do próprio medo pelo cachorrinho é uma conquista que se verifica após muitas tentativas e o apoio importante da protagonista. Ao fazê-lo, ela compreende que também precisa lidar e superar os seus próprios medos, como o de aranhas, o que ocorre no final do episódio.

Promoção do desenvolvimento integral

A animação apresenta conteúdos que valorizam as habilidades cognitivas, sócio-afetivas e motoras da criança. No primeiro caso, valoriza-se o domínio dos classificatórios referentes tamanhos, formas, naturezas etc. No episódio “Perdida no México”, por exemplo, Franny é confundida com uma ave e tenta esclarecer à sua amiga (uma ave em processo migratório), que é uma menina e não um animal. Neste mesmo episódio, a criança é estimulada a fazer associações, quando Franny e a ave, que está perdida, tentam estabelecer estratégias para favorecer a aproximação do bando da amiga. A menina indaga o que os pássaros fazem para chamar a atenção uns dos outros. Neste processo, elas identificam, por um mecanismo de acerto e erro, recorrendo a procedimentos lógicos (ex. refazer os passos até o momento em que a ave se perdeu) que podem chamar com sucesso o bando rosnando e apresentando algo à distância que brilhe forte.

Vale destacar, como salientado anteriormente, que, em praticamente todos os episódios, Franny e seus amigos vivenciam experiências de ajuda ao próximo, que evidenciam, para a criança, a importância de posturas solidárias e respeitadas para com os demais. Vale destacar, ainda, a forma educada e gentil no relacionamento da menina com o avô e demais personagens que a menina encontra. Além disso, a animação valoriza situações de estímulo ao desenvolvimento motor infantil, nas quais os personagens se envolvem com a elaboração de brinquedos e/ou roupas (como no caso da fantasia), a realização de brincadeiras que exigem movimentação e destreza (como o exemplo do *sky*), entre outras.

A opção por construir uma história em uma loja de reparo para sapatos usados e conferir toda uma magia a um objeto usado (os sapatos que chegam para concerto), constitui uma referência inovadora diante de padrões hegemônicos que valorizam o consumismo e buscam inseri-lo fortemente já nas narrativas infantis.

Linguagem

O desenho potencializa o aprendizado de novas palavras pela criança e/ou o conhecimento de seus múltiplos significados. Esta é, sem dúvida, uma característica especial dessa narrativa, na qual a criança é estimulada a ampliar seu vocabulário, de modo leve e provocativo, sem que o enredo se torne enfadonho. No episódio “Perdida no México, termos como “bando”, “migração, “grasnar” são explicitados, de modo adequado, e inseridos de modo pertinente ao desenvolvimento da trama. Expressões

metafóricas como “chover canivete” ou “bom prá cachorro”, entre outras, seguem o mesmo padrão de inserção, estimulando o desenvolvimento cognitivo da criança. Nestes termos, a animação, de fato, tende a contribuir com o desenvolvimento da linguagem oral, como identificado pela emissora.

Interatividade

A animação tende a apresentar, de modo predominante, mecanismos de interatividade indiretos, nos quais a própria trama e/ou os diálogos entre os personagens, estimula a realização de questionamentos de ordens diversas sobre processos naturais e socioculturais e ou o estímulo à realização de brincadeiras e atividades apresentadas nas histórias. Em alguns episódios foi identificado o recurso à promoção explícita de interatividade, como ocorre em “Perdida no México” em que Franny olha diretamente para o público e estimula que ele repita com ela o grasnar do pássaro para ajudá-lo a encontrar o seu bando.

Considerações gerais

A animação *Os Pezinhos Mágicos de Franny* configura-se como uma oportunidade da criança estimular o conhecimento e uma postura de abertura e acolhimento de outras realidades culturais diversa da sua. Os cenários, vegetações, animais, povos e cotidianos diferentes com os quais a personagem se depara estimulam a curiosidade e a atenção ao processo de descoberta do mundo. O desenho traz, como ponto forte, as mensagens de amizade, solidariedade, respeito e cooperação, estimula a criança a manter com os outros uma postura educada e gentil, sem deixar de ser transparente e manifestar claramente os seus sentimentos de medo, dúvida, raiva etc. Além disso, é digno de nota o potencial desta animação para a promoção do desenvolvimento da linguagem verbal das crianças.

Essas qualidades fazem deste desenho uma boa opção de programa infantil, ao promover conhecimentos e valores importantes para o convívio social, de uma forma provocativa e divertida, capaz de prender a atenção do público infantil. Nesse sentido, atende claramente a justificativa apresentada pela TV Brasil para a sua exibição.

A consideração dos sotaques regionais no processo de tradução da obra, deveria ser assegurado de modo a preservar a tendência da própria animação no sentido da valorização da diversidade. Seguindo essa mesma lógica argumentativa, consideramos

desejável, nesta e em outras narrativas exibidas pela emissora, a inclusão de episódios que tematizem situações vivenciadas por personagens com algum tipo de deficiência.

8.2.21. THOMAS E SEUS AMIGOS

A animação inglesa Thomas e seus amigos é um clássico da literatura e do audiovisual infantil, estando presente na infância de muitas gerações ao redor do mundo. O programa é exibido às 9 horas de sexta-feira e não possui reprise. Seus 26 episódios tem duração de 23 minutos, em que duas histórias diferentes (inclusive com títulos diferentes) são contadas a cada dia. O programa é indicado para crianças de 2 a 4 anos, em fase pré-escolar. Segundo a ficha técnica da Empresa Brasil de Comunicação (EBC), a obra foi publicada em 21 idiomas e a série de televisão exibida em mais de 145 países. Levando-se em conta o tempo que as histórias de Thomas e seus amigos encantam crianças do mundo todo, podemos perceber a presença de elementos que garantem a permanência do programa e não um tempo limitado e o consumo descartável (RINCÓN, 2005).

A série é inspirada no livro “The Railway Series”, do reverendo W. Awdry, um entusiasta por estradas de ferro. No começo de cada episódio, um livro é aberto e está escrito: “Querido Christopher, eis aqui seu amigo Thomas, a locomotiva a vapor. Ele tinha vontade de sair do pátio da estação e conhecer o mundo. Estas histórias contam como ele fez isso. Espero que você goste, porque você me ajudou a criá-las. Seu amado pai”. O texto faz referência ao filho do autor das histórias, pois durante uma época em que estava doente, o pai, reverendo Awdry, contava histórias sobre locomotivas espertas para distraí-lo. Assim, surgiu a série que ganhou espaço na literatura e na televisão. A justificativa da EBC para a exibição do programa é de que ele “promove o desenvolvimento de valores como a amizade e cooperação e proporciona a descoberta de lições de vida”.

A locomotiva Thomas vive na Ilha de Sodor e, junto com amigos, como Edward, Gordon, Henry, Percy, James, Emily, percorre os caminhos do lugar levando cargas, passageiros e vivendo situações em que a amizade é valorizada. Todas as locomotivas da estação da ilha de Sodor pertencem ao Sir Topham Hatt, presente em muitos episódios lidando com funcionários e máquinas. A ilha de Sodor é descrita como “cercada por um lindo mar azul, campos verdinhos e praias de areia bem amarela, há rios, córregos e uma porção de árvores onde os pássaros cantam. Há moinhos de vento e

uma mina de carvão e o cais, onde os visitantes da ilha aportam. A ilha também tem muitas e muitas linhas férreas”. Com essa descrição, acompanhada por imagens, as crianças podem imaginar e se familiarizar com o local em que os personagens viverão as aventuras.

Thomas e as outras locomotivas são trenzinhos de ferro que possuem um rosto. Os olhos de cada um se mexem de acordo com a proposta da cena, mas seus lábios ficam parados, ainda que eles estejam falando. Os personagens da narrativa, Thomas e seus amigos locomotivas, são considerados planos, pois desprovidos de ambiguidades, tendo caráter estável e facilmente reconhecível. (FOSTER apud MASSAUD, 2004).

A grande maioria das cenas de *Thomas e seus amigos* foi gravada em maquetes com bonecos de madeira. O cenário da série é bem constituído. As tramas se passam em um ambiente no campo, com a paisagem tipicamente inglesa. Há areia e pedras pequenas onde passam os trilhos das locomotivas e árvores e grama ao redor.

A série utiliza um narrador neutro para contar as vivências e os sentimentos de Thomas. Segundo Pinna (2006), o narrador neutro é aquele que narra a trama, estando localizado fora dos acontecimentos. Suas principais características são a onipresença e a onisciência.

As elipses temporais e espaciais, são perceptíveis no desenrolar da narrativa, identificadas por meio de uma vinheta padrão do programa e o desaparecimento gradual de uma imagem e o surgimento de outra.

Representações

Diante da turma de locomotivas amigas de Thomas, o gênero masculino é predominante, assim como diante dos momentos em que humanos ganham maior espaço na narrativa. O dono da estação, Sir Tophan Hatt é branco e é essa cor que tem predominância nos bonecos que representam os humanos. Bonecos de cor preta estão presentes na narrativa quando há grandes grupos (normalmente de crianças), sendo apresentados, mas em episódios como “Thomas e o avião”, exibido no dia 22/10/2010, o Tophan Hatt precisa buscar o prefeito na estação e o boneco que o representa é preto. A predominância, nesse caso, fica relegada a segundo plano, uma vez que a atenção principal está nas locomotivas que possuem cores diversas, como azul, verde, e vermelho.

Linguagem

A sinopse da série disponível em documento da EBC explica que “a narração de histórias é a parte principal do programa, estimulando brincadeiras que usam a imaginação e dando vida do mundo de Thomas e de Sodor”. Durante todo o episódio a narração acompanha as aventuras e ações de Thomas e das outras locomotivas, estabelecendo um ritmo lento se comparado a outras animações infantis, mas que pode ser acompanhada por crianças da faixa etária a que é destinada, de 2 a 4 anos, permitindo a compreensão do enredo e das reviravoltas da história. No episódio do dia 22/10/2010, por exemplo, o narrador antecipa o que Thomas mostrará naquele dia, elencando os acontecimentos, para só depois começar a história, cujo título é “Thomas e o avião”. As descrições sobre as partes das locomotivas acompanhadas por imagens possibilitam que o público aprenda novas palavras e significados, como saber que Thomas tem uma “caldeira borbulhante” e um apito e que em um aeroporto é possível encontrar uma torre de controle, uma biruta e um hangar.

Desenvolvimento integrado

As aventuras de Thomas abordam situações em que a amizade, a honestidade e a responsabilidade estão em evidência, assim as escolhas das locomotivas e suas consequências são a razão de cada episódio. No programa “É bom ser Gordon”, exibido no dia 12/11/2010, a locomotiva Gordon quer bater um recorde de tempo em uma viagem e para isso, usa o carvão especial de outra locomotiva, que passa mal. Ao perceber o desdobramento de sua atitude, Gordon percebe sua responsabilidade e volta para ajudar o amigo, assumindo seu erro, demonstrando assim honestidade e solidariedade. Situações como essa, estão de acordo com as experiências pessoais das crianças e, por serem claras e diretas, possibilitam a compreensão de valores éticos importantes para as relações familiares e de amizade que se estabelecem no cotidiano.

Em episódio exibido no dia 10/12/2010, cujo título é “O desdém de Edward”, a chegada de uma nova locomotiva provoca ciúme em Edward, que desdenha e ignora as capacidades do novo colega. Ao precisar de ajuda para recuperar uma carga caída na estrada, Edward é auxiliado justamente por Rocky, reconhecendo as qualidades do colega. Mais uma vez, um tema relevante é tratado de forma simples, respeitando a capacidade das crianças de assimilarem e desenvolverem a maneira como se relacionarão com a informação dada.

Interatividade

Mesmo não possuindo em seus episódios temas destinados especificamente a aprendizagem e associação de letras e números, o programa possui vinhetas finais em episódios em que canções com a letra para acompanhar versam sobre as locomotivas e fazem referência a números, cores, posições e funções das máquinas na estação, como no episódio “Apreciando a paisagem”, exibido no dia 12/11/2010. Além disso, uma espécie de jogo, em que a criança deve adivinhar ou completar o desenho que aparece na tela interage para que a criança se movimente, participe da construção do programa. Assim, pode-se dizer que o programa agrega informações ao cotidiano das crianças e como está destinado a um público pré-escolar, reforça os conteúdos aprendidos através da educação formal (MAGALHÃES, 2007). Assim, além de propor questionamentos através das situações vividas pelos personagens, jogos, como o exibido no dia 22/10/2010, “Thomas e o avião”, jogos são apresentados ao final do episódio. No jogo do citado episódio, imagens de Thomas e Percy lado a lado e a voz do narrador, incentiva que as crianças percebam as semelhanças e diferenças entre as duas locomotivas, citando as cores, os números que possuem em sua caldeira. Assim, além de acompanhar a narrativa e saber mais sobre os personagens, o público é incentivado a realizar atividades.

Considerações gerais

O programa Thomas e seus amigos é um clássico infantil, como já citado, possuindo uma longa trajetória e cumplicidade com o público. A durabilidade do programa pode ser apontada como um ponto forte, que mesmo possuindo um déficit técnico se comparada às produções mais recentes e com mais tecnologia, ainda está na grade de programação de diversos países. Levando-se em conta o público a que se destina, o programa possui elementos que objetivam favorecer o desenvolvimento dos conteúdos aprendidos na vida cotidiano e/ou na escola, como números, cores, formatos, não aborrecendo as crianças ao ensinar (RINCÓN, 2005).

As narrativas trazem para o universo da criança situações corriqueiras, como o ciúme, a decepção, a amizade e a responsabilidade, que vividas pelas locomotivas apresentam a capacidade de cada um em lidar com seus sentimentos. A forma como aproxima as situações da realidade das crianças torna o programa agradável e provocativo.

Um problema encontrado durante o período da análise foi a ausência do programa, como aconteceu com outras produções, do mês de janeiro, sendo substituído por “Angelina Ballerina” sem explicações prévias para o público. Tal mudança repentina abala a fidelidade daqueles que assistem ao programa. De uma maneira geral, a grade infantil da TV Brasil precisa ter sua divulgação repensada para que possa atingir um público maior. Alternativas para o alcance desse objetivo é a utilização mais eficiente e intensa dos intervalos entre os programas, que poderiam enaltecer as opções que a público-alvo da faixa de horário possui, divulgando as produções que fazem parte da programação.

Nacional/Internacional

8.2.22. JANELA, JANELINHA

O *Janela Janelinha* é um programa diário da TV Brasil. Trata-se de uma série de formato híbrido, com apresentadores humanos que convidam o público a acompanharem curtas-metragens do mundo inteiro. É exibido às 11h30 e tem classificação indicativa livre. Com o convite para “abrir as janelas para o mundo”, o programa apresenta realidades de 40 diferentes países. Segundo o site oficial do programa, as produções têm duração de 1 a 7 minutos

Os apresentadores Chico, Letícia e Helena fazem as chamadas para os filmes e conversam sobre diversos assuntos. O roteiro é de Eduardo Salemi, a produção de Maria Cristina Maluhy e a direção de Maria Inês Landgraf.

Os apresentadores do programa são caracterizados como planos Para (FOSTER apud MASSAUD, 2004), apresentando comportamentos previsíveis e sem ambiguidades. O Chico, por exemplo, sempre é aquele que desconhece algo e precisa da “ajuda” dos (as) colegas para esclarecer suas dúvidas e/ou comportamentos apresentados como equivocados (por exemplo, não arrumar a própria roupa em casa). Os apresentadores do programa, apesar de utilizarem seus nomes próprios (menos Renan, que no programa é chamado de Chico), não deixam de serem personagens, pois interpretam um papel.

O site oficial do programa⁷² traz as características de cada um. Segundo o site, Letícia é uma menina alegre, vaidosa e que adora dançar; Chico é guloso, adora a cor

⁷² <http://tvbrasil.org.br/janelajanelinha/apresentadores.asp>

vermelha e gosta de jogar bola; e Helena é inteligente, adora estudar História, faz curso de pintura e sabe conversar como ninguém. Os apresentadores têm comportamento e caracterização verossimilhantes, pois possuem características comuns a qualquer criança, como jogar bola, gostar de dançar e conversar.

Os acontecimentos do programa, na parte referente ao estúdio, são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que acontecem (PINNA, 2006). Levando em consideração os curtas-metragens estrangeiros, o programa possui diversos tipos de narradores: neutro, intruso, personagem e testemunha. Um exemplo do primeiro acontece no vídeo “O esporte antigamente”, de produção argentina, no episódio exibido no dia 21/10/2010, no qual uma garota narra sobre um torneio esportivo de um grupo de garotos no começo do século 20. Estas várias possibilidades de contação das histórias constitui um aspecto positivo do programa, que traz sem dúvida, este aspecto como um diferencial, que tende a enriquecer o diálogo do público infantil com as narrativas audiovisuais.

As elipses temporais e espaciais dos curtas estrangeiros são marcadas por uma vinheta padrão, por meio de intervenções tipográficas, pelo desenrolar da narrativa e/ou pelo desaparecimento gradual de uma imagem e surgimento de outra (*fade*). Nas cenas do estúdio, uma vinheta composta por diferentes corpos celestes indica o começo da exibição de cada vídeo, mas não são caracterizadas como marcadores de elipses. Em todo caso, a possibilidade de ter contato com as diversas formas de elipses contribui para o aprendizado da linguagem audiovisual do público, além de estimular a sua capacidade de associação.

A cenografia do estúdio, onde é apresentado o programa, é constituída basicamente por pequenas janelas e por corpos celestes pendurados no teto por um fio, que muitas vezes fica visível, passando uma impressão de negligência por parte da produção. As janelas cenográficas, que simulam uma janela de casa, são apertadas, impedindo uma maior interação dos apresentadores e dificultando os enquadramentos de câmera. O cenário apertado também contribui para uma maior artificialidade na interpretação. Durante os diálogos, em vez dos apresentadores olharem um para os outros, acabam olhando para a câmera por causa do espaço limitado das janelas.

Em relação ao figurino utilizado pelos apresentadores, ele é composto por roupas simples, nas quais a maioria das crianças é capaz de possuir. As meninas geralmente utilizam um acessório de cabelo, como tiaras e presilhas. Ainda que a roupa dos apresentadores pouco apareça por causa do cenário das janelas, o figurino apresenta

riqueza de detalhes na composição. Em apenas um episódio foi considerado muito artificial o figurino de uma das crianças que apresentam o programa, quando ela apareceu com uma toalha na cabeça arrumada com uma perfeição que dificilmente ocorreria na realidade, tornando o acessório bastante artificial.

Representações de indivíduos e/ou grupos

Observa-se que o programa destaca a diversidade expressiva de vivências infantis, oferecendo ao público um amplo leque de possibilidades de identificação, como é possível verificar a partir dos exemplos já citados. A importância disso fica clara através das palavras de Ramos e Torres, no livro *El audiovisual y la Niñez: “Los buenos filmes infantiles son aquellos donde los niños y niñas pueden reconocer su propio mundo o seguir sus sueños y anhelos, son tomados en serio y no ajustados, y amaestrados para la futura existência de adultos”* (RAMOS E TORRES, 2007, p.202).

O programa traz cerca de seis curtas por dia. Como suas origens e temáticas são variadas, eles apresentam meninos e meninas de diferentes etnias, idades e classes sociais, o que confere uma grande heterogeneidade a cada episódio. A diversidade de linguagens também é um marcante traço dessas produções audiovisuais.

A título de ilustração, faremos uma breve análise do episódio do dia 18/10/2010. Oito curtas foram exibidos nesse dia. A conferir: “A Tartaruga”, do México, “Peixes”, do México, “Era Uma Vez”, do Egito, “Bijouterias”, do Quênia, “Charles Chaplin”, da Noruega, “Pássaros de Argila”, da Eslovênia, “Capoeira”, do Brasil, “Brincar com círculos”, da Coreia.

“Peixes” e “Brincar com Círculos” são animações, “Era Uma Vez” é um curta de imagem real stop-motion, e os demais são curtas de imagem real. “Bijouterias” e “Capoeira” apresentam pessoas de etnia negra e parda, já “Charles Chaplin” e “Pássaros de Argila” pessoas de etnia branca. A maioria apresenta crianças e adultos, sendo a predominância de crianças. A representação de classes não se aplica em seis das produções exibidas, mas em “Pássaros de Argila” há a apresentação de classe alta, e em “Capoeira” de classe popular.

Temáticas

As produções são divididas em quatro segmentos: *Histórias de Criança*, *O Mundo que nos Rodeia*, *Como se Faz* e *Animais e Natureza*.

Dentro desses segmentos, as temáticas abordadas são as mais diversas. Muitas curtas apresentam temáticas típicas do país, como culinária, história ou costumes locais. Como exemplo, temos o curta “O som das Trompas Alpinas”, exibido em 12/11/2010, sobre o antigo costume suíço de, nas regiões montanhosas do país, se comunicar através do som das trompas. Os personagens estão vestidos com roupas típicas de frio e o cenário é de uma linda paisagem montanhosa. Já no dia 22/10/2010, dois curtas sobre culinária chinesa foram exibidos, “Comida Chinesa” e “6.500 metros”.

O dia-a-dia de crianças também é um assunto recorrente - o que se constitui como uma importante fonte de informação acerca de outras culturas, pois a criança passa a saber como vivem seus semelhantes mundo afora. Por exemplo, no dia 11/11/2010 foi exibido o curta “Biblioteca Ambulante”, que mostra o contraste entre uma escola da cidade e uma escola do campo, no Quênia. Na cidade, as crianças têm acesso a muitos livros, mas, no campo, é preciso que animais levem os livros até as aldeias para que as crianças possam ler. O curta mostra um pouco do dia-a-dia em um escola rural africana, inclusive os problemas de precariedade, como falta de material escolar e de cadeiras.

Roteiro/Diálogos

Por tratar-se de uma proposta de linguagem diferenciada, o momento do estúdio é fundamental para cativar os espectadores, prendendo a sua atenção para o conteúdo que será exposto em seguida. Entretanto, o que se observa é uma artificialidade no discurso, que tende a subestimar o diálogo com o público infantil, diminuindo a sua capacidade de reflexão e problematização ao oferecer raciocínios prontos, quase sempre com uma lição de moral ao final. Sara Pereira, em seu livro *Por Detrás do Ecrã*, explica: “os programas que os adultos produzem e difundem para o público infantil representam construções dos adultos sobre a infância”. Para a autora, é preciso que haja uma “concepção de criança como sujeito social e não como objeto dos projetos e iniciativas dos adultos” (PEREIRA, 2005, p. 17).

Questiona-se a artificialidade com que os apresentadores se colocam. A maneira como falam, olham e sorriem não expressa naturalidade. A proposta fica comprometida pela ausência de verossimilhança com os modos infantis de ser e agir, marcados pela espontaneidade. Aparentemente, os três apresentadores têm entre 8 e 10 anos (a informação precisa não consta nos documentos enviados pela EBC e nem no site do programa), mas seus posicionamentos são de crianças bem menores, o que leva a uma

visão “tola” dos apresentadores. No episódio do dia 26 de janeiro, por exemplo, Chico diz não saber o que é um “quebra-cabeça”. Já no episódio do dia 28 do mesmo mês, Letícia afirma não saber o que é uma “cidade gigante” e um “mapa”. Essa excessiva infantilização destoa do protagonismo presente nos curtas, que não raras vezes apresentam personagens realizando atividades sozinhas, como dar banho no cachorro, cozinhar e andar pela rua.

Em relação à estrutura do roteiro, foram identificadas duas possibilidades de articulação entre o estúdio e os curtas-metragens. Em uma, a escolha da temática discutida por Chico, Helena e Letícia parece ser aleatória, sem nenhuma conexão com o que está sendo exibido nos filmes. Na outra já conseguimos identificar um fio condutor no diálogo entre eles, mas as construções continuam sendo feitas de maneira forçada, quando não inadequada. Um bom exemplo é o episódio exibido no dia 27 de janeiro, que fala sobre esportes. Os dois diálogos transcritos abaixo ilustram as falhas no roteiro:

Diálogo 1:

[Chico está falando sobre esportes]

Helena: Todo mundo precisa praticar esportes.

Letícia: Todas as semanas.

Chico: Até os animais?

Helena: O quê?

Chico: Isso mesmo, como será a semana de um animal?

O curta que se segue chama-se “O menino e seu rebanho”, da Holanda, e não tem absolutamente nada a ver com esportes. A conexão, além de impertinente, gera uma expectativa no público - através do questionamento “será que até os animais precisam de tempo para praticar esportes durante a semana deles?” - que não é atendida. No mesmo episódio encontramos um exemplo de construção inadequada.

Diálogo 2:

Chico [sorrindo]: Tem gente que faz exercício mesmo sem praticar esporte.

Helena [sorrindo]: Ah, essa eu quero ver.

Segue o curta “Transportando Água”, da Mongólia, que mostra uma menina, aparentemente de classe popular, que precisa andar uma longa distância para pegar água e trazer para casa. Ela empurra um carrinho com um galão de água em cima, o que a deixa visivelmente cansada. No caminho de volta, a menina depara-se com um enorme cachorro, que a deixa com muito medo. Até que ela toma coragem e consegue continuar o caminho. Quando já está na porta de casa, ela resolve apoiar o carrinho para

descansar, mas o galão cai, derramando toda a água. A menina chora muito, mas é necessário enxugar o rosto e fazer todo o percurso novamente.

Por ter sido inserida na temática “esporte” deduz-se que a atividade realizada pela menina tem como fim o exercício físico ou a brincadeira. O potencial de reflexão sobre a realidade de crianças que vivem sem acesso a um bem básico como a água, foi completamente desperdiçado, além de a situação de trabalho infantil passar despercebida e sem condenação.

Interatividade

A interatividade presente em *Janela Janelinha* merece destaque, tendo em vista o resto da grade da TV Brasil. O programa é um dos únicos que apresenta interatividade direta com o público. Há, em todos os episódios, o incentivo a manter a conexão com o programa através do site, incentivando também a realização de atividades como o desenho.

O potencial dessa interatividade, contudo, fica comprometido, a partir do momento em que se resume à repetição de uma mesma gravação, que é encaixada em cada episódio. Ou seja, quase todos os dias (são duas ou três versões) as crianças ouvem exatamente as mesmas falas e sugestões dos apresentadores. Além disso, não há nenhum retorno sobre o que eles acharam dos desenhos enviados, nem mesmo um agradecimento.

Originalidade

O formato do programa é inovador e constitui-se como um espaço para experimentação, já que os filmes são de produtoras independentes e não seguem o padrão geralmente encontrado nas produções comerciais dirigidas à infância – verdadeiras vitrines de produtos. “*la experimentación, la innovación, sería ima de las tareas, de los deberes de la televisión pública, que debe poder desengancharse de la lógica de la audiencia como única reguladora del palimpsesto*” (RICHERI & LASAGNI, 2006, p.90). O curta coreano “O Sol” é um exemplo de linguagem pouco usual. Ele mostra apenas imagens de diferentes momentos do dia, com iluminações variadas. Não há nenhuma narração, apenas uma música ambiente. São imagens muito heterogêneas, de campo e de cidade, com duração de mais de três minutos.

Considerações Gerais

A proposta do *Janela Janelinha* apresenta bons indicadores de qualidade. É inovadora, original, plural e interativa, além de fomentar a produção audiovisual independente. A execução dessa proposta, entretanto, deixa muito a desejar, principalmente na parte do programa destinada à apresentação em estúdio. O programa apresenta muitos problemas de roteiro: os diálogos tendem a infantilizar o público; e a artificialidade com que os apresentadores conduzem a narrativa compromete o fator atrativo da mesma, tornando-a, em alguns casos, monótona e repetitiva.

Identificam-se também problemas relativos à produção do programa. O cenário da série não está bem formulado visualmente. Apesar de ser bastante colorida, a cenografia não possui cores vivas e traz uma aparência de descuido, já exemplificada pelo caso do fio visível, problema que poderia ser resolvido de maneira simples. Em relação às pequenas janelas, o cenário poderia ser pensado de maneira mais ampla, de modo que facilitasse a interação entre os apresentadores e tornasse a interpretação menos artificial.

Tais problemas desperdiçam o potencial do programa e configuram-se como uma enorme contradição, já que vão de encontro ao que é exibido nos curtas-metragens selecionados. A opção por um momento de apresentação deve ser um fator a mais de atração e conexão com o público. Um roteiro mais criativo e mais conectado com o restante do programa tornaria os episódios mais agradáveis e atraentes.

8.2.23. VILA SÉSAMO

O programa *Vila Sésamo* é um clássico infantil para muitas gerações. No Brasil, a história da turma começa na década de 70. A atual versão traz de volta as vivências da *Vila Sésamo* e seus personagens clássicos em episódios de 26 minutos, uma coprodução da TV Cultura e a organização *Sesame Workshop*, em que os produtores são Frank Campagna e Mary Tai. A direção geral da atual versão é de Beatriz Rosenberg e Bete Rodrigues. Com um formato voltado para crianças de 3 a 6 anos, a proposta do programa amplia o mundo cognitivo das crianças, trazendo cores, letras, números e vivências para o espaço da Vila e, conseqüentemente, do público. Exibido de segunda a sexta às 15:30h, sem reprises, a nova versão de *Vila Sésamo* conta com uma personagem criada especialmente para esse retorno: Bel. Ela e o pássaro Garibaldi conduzem a narrativa, interagindo com as crianças e levando-as a jogos e situações de aprendizagem. *Vila Sésamo* é um programa de série imagem real e animação, também

considerado híbrido, uma vez que conta com quadros informativos, músicas, interações entre os personagens fantoches e a participação de alguns personagens humanos, crianças em sua maioria.

O ritmo da narrativa classifica-se como intermediário. A série possui cortes, movimentos de câmera e mudança de enquadramentos numa velocidade confortável para o espectador acompanhar a narrativa.

Os personagens da série são caracterizados como planos, nos termos de Foster (apud MASSAUD, 2004). Percebe-se também que os personagens apresentam verossimilhança em relação ao ambiente da Vila Sésamo, onde todos os habitantes são unidos por fortes laços de amizade. No entanto, ainda que os personagens sejam verossímeis ao contexto em que estão inseridos, alguns bonecos ao serem manipulados possuem problemas ao movimentar-se. Por exemplo, a personagem Bel, no episódio 11/11/2010, corre atrás de Garibaldo numa determinada cena, mas não aparenta estar dando passos, e sim flutuando com movimentos que tentam imitar o ato de correr.

A cenografia principal é constituída pela *Vila Sésamo* e pelos aposentos de cada habitante. O cenário apresenta riqueza de cores, texturas e grande variedade de objetos que o compõe. Os quartos possuem todos os móveis necessários, além de artefatos decorativos, como fotografias, livros, brinquedos, abajur, cortinas etc.

O figurino dos personagens está de acordo com a proposta do programa. Todos os bonecos manipulados são constituídos de cores vivas e possuem texturas bem detalhadas. O espectador logo consegue perceber que o boneco Garibaldo é um pássaro, pois o personagem é formado por uma cor amarela bem viva, penas ricas em detalhes e um bico liso e também em amarelo.

Os acontecimentos da narrativa do programa são organizados de maneira linear: ou seja, na sequência em que aconteceram. A evolução da estória ocorre na camada de tempo-cronologia (PINNA, 2006) A escolha é absolutamente pertinente dada a classificação indicativa do programa para um público de 03 a 06 anos.

As elipses temporais e espaciais são identificadas através de uma vinheta padrão do programa e por meio de intervenções tipográficas. Vinhetas também são utilizadas para demarcar mudanças de quadros durante o programa. No episódio do dia 11/11/2010, uma vinheta sonora e visual separa o momento em que Bel e Garibaldo brincam de adivinhações do quadro em que Elmo e Grover interagem.

A vinheta de abertura apresenta os cenários da Vila Sésamo em animação e os personagens em bonecos manipulados. A música de abertura, “Gergelim Gergelim”,

interpretada pela cantora Vanessa da Mata, é contagiante e fácil de aprender, além de citar o nome do programa.

O referido programa tem um fio narrativo, tratando de questões como alfabeto, palavras, cores e outros recursos pedagógicos como a formação de palavras e a repetição delas através de uma voz *off* e de imagens. A proposta educativa fica clara com quadros que tratam das letras do alfabeto, do vocabulário, dos números, ensinando e incentivando a aprendizagem, assim como quadros que enriquecem o vocabulário e a compreensão do público de forma indireta. Segundo Cláudio Márcio Magalhães, no livro “Os programas infantis na TV: teoria e prática para entender a televisão feita para criança” (2007):

o programa educativo deve ser aquele capaz de divertir, de interagir com o telespectador em geral (e com a criança em particular) de uma maneira mais complexa, prazerosa, despertando-lhe os sentidos em conjunto com a reflexão, agregando informação ao seu cotidiano, reforçando conhecimentos aprendidos na educação formal, produzindo experiências interdisciplinares e extemporâneas. Tudo isso deve contribuir para a sua formação pessoal, tanto educacional quanto social, sintonizando-a com a malha social em que está inserido.

Assim, deve-se enaltecer a questão de “ensinar sem aborrecer, informar sem excluir” (RINCON, 2005).

Representações de indivíduos e/ou grupos

Em todos os episódios de *Vila Sésamo* disponíveis na amostra da pesquisa, há a presença de criança e adultos e de diversas etnias, sendo um dos raros programas da grade que levam ao público uma diversidade tão ampla. Pretos, brancos, amarelos, pardos, indígenas estão presentes em seus contextos regionais, principalmente no que se refere à etnia indígena e interagindo em espaços comuns, como escolas, ruas, casa e em quadros do programa. Um exemplo é o quadro que tem o peixe fêmea Dorothy “se perguntando” como as crianças usam certas coisas. No dia 8/11/2010, ela quer saber a maneira como se usa roupas de chuva e crianças de diversas etnias explicam à Dorothy como utilizam aquele elemento no seu contexto cotidiano.

Outro ponto importante no que se refere às representações expostas no programa é a presença de pessoas com deficiências físicas. O importante nesse caso não é somente a presença, mas a abordagem que se faz dessa presença para a compreensão e assimilação das crianças. No episódio do dia 22/10/2010, uma criança explica o jogo da amarelinha, brincando com amigos em um parque. O menino que explica tem uma

perna mecânica, mas essa característica não se torna foco do quadro, mas sim a amizade e a diversão.

Temáticas

Levando-se em conta a definição da *Federal Communications Comisión* (FCC) ainda na década de 70, de que “um programa infantil como aquele cujos conteúdos giram em torno de história, ciência, artes, literatura, teatro, relações humanas, outras culturas e outras línguas e, por último, certas habilidades básicas como leitura e escrita”, podemos dizer que Vila Sésamo se enquadra na definição por trazer conteúdos variados que abrangem um grande leque de áreas.

Considerando a amostra de episódios assistidos nas quatro semanas, as temáticas predominantes são aquelas relacionadas às experiências cotidianas de qualquer criança, como no dia 27/01/2011, em que os personagens e os vídeos de crianças de vários locais do mundo tematizam a diversidade e a importância dos alimentos ou no dia 21/10/2010, em que os personagens ouvem e buscam os sons presentes na vizinhança. Os episódios também trazem conteúdos que abordam questões históricas de maneira clara, como no dia 22/10/2010, em que a comunicação foi discutida através de um quadro de animação, que explica a invenção e o desenvolvimento de uma ferramenta comunicacional simples e corriqueira: o telefone.

Desenvolvimento integral

A promoção do desenvolvimento de habilidades como associação de palavras e números, cores e sons para crianças em fase de pré-alfabetização vem acompanhada de conteúdos que abordam o desenvolvimento social e emocional do público, elementos postos na justificativa⁷³ da EBC para a exibição de Vila Sésamo.

Como pode ser percebido em diversos programas voltados para o público infantil, a questão da amizade é tratada como ponto central em diversos episódios. Essas relações de amizade discutidas com as crianças englobam valores como o respeito, a honestidade, a maneira de resolver conflitos de forma pacífica, além da cooperação e das atitudes solidárias para com os demais. Nos episódios de *Vila Sésamo*, a amizade de Bel e Garibaldo permite a abordagem de todos esses valores, como no episódio do dia

⁷³ Justificativa presente nos documentos disponibilizados pela EBC ao grupo GRIM: “O programa é o maior sucesso da TV infantil brasileira, tem como objetivo familiarizar as crianças em fase de pré-alfabetização com o universo dos números, letras, sons, cores e livros. O roteiro trabalha ainda conceitos ligados ao cotidiano das crianças, como sociabilidade, diversidade cultural, tolerância, ética e medo”.

26/01/2011, em que os dois amigos se desentendem por causa de um jogo de boliche, mas encontram no diálogo a maneira de resolver o conflito. Em outro quadro no episódio exibido em 18/10/2010, Elmo canta sobre a saudade que sente do amigo Ênio, valorizando o carinho entre eles e a importância da amizade. A postura solidária, de cooperação com o coletivo pode ser vista em diversos episódios, como no dia 24/01/2011, em que o desaparego e a doação de brinquedos com os quais não se interage mais são exibidos e valorizados pelos personagens.

Como parte do programa se passa em uma vila, também existe a valorização do sentimento de pertença à comunidade, como no episódio do dia 10/12/2010, em que Garibaldi canta uma canção sobre sua rua, as pessoas que moram e passam por ela e como aquele local é importante e querido por ele.

A relevância de favorecer o desenvolvimento da compreensão dos próprios sentimentos e das possibilidades de lidar com eles também é tematizada no programa. Um sentimento que está presente na vida, seja da criança ou do adulto e com o qual é necessário saber lidar da melhor forma é o medo. Em diversos episódios, os personagens compartilham seus medos e os ‘espantam’ através da música, como é o caso dos dias 9/12/2010 e 25/01/2011, em que a música “Barulhinho Ruim”, de Arthur Nestrovski e interpretada por Badi Assad, é exibida. Na música, Bel explica que ouviu barulhinhos estranhos em seu quarto e canta: “Quando eu sinto muito, muito medo, fico às vezes sem falar. Quando, por exemplo, estou sozinho, de repente escuto um barulhinho, quem não iria se assustar? Ai, ai, que medo que dá! Sei que nada disso é pra valer, mas é que na hora não dá para saber”, para logo depois descobrir que era só o vento na janela e dormir sossegada. Como é possível perceber através dos exemplos dados, muitos dos assuntos importantes para o desenvolvimento integral das crianças que compõem o público do programa *Vila Sésamo* são abordados através de músicas, que podem aproximar as crianças do que está sendo dito, permitindo uma interação mais direta através das melodias e letras. No episódio do dia 9/11/2010, a música “Só eu sou eu” versa sobre a diversidade e a unicidade de cada pessoa, acompanhada por imagens de crianças de diversas etnias, gêneros, realidades sociais e econômicas apresenta para o público uma mensagem importante através de uma canção acessível. A canção é de autoria de Marcelo Jeneci e Arthur Nestrovski, sendo interpretada por Zeca Baleiro.

Diversidade cultural

O programa traz para o público as diversas vivências de crianças ao redor do mundo, mostrando as possibilidades de relações familiares, de amizade e culturais em situações que diferem de sua experiência. Os episódios apresentam crianças de diferentes países e regiões brasileiras inseridas em suas culturas e vivências particulares, enriquecendo assim o conhecimento do público, assim como vocabulário e sotaque.

Locais que provavelmente estariam fora do círculo de conhecimento de crianças dessa faixa etária, como Israel, se aproximam do público através de vídeos em que as crianças se expressam, mostrando sua casa, sua família e a maneira como brincam, como acontece no programa do dia 12/11/2010. Mesmo com quadros internacionais e a presença constante de materiais sobre as culturas ao redor do mundo, o programa permite que as crianças tenham acesso aos contextos culturais e sociais do próprio país, estando, assim, de acordo com um item da *Carta sobre Televisão para Crianças*, que afirma que “as crianças deverão ouvir, ver e expressar a si próprias, a sua cultura, a seu idioma e a suas experiências de vida por meio de programas de televisão que afirmem seu senso de si mesmas, de sua comodidade e de seu lugar”. Diante de um país com tamanha dimensão territorial e no que concerne a diversidade cultural e social, o programa traz ao público informações sobre a percussão brasileira no episódio do dia 25/01/2011. Já no dia 19/10/2010, um menino explica sobre uma dança típica de sua cidade Juazeiro, mostrando os mestres do Congo e ressaltando seu papel na comunidade.

A importância e a beleza da diversidade no mundo é tematizada não somente com a exibição de vídeos sobre a realidade e as vivências de várias crianças, mas também através de canções sobre esse elemento, como acontece no episódio do dia 9/11/2010. Assim, no programa há a valorização da cultura nacional, mas também o conhecimento de culturas de diversos outros locais do mundo, propiciando “a consciência e o apreço por outras culturas, e paralelamente por seu próprio meio cultural” (*Carta sobre televisão para Crianças*, 1995).

Interatividade

A interatividade do programa é um de seus pontos fortes, pois através de seus personagens, estabelece um diálogo com as crianças, com o incentivo à realização de atividades diversas, muitas delas que envolvem aspectos pedagógicos, como adivinhar determinada letra ou palavra, assim como a realização de jogos e brincadeiras,

mostrando outras crianças brincando em seus ambientes escolares e/ou familiares. Além do incentivo a atividades, o programa também inclui o público em sua narrativa através dos vídeos exibidos em que as crianças são responsáveis por contar sua própria história e suas atividades. Com essa interatividade, o programa engloba um trecho da *Lista de Desejos das Crianças* (1996), em que uma criança comenta que querem “saber como vivem as outras crianças do mundo – que brincadeiras elas praticam, que canções elas cantam, que problemas elas têm que resolver nas regiões do mundo onde elas vivem”.

Linguagem

Como a faixa etária a que se destina é formada por crianças de 3 a 6 anos, o programa tem ênfase importante na linguagem usada durante os quadros e no incentivo a associação de elementos de linguagem com os quais as crianças podem potencializar seu aprendizado e seu vocabulário. Como consta no documento da EBC sobre a justificativa da exibição de *Vila Sésamo*, “o programa tem como objetivo familiarizar as crianças em fase de pré-alfabetização com o universo dos números, letras, sons, cores e livros”⁷⁴. E essa familiarização é realizada através de quadros fixos como “A letra do dia”, em que o pássaro Garibaldo precisa encontrar objetos cujo nome comece com a letra proposta. Assim, além de permitir a associação de palavras e letras, o quadro contribui para o enriquecimento do vocabulário do público, trazendo novas palavras e significados. No episódio do dia 9/11/2010, os personagens e quadros discutiam os opostos, como grande e pequeno, perto e longe, escuro e claro, dando exemplos de maneira divertida e incentivando que o público percebesse outros opostos que existem na casa, potencializando a curiosidade, o aprendizado e a percepção de elementos cotidianos úteis para as relações com o espaço.

Considerações gerais

Relacionando música, elementos culturais diversos, enriquecimento de vocabulário e a compreensão de alguns contextos sociais, o programa *Vila Sésamo* contribui para a formação cidadã de seu público, confirmando o perfil de precursor de uma programação televisiva de qualidade que respeita os direitos, a inteligência e a sensibilidade das crianças.

⁷⁴ EBC. Sinopse dos programas infantis em exibição na TV Brasil, 2010.

A variedade de episódios disponíveis possibilita que o programa não sofra com as persistentes repetições que interferem outros programas da grade da TV Brasil, trazendo diariamente novos elementos e temáticas para o público, o que se coloca como um ponto forte.

Os pontos fortes do programa podem ser potencializados, a partir do momento, que existir uma estratégia de divulgação mais consistente, o que poderia incluir a maior presença nos intervalos da emissora, assim como um diálogo mais forte com o site do canal, tendo em vista os caminhos interativos que a proposta do programa permite abordar com o seu público-alvo.

9. Considerações finais

A Programação da TV Brasil, com base na análise desenvolvida neste relatório pode ser classificada inequivocamente como uma programação de qualidade. O programas exibidos, regra geral, estão em sintonia com os princípios e os objetivos da emissora de “desenvolver a consciência crítica do cidadão, mediante programação educativa, artística, cultural, informativa, científica e promotora de cidadania”. Além disso, respondem a critérios básicos sobre a qualidade no que diz respeito a programação infantil, tais como: diversidade, inovação/criatividade, pertinência/coerência, sintonia com o mundo de experiência da criança, entre outros. Apresentam conteúdos fundamentais para a promoção do desenvolvimento integral da criança, evidenciando a possibilidade concreta de tratar com equilíbrio formação e diversão.

É partindo desse reconhecimento inicial que apresentamos, a seguir, algumas sugestões da equipe para o aprimoramento da programação infantil da emissora, com base na análise desenvolvida dos elementos contidos na ficha de programa e na ficha de episódio, articulada com aspectos importantes identificados na abordagem qualitativa desenvolvida. As sugestões específicas por programas podem ser localizadas facilmente nas análises qualitativas no item “considerações gerais” e não serão reproduzidas aqui.

Sugestões em relação à composição geral da grade da emissora, com base na análise da ficha de programa

- Rever a predominância de Programas Internacionais na grade de programação, tendo em vista a missão da EBC como emissora pública, no sentido de promover a cultura nacional e cumprir seu objetivo de “VIII - promover parcerias e fomentar produção audiovisual nacional, contribuindo para a expansão de sua produção e difusão”;
- Realizar uma cartografia das obras audiovisuais produzidas em outras regiões do mundo (além da europeia, canadense e americana), visando a identificação de obras audiovisuais de qualidade, em especial, no âmbito da América-Latina;
- Reverter a situação de ausência de programas latino-americanos na grade de programação da TV Brasil, não só por tratar-se do continente onde o Brasil está situado, mas em razão dos processos históricos e culturais que nos unem. Ainda que reconheçamos que a produção da América-latina não tenha o mesmo vigor, em termos de volume de produção, comparada à europeia, americana e canadense, ela existe e tem reconhecimento internacional quanto à sua qualidade;
- Realizar uma cartografia das obras audiovisuais produzidas em outras regiões do país, além da sudeste, buscando identificar obras audiovisuais de qualidade produzidas em outras regiões do país;
- Assegurar a presença de programas produzidos nas diversas regiões brasileiras, em especial as regiões Nordeste, Centro-oeste e Sul e ampliar a participação de programas da região Norte na grade da emissora, como forma de assegurar o critério da regionalização, a pluralidade e diversidade de conteúdos, linguagens, estéticas etc. Para tanto, sugere-se a realização de parcerias com núcleos de produção audiovisual das várias regiões do país, em tevês públicas, Universidades etc.) e a intensificação da política de fomento mediante editais para ampliar a oferta de produções audiovisuais em todo o país;
- Assegurar que a diversidade de sotaques do país tenha lugar e expressividade na programação da emissora, inclusive na dublagem dos episódios internacionais, que compõem a maior parte da programação;
- Expandir as opções de gêneros audiovisuais no conjunto da programação para assegurar a pluralidade na oferta geral da Emissora. Sugerimos a inclusão de alguns gêneros televisivos, tais como magazine e esportivo e a ampliação da oferta de documentários. Considerando o compromisso da emissora em inovar, a apresentação de

tais programas poderia se constituir em uma excelente oportunidade de experimentação, visto que raramente estão presentes nas redes comerciais⁷⁵;

- Assegurar a oferta de produções de animação nacionais de qualidade e com expressividade na grade da emissora, superando o quadro atual de domínio absoluto das produções audiovisuais internacionais nesse campo; nessa linha, estimular a produção de desenhos que resgatem aspectos históricos da formação da sociedade brasileira⁷⁶, que tragam, em suas narrativas históricas e/ou contemporâneas, protagonistas representativos da nossa realidade, como negros/negras⁷⁷ e índios/índias⁷⁸, assim como valorizar o conhecimento e um contato mais afetivo com a nossa fauna e flora, nossa geografia, nossas tradições etc.;

- Ampliar a presença de formatos que aparecem com menor expressividade na grade da TV Brasil, como “série apresentadores humanos” e “série bonecos manipulados e humanos”. Em ambos os casos, a presença de apresentadores infantis e/ou adolescentes poderia ser valorizada, tanto por favorecer a identificação do público com a emissora, na perspectiva da fidelização a uma programação de qualidade, quanto pela garantia de espaço de expressão para este público⁷⁹;

- Conferir maior atenção à classificação etária de programas como *Janela*, *Janelinha*, *ABZ do Zivaldo*, *Dango Balango*, *A Turma do Pererê*, pois estes ou recebem classificação “livre”/“infantil” ou são dirigidos à faixa de 04 a 12 anos, pois a faixa etária proposta é ampla por demais, propiciando certa dissonância no modo como as informações devem ser apresentadas ao público. Uma revisão dessa questão se faz necessária para se evitar que a programação fique *aquém* ou muito *além* do nível de desenvolvimento integral das crianças;

- Evitar, com base nessa mesma lógica, a exibição de programas dirigidos a faixas etárias do desenvolvimento infantil muito distintas de forma sequenciada, preferindo, ao contrário, que sejam consideradas as zonas proximais (ex. 0-03 anos e 03-06 anos).

- Rever, ainda, a disposição, em dias diferentes da semana, de programas dirigidos para faixas etárias bem distintas no mesmo horário, como é o caso dos programas ofertados,

⁷⁵ Embora a presença de esportivos, magazines e documentários não seja incomum nas redes comerciais, eles não são produzidos sob a ótica do público infantil e/ou com destaque para a sua participação.

⁷⁶ No mundo inteiro, apenas a título de exemplo, uma protagonista feminina, que questiona o papel tradicional conferido às mulheres, conduz as crianças no conhecimento da Revolução Francesa, através da série *Lady Oscar*.

⁷⁷ Embora não se trate de uma série, a animação *Kiriku e a feiticeira* é emblemática do potencial de representação da cultura negra no audiovisual.

⁷⁸ No Canadá, o canal APTN (*Aboriginal Peoples Television Network*) é voltado inteiramente ao que eles nomeiam de “Primeiras Nações”, possibilitando o resgate da história dos povos autóctones e a promoção da sua cultura.

Sobre a programação infantil desta emissora acessar o site: <http://www.aptn.ca/pages/kids/>

⁷⁹ Um exemplo nessa linha é o Programa *Megafone* já referido neste documento.

por exemplo, no horário de 9:00h: *Esquadrão sobre Rodas* (6 a 10), *Connie, a vaquinha* (2-6), *Pequeno Vampiro* (6-10), *Louie* (2-6), *Thomas e seus amigos* (2-4);

- Estabelecer critérios que ordenem melhor a classificação dos programas que tende a ficar confusa pela ausência total de padronização (“Livre”, “2 a 4 anos”, “2 a 6 anos”, “3 a 5 anos”, “3 a 6 anos”, “4 a 6 anos”, “4 a 8 anos”, “4 a 12 anos”, “6 a 10 anos”, “6 a 12 anos”, “7 a 11 anos” e “8 a 12 anos”);

- Assegurar maior diversidade de estruturas narrativas para o público infantil de maior idade (10-12 anos), a modelos mais complexos de narrativas audiovisuais, que em mais de 90% dos programas tem acesso apenas ao tipo de narrativa *linear*;

- Rever a política de divulgação da programação junto ao público, inclusive ampliando as possibilidades interativas conferidas pelas novas tecnologias e muito apreciadas pelo público infanto-juvenil. Este investimento é fundamental se há o desejo e a expectativa da emissora de construir um processo de *fidelização* desse público⁸⁰, cujos hábitos em termos de televisão têm início e se estabelecem, fortemente, na infância.

Sugestões em relação à composição geral da grade da emissora, com base na análise da ficha de episódios

- Aumentar o número de episódios com temas centrais em “Arte/música/cultura”, “Natureza” e “Ciência e Tecnologia”, que aparecem na programação apenas com 11,31%, 6,79% e 1,36% de ocorrência, respectivamente. No que se refere ao conhecimento científico e artístico, produzir programas ambientados em Centros de Ciências/Universidades, que não apareceram na análise, e em Galerias/Centro de Artes (0,90%) e Museus (2,26%), cuja recorrência foi muito pequena na amostra analisada. A modificação deste quadro é fundamental para que a emissora atenda devidamente ao objetivo VII consubstanciado na sua lei de criação;

- Ampliar na grade, com maior urgência ainda, o número de episódios que focaliem e/ou confirmem destaque ao temas “História” e “Esportes e Saúde” (ambos com 0,9%). Essa tematização, no primeiro caso, constitui um direito inegável das crianças ao conhecimento e, no segundo caso, pode ser de grande ajuda no combate à vários problemas de saúde, cuja prevenção está fortemente ligada ao acesso à informação qualificada sobre o assunto.

⁸⁰ A estratégia de promover a fidelização das crianças e adolescentes, tendo em vista fins menos nobres, tem sido praticada, com muito “sucesso”, pela publicidade.

- Incentivar a abordagem de temas relativos à avaliação dos cuidados com o corpo, à educação sexual, promoção de atividades manuais e motoras na programação, pela relevância inequívoca de tais assuntos no processo formativo de crianças e adolescentes, inclusive, do ponto de vista da saúde pública, superando a pouca expressividade desses temas no conjunto da programação infantil;
- Incluir programas ambientados em Centros de Ciências/Universidades, que não apareceram na análise, e em Galerias/Centro de Artes (0,90%) e Museus (2,26%) , cuja recorrência foi muito pequena na amostra analisada;
- Ampliar a presença de protagonistas femininas da programação da emissora, visando a assegurar, uma representação mais equilibrada em termos de gênero na programação, superando o predomínio marcante de protagonistas masculinos evidenciado nesta pesquisa;
- Ampliar a presença de protagonistas pertencentes aos grupos étnicos constituídos por pardos, negros e indígenas, superando o predomínio marcante de protagonistas brancos evidenciado na amostra de episódios analisada;
- Incorporar nos programas personagens com deficiência, garantindo, assim, uma melhor representação dessa parcela tão significativa da sociedade brasileira. *ABZ do Zivaldo e TV Piá*, por exemplo, teriam facilidade em seguir essa diretriz, já que têm roteiros mais livres;
- Propor editais específicos para a adaptação de obras literárias para a televisão, valorizando assim obras de escritores nacionais e fortalecendo o interesse das crianças pela leitura;
- Ampliar e diversificar a presença de mitos e lendas das várias regiões do país na programação da TV Brasil;
- Incentivar a produção do público infanto-juvenil e criar mecanismos de incorporação dessas produções na grade de programação da emissora e nos sites dos programas;
- Proporcionar uma maior comunicação entre o público e os programas, valorizando a produção do público infanto-juvenil e construindo um espaço de trocas de impressões, de *feedback* do público, assim como a realização de outras atividades ligadas ao programa e seus enredos e personagens. Os *sites* da emissora poderiam favorecer este espaço de interlocução, o que exigiria a redefinição de muitos deles para atender esse propósito. Tais sites precisam ser urgentemente revistos, pois, de tão diversos, em seus níveis de elaboração, manutenção e completude, nem parecem ser vinculados à mesma rede pública;

- Rever e excluir inteiramente da programação da emissora episódios nos quais aparecem inadequações, como comportamentos violentos e/ou agressivos gratuitos e que não foram seguidos de algum questionamento e/ou condenação, situações que possam implicar em risco para a criança, entre outros. A promoção de programação sem nenhum tipo de inadequação deve ser meta de toda programação televisiva destinada ao público infantil, em particular, da rede pública;
- Ampliar as opções que compõem a oferta de programas da TV Brasil, mediante novos licenciamentos, em especial que valorizem a produção latino-americana, e o incentivo à produção de novas temporadas de programas nacionais (*Um Menino Muito Maluquinho*, *Dango Balango*, *TV Piá* etc.). Esta ampliação deve possibilitar uma melhor distribuição dos programas na grade, de modo a tornar maior o intervalo entre os episódios repetidos e evitar assim que um mesmo episódio seja repetido de uma semana para outra. Com isso, alguns programas classificados como diários, em razão do número limitado de episódios, poderiam ser classificados como semanais.
- Corrigir os problemas indicados concernentes à produção técnica (12,67%), ao roteiros (12,22%), aos recursos sonoros (2,71%) e plásticos (1,3%), e à linguagem do audiovisual (1,36%), os quais foram detalhados nas análises qualitativas de cada programa.

Esperamos que a análise desenvolvida e as sugestões apresentadas possam contribuir efetivamente para que a TV Brasil aprimore ainda mais o padrão de qualidade que já constitui uma marca de sua programação para o público infanto-juvenil.

10. Referências bibliográficas

AMARAL, Suely. **Linguagem verbal é aquela que utiliza palavras.** Disponível em <http://educacao.uol.com.br/portugues/ult1706u12.jhtm>. Acesso em: 08 dez. 2010.

ANDRADE, Roberta Manuela Barros de. **O fascínio de Scherazade: os usos sociais da telenovela.** São Paulo: Annablume, 2003.

AUMONT, Jacques e MARIE, Michele. **Dicionário Teórico-crítico de Cinema, 2005.** Disponível em: http://www.4shared.com/document/9EzWxcmL/Dicionario_teorico_e_critico_d.html Acesso em: 15 nov. 2010.

BARBOSA FILHO, André. **Gêneros Radiofônicos: os formatos e os programas em áudio.** São Paulo: Paulinas, 2003.

BARBOSA, Gustavo & RABAÇA, Carlos Alberto, *Dicionário de Comunicação.* Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

BOBBIO, Norberto. **Dicionário de política.** 10. ed. Brasília: UnB, 1997.

BONAMIGO, Zélia Maria. **Folclore: diferenças entre folclórico, popular, mito e lenda.** Disponível em: <http://www.parana-online.com.br/almanaque/=FOLCLORE> . Acesso em: 14 dez. 2010.

BORGES, Gabriela. Parâmetros de qualidade para a análise de programas televisivos de âmbito cultural: uma proposta teórico-metodológica. In: **Revista do NP em Comunicação Audiovisual da Intercom**, São Paulo, v.1, n.1, p.173-192 jan./jun. 2008. Disponível em: <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/NAU/article/viewDownloadInterstitial/4216/4326>. Acesso em: 08 dez. 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte /Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental, 1998. 116 p. (PCNs 5ª a 8ª Séries).**

BRITO, Teca Alencar de. **Música na educação infantil: propostas para a formação integral da criança.** São Paulo: Peirópolis, 2003.

BUSTAMANTE, Borys e ARANGUREN, Fernando. Televisión de calidad y participación ciudadana. In: RAMOS, Pablo e TORRES, Ailynn (compiladores). **El audiovisual y la niñez.** Havana: Ediciones ICAIC, 2008.

CABRAL, Gladir; FRITZEN, Celdon; LEITE, Maria Isabel e GRASSIOTTO, Renata. Concepções de infância e imaginação: O menino maluquinho, o livro e o filme. In: Anais do II Seminário Educação, Imaginação e as Linguagens Artístico Culturais. Criciúma, Santa Catarina, 2006. Disponível em: <http://www.gedest.unesc.net/>. Acesso em: 03 maio 2011.

CARRASCO, Ney. Trilhas: o som e a música no cinema. Com Ciência **Revista Eletrônica de Jornalismo Científico**. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=54&id=689>> Acesso em: 14 dez. 2010.

CHARADEAU, Patrick. **Discurso das Mídias**. São Paulo: Contexto, 2006.

COLAÇO, Neto e Prata. Práxis em Psicologia: **Linguagem e Pensamento: uma reflexão a partir das teorias de Piaget, Vygotsky e Searle**. Fortaleza: UFC, 2002, pág. 147.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

COMSTOCK, G. **Television and American child**. San Diego: American Press, 1991.

Consejo Nacional de Televisión. **Barómetro de La Calidad de La Programación Infantil Abierta** Chilena. Disponível em: <<http://www.cntv.cl/medios/Publicaciones/BarometroCalidadInfantil.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2010.

COSTA, Francisco Araújo Costa. *O figurino como elemento essencial da narrativa*. **Revista Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, nº 8, agosto 2002, FAMECOS / PUCRGS.

DENVAL, J. **Crescer e pensar: a construção do conhecimento na escola**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

DOLTO, F. **Quando os filhos precisam dos pais**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

DORNELES, Rogério de Abreu. **Um olhar sobre as vinhetas de abertura das telenovelas da Tv Globo**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, s/d.

EBC. **Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil**. 2010.

ERIKSON, E. **Infância e sociedade**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

ERON, L. D. **The development of aggressive behavior from the perspective of a developing behaviorism**. American Psychologist, 1987.

FRÜH, Werner. **Inhaltsanalyse**. 3. Auflage. München: Verlag Ölschläger, 1991.

GOMES, Itania Maria Mota. (org.). **Televisão e Realidade**. Salvador: EDUFBA, 2009

GOTZ, Maya. Él me enseñó a tener más valor em la vida. In: Pablo Ramos y Ailynn Torres (orgs). **El audiovisual y la niñez**. Cuba: Ediciones ICAIC, 2008.

IBGE. CENSO 2010. Disponível em: <www.ibge.gov.br/censo2010>. Acesso em: 18 dez 2010

- JUNG, C. G. **O desenvolvimento da personalidade**. 10ª ed. Petrópolis: vozes, 2008.
- LEITE, Fernando César e COSTA, Sely Maria de Souza. **Gestão do conhecimento científico**: proposta de um modelo conceitual com base em processos de comunicação científica. Disponível em: <http://www.sct.embrapa.br/publicacoes/FernandoLeite_CI.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2010.
- LOPES FILHO, Eliseu de Souza. **Animção e hipermídia**: trajetória da luz e sombra aos recursos midiáticos. 2007.135f. Dissertação (Mestrado) em Comunicação. Curso de Pós Graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.
- MACHADO, 2000. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora do SENAC, 2000.
- MAGALHÃES, Cláudio Márcio. **Os programas infantis da TV** – Teoria e prática para entender a televisão feita para crianças. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- MASSAUD, Moisés. **Dicionário de termos literário**. São Paulo: Cultrix, 2004.
- MAYRING, Philipp. **Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlage u. Techniken**. 5. Aufl. Weinheim: Deutsche Studien Verlag, 1994.
- MEDEIROS, Ana Lúcia. **Sotaques na TV**. São Paulo: Annablume, 2006.
- MERTEN, Klaus. **Inhaltsanalyse. Einführung in Theorie, Methode und Praxis**. Opladen: Westdt. Verlag, 1995.
- MIRANDA, Antônio. **Sociedade da informação**: globalização, identidade cultural e conteúdos. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso em 11 dez. 2010.
- MORIN, Edgar. **O Método III: O Conhecimento do Conhecimento**. Trad. Juremir Machado da Silva, 1ª. Ed. Porto Alegre: Sulina, 2000.
- MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: L&PM, 1993.
- NiKKEN, Peter (2006). **Quality in Children's Television**. Disponível em: www.opvoedingsondersteuning.info/.../Quality%20in%20children's%20television.pdf Acesso em: 08 set. 2010.
- OLIVEIRA, Cecília L. de; e FISBERG, Mauro. **Obesidade na Infância e adolescência – uma verdadeira epidemia**. Arq Bras Endocrinol Metab vol.47 n. 2 São Paulo Apr. 2003.
- OLIVEIRA, M. K. de. Vygotsky : Aprendizado e Desenvolvimento: **Um processo sócio-histórico**. São Paulo : Scipione, 1993.
- OTONDO, Teresa Monteiro. TV Cultura: la diferencia que importa In: RINCÓN,

Omar. **Televisión pública**: del consumidor al ciudadano. Buenos Aires: La Crujía, 2005.

PAPALIA, E. D., OLDS, S. W. (2000). **Desenvolvimento humano**. Porto Alegre: Artmed.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008.

PEREIRA, Eulália; PINTO, Manuel; PEREIRA, Sara. **A televisão e as crianças**: um ano de programação na RTP1, RTP2, SIC e TVI. Minho: Aprova, 2009.

PEREIRA, Sara. **Por detrás do ecrã**: televisão para crianças em Portugal. Porto: Porto Editora, 2007.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. 24ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

Piaget, J.; Inhelder, B. **A imagem mental na criança**. Porto: Livraria Civilização, 1984.

PINHEIRO, Najara Ferrari e RECKZIEGEL, José Luis Carvalho. **Magazines Femininos Televisivos**: Um Formato Híbrido do Gênero Magazine. Trabalho apresentado no XXIX Intercom-Congresso Brasileiro de Comunicação, Universidade de Brasília, 2006.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas personagens brasileiras [recurso eletrônico]**: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro . Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www2.dbd.puc-rio.br/arquivos/155000/159400/10_159421.htm?codBib=>>.

RAMOS, Pablo; TORRES, Ailynn. (Org.). **El audiovisual y la niñez**. La Habana: Ediciones ICAIC/Unicef, 2008.

RICHERI, Giuseppe e LASAGNI, Maria Cristina. **Televisión y calidad** – El debate internacional. Buenos Aires: La Crujía, 2006.

RINCÓN, Omar. **Televisión Pública**: del consumidor al ciudadano. Buenos Aires: La Crujía, 2005.

ROCHA, G. **O Século do Cinema**. São Paulo: COSAC NAIFY, 2006.

ROMÃO, José Eduardo; CANELA, Guilherme; ALARCON, Anderson (orgs.) **Manual da Nova Classificação Indicativa**. Brasília: Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça. Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação, 2006.

ROSENGREN, K. E.. **Quality in programming:** Views from the North. Studies of Broadcasting, 1991, 27, 21-80.

SALGADO, R. G.; JOBIM E SOUZA, S. **Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados.** Tese (Doutorado). Rio de Janeiro: PUC, 2005.

SALVADOR, C. C (Org.). **Psicologia da educação: a influência dos meios de comunicação: o caso da televisão.** Porto Alegre: Artmed, 1999.

SAMPAIO, Inês Silvia Vitorino. **Televisão, Publicidade e Infância.** 2^a edição. São Paulo: Annablume, 2004.

SANTOS, M. S.; XAVIER, A. S.; NUNES, A. I. B. L. **Psicologia do desenvolvimento: teoria e temas contemporâneos.** Fortaleza: Liber livro, 2008.

SARMENTO, Manuel e GOUVEA, Maria Cristina Soares de (orgs). **Estudos da infância: educação e práticas sociais.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

SILVA, Marco. **Interatividade:** uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação. Disponível em: <<http://www.senac.br/BTS/263/boltec263c.htm>>. Acesso em 10 dez. 2010.

SOUZA, José Carlos Aronchi de. **Debate:** Televisão, gêneros e linguagens. SEED, MEC, 2006.

TAVARES, Celma e MORAES FILHO, Ivan. O direito humano à comunicação como base para uma educação cidadã. In: SILVA, Aida Maria Monteiro e TAVARES, Celma (orgs). **Política e fundamentos da educação em direitos humanos.** São Paulo: Cortez, 2010.

UNESCO. **Declaração de Salamanca sobre Princípios, Políticas e Práticas na área das necessidades educativas especiais,** Salamanca, 1994.

UNESCO. **Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial,** 2003.

URSSI, Nelson José. **A Linguagem Cenográfica.** 2006. 122 f. Dissertação (Mestrado) em Comunicação Curso de Pós Graduação em Artes Cênicas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

VALENTE, Jonas. Sistema Público de Comunicação no Brasil. In: INERVOZES. **Sistemas públicos de comunicação no mundo: experiência de doze países e o caso brasileiro.** São Paulo: Paulus, 2009.

VINES, Victoria Tur. Aproximación a La medida empírica de La Calidad Del audiovisual dirigido a niños in Comunicar, n.025, Grupo Comunicar, Huelva, Espanha. Disponível em: <<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/13442>>. Acesso em: 06 set. 2010.

_____. **Indicadores de la calidad en los contenidos audiovisuales de televisión dirigidos a la infância.** Disponível em : <<http://apolo.uji.es/asignaturas/documentos/calidadtv-tur.pdf>>. Acesso em: 09 dez. 2010.

VIVARTA, Veet (Ed.) **Classificação indicativa:** construindo a cidadania na tela da TV. Brasília: Andi; Secretaria Nacional de Justiça, 2006.

VON FRANZ, M. L. **A Sombra e o Mal nos Contos de Fadas.** São Paulo: Paulinas, 1985.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984/2007.

_____. **Fundamentos de defectologia.** Havana: Pueblo y Educación, 1989.

WAINER, Júlio. **Ideia, imagens e sons:** caminhos para a estruturação de um documentário. 2010. 122f. Dissertação (Mestrado em Comunicação. Curso de Pós Graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

WERTSCH, J. V. **La mente en acción.** Madrid: Aique Grupo Editor S.A, 1998.

Sites consultados:

http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20110122/not_imp669480,0.php, acesso em 28.04.2011

FAPESP. Pesquisas disponíveis no endereço:

<http://revistapesquisa.fapesp.br/?art=394&bd=1&pg=1&lg=>, acesso em 02.05.2011

<http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYN0-5273-258237,00.html>, acesso em 28.04.2011

http://www.gedest.unesc.net/seilacs/meninomalquinho_gladir.pdf, acesso 03.05.2011

TV BRASIL. Informações disponíveis em:

<http://www.tvbrasil.org.br/mmm/>, acesso em 26.04.2011

11. Anexos

11.1. Ficha de categorização do Programa

11.2. Ficha de categorização do Episódio

11.3. Questionário

11.1. Ficha de Categorização dos Programas

1. NOME DO PROGRAMA:

2. ANO DE CRIAÇÃO:

2.1 Ano de Exibição no BR:

3. PROCEDÊNCIA:

3.1 () Nacional 3.1.1 Cidade da produção:

3.2 () Internacional 3.2.1 País de produção:

4. GÊNERO TELEVISIVO: “encenação que inclui os efeitos de sentidos visados pela instância midiática e aqueles construídos pela pluralidade das leituras da instância da recepção numa relação de co-intencionalidade” (CHARAUDEAU, 2006):

4.1 () Ficção (uma forma de discurso que faz referência a personagens ou a situações que só existem na imaginação de seu autor e, em seguida, na do leitor/espectador (AUMONT E MARIE, 2006)

4.1.1 () Série animação - Como série, configura-se como uma obra com personagens fixas que vivem uma história completa em cada capítulo (COMPARATO, 2000). No caso da série de animação, sua composição é baseada na filmagem quadro-a-quadro de desenhos ou bonecos decompostos em cada estágio do movimento. Na projeção/exibição, transmitem a impressão de movimento contínuo. Difere do cinema (e outras produções audiovisuais) de tomada direta, ou ao vivo, pelo fato de este reproduzir uma ação que realmente ocorreu (RABAÇA & BARBOSA, 2001).

4.1.2 () Série Imagem Real (produção em cuja narrativa predomina o uso de personagens humanos e contextos narrativos com representações do real) (Gomes, 2006).

4.1.3 () Telenovela (narrativa seriada ficcional organizada em núcleos dramáticos que se relacionam entre si e com forte apelo dramático) (BARROS, 2003)

4.1.4 () Filme (sequência de imagens fotográficas em movimento ou não, obtidos por uma câmara fotográfica e depois revelados para posterior exibição em tela (BARBOSA e RABAÇA, 2001)

4.2 () Não-Ficção (em contraposição ao discurso ficcional refere-se a uma forma de discurso que faz referência a personagens ou a situações que existem/existiram de fato).

4.2.1 () Documentário (registro de qualquer aspecto da realidade interpretada tanto por imagem real quanto por reconstituição) (WAINER, 2010) (O documentário tem, quase sempre, um caráter didático ou informativo que visa, principalmente, restituir as aparências da realidade, mostrar as coisas e o mundo tais como eles são.) (AUMONT E MARIE, 2006)

4.2.2 () Informativo (caracteriza-se pela divulgação, acompanhamento e análise dos fatos) (BARBOSA FILHO, 2003)

4.2.3 () Esportivo (aborda conteúdos relacionados ao esporte e à prática esportiva, seja ela amadora ou profissional) (BARBOSA FILHO, 2003)

4.2.4 () Magazine (produção que combina dicas de culinária, artesanato, moda, costura, paisagismo, economia doméstica, saúde e estética e entrevistas com especialistas) (PINHEIRO E RECKZIEGEL, 2006)

4.2.5 () Concurso/jogos (produção em que a competição predomina e os vencedores recebem algum tipo de premiação)

4.2.6 () Auditório/Talk-show (caracteriza-se pela presença de um animador/apresentador que comanda a atração, com a possibilidade de ter quadros que abordam temas variados e participação do público) (ARONCHI SOUZA, 2006)

4.3. () Híbrido (caracteriza-se pela mistura de gêneros em um mesmo programa)

5. TIPOLOGIA DOS FORMATOS: (identifica a forma e o tipo da produção de um gênero de programa de televisão) (ARONCHI SOUZA, 2004) – Pode marcar mais de um

5.1 () Série apresentador(es) humano(s) (La “serie” es un género de ficción que presenta un protagonista que da conexión a la historia o conjunto de historias que se presenta en cada episodio. Se estructura en torno a un argumento y sus personajes son interpretados por actores) (CNTV, 2005)

5.2 () Série personagens humanos (Narrativa sequencial semanal que presenta un protagonista o grupo de personajes que dan conexión a la historia o conjunto de historias que se presenta en cada episodio. Se estructura en torno a un argumento y sus personajes son interpretados por actores) (CNTV, 2005)

5.3 () Série bonecos manipulados e humanos (Narrativa em que os personagens principais são bonecos manipulados e personagens humanos)

5.4 () Série bonecos manipulados (Narrativa em que os personagens principais são bonecos manipulados)

5.5 () Desenho animado 2D (Narrativa desenhada de maneira bidimensional em superfície plana – papel ou computador) (LOPES FILHO, 2007)

5.6 () Desenho animado 3D (Narrativa obtida pela movimentação de modelagem tridimensional dos personagens ou dos objetos produzidos em computador) (LOPES FILHO, 2007)

5.7 () Stop motion animation/frame by frame (se caracteriza por filmagem quadro a quadro de objetos ou bonecos com variação de posição) (LOPES FILHO, 2007)

6. RITMO: (Sucessão adequada, no tempo e no espaço, de um espetáculo, show, programa, filme, texto, etc., dos diversos momentos de movimentos com variadas intensidades de emoção, velocidade, etc.) (BARBOSA E RABAÇA, 2001). Para efeito de análise, será observada a predominância do ritmo no conjunto do programa.

6.1 () Lento (apresenta mudança de uma imagem para outra de forma muito lenta, com pouco movimento de câmera)

6.2 () Intermediário (há movimentação de câmera, cortes, variação de enquadramento numa gradação superior ao ritmo lento)

6.3 () Rápido (há movimentação de câmera, cortes, variação de enquadramento numa gradação superior ao ritmo intermediário, há velocidade na sequência narrativa).

7. DURAÇÃO:

8. FAIXA ETÁRIA:

9. HORÁRIO DE VEICULAÇÃO:

9.1 REPETIÇÃO SEMANAL:

10. PERSONAGENS PRINCIPAIS/ APRESENTADORES:

Quem vive a ação dramática (COMPARATO, 2000) É a representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional (CAMPOS, 2009) /Pessoa que apresenta as atrações do programa e introduz seus tópicos principais (RABAÇA & BARBOSA, 2001) Para efeito de análise, serão considerados apenas os personagens principais do Programa e/ou os apresentadores do mesmo. Eles serão avaliados em seu conjunto, mediante a noção de predominância. Caso algum personagem/apresentador se diferencie da classificação predominante, o dado deve ser registrado no tópico observações.

10.1. Personagens: composição

10.1.1 () Os personagens são planos (segundo E. M. Foster, é a personagem que tem características claras, de modo que os seu comportamento não é flutuante, não apresenta ambigüidade, sendo estável e facilmente reconhecida, lembrada) (apud MASSAUD, 2004)

10.1.2 () Os personagens são redondos (segundo E. M. Foster, a personagem redonda reflete ambigüidade, possuindo uma caracterização relativamente elaborada e não definida, devido a sua condição de imprevisibilidade) (apud MASSAUD, 2004)

10.1.3 () Não se aplica

10.2 Personagens: Verossimilhança

10.2.1 () O comportamento e a caracterização dos personagens condizem com o contexto em que estão inseridos (MASSAUD, 2004)

10.2.2 () O comportamento e a caracterização dos personagens não condizem com o o contexto em que estão inseridos (MASSAUD, 2004)

10.2.3. () Não se aplica

11. CENOGRAFIA: “referente à cenário, ou seja, ao conjunto dos elementos que compõem o espaço onde se apresenta uma peça teatral, filme cinematográfico ou programa de televisão, de modo a criar a atmosfera de autenticidade que a obra pretende evocar”. (RABAÇA e BARBOSA, 2001)

11.1. Cenografia - Pertinência

11.1.1. () Está de acordo com a proposta do Programa

11.1.2. () Não está de acordo com a proposta do Programa

11.1.3. () Não se aplica

11.2. Cenografia: Nível de detalhamento

11.2.1. () Apresenta riqueza de detalhes na composição do cenário

11.2.2. () Não apresenta riqueza de detalhes na composição do cenário

11.2.3. () Não se aplica

12. FIGURINO: É composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens, projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro e da direção do filme. O vestuário ajuda a definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características dos personagens (COSTA, s/d).

12.1. Figurino: Pertinência

- 12.1.1. Está de acordo com a proposta do Programa
- 12.1.2. Não está de acordo com a proposta do Programa
- 12.1.3. Não se aplica

12.2. Figurino: Nível de detalhamento

- 12.2.1. Apresenta riqueza de detalhes na composição do figurino
- 12.2.2. Não apresenta riqueza de detalhes na composição do figurino
- 12.2.3. Não se aplica

13. FORMA NARRATIVA: É a organização dos acontecimentos que compõe o enredo de uma estória no tempo)

13.1. Linear: (Os acontecimentos que compõem o enredo de uma estória podem estar organizados de maneira linear, na seqüência temporal em que aconteceram. Sua evolução ocorre na camada de tempo-cronologia, isto é, seus acontecimentos são narrados na ordem em que ocorreriam no tempo fictício, correspondendo o primeiro fato ocorrido ao princípio da estória e o último ao fim da mesma) (PINNA, 2006)

13.2. Não-linear (Enredo não-linear [é aquele] no qual os acontecimentos estão fora da ordem natural [da narrativa]) (PINNA, 2006)

13.3. Não se aplica

14. TIPO DE NARRADOR – Pode marcar mais de um item

14.1. Narrador neutro (é aquele que se encontra fora dos acontecimentos que está narrando. Suas principais características são a *onisciência* — o narrador sabe tudo o que acontece na estória — e *onipresença* — o narrador está presente em todos os lugares da estória, a todo momento. [Mas] se abstém de fazer juízo daquilo que é narrado) (PINNA, 2006)

14.2. Narrador intruso (é o narrador na terceira pessoa que se dirige diretamente ao apreciador e/ou julga de maneira direta as personagens e os acontecimentos. Ou seja, não assume uma posição de neutralidade diante daquilo que narra) (PINNA, 2006)

14.3. Narrador personagem (O narrador é também personagem da narrativa, sendo normalmente o protagonista, um dos protagonistas ou ainda um *auxiliar* do protagonista, um adjuvante cujo papel, apesar de não ser o principal, possui destaque no enredo. [...] Possui um ponto de vista limitado, como o das demais personagens, não sendo *onipresente* nem *onisciente*) (PINNA, 2006)

14.4. Narrador testemunha (não costuma ser a personagem principal do enredo, se limitando a narrar os acontecimentos dos quais participou por seu ponto de vista de personagem secundária. Por ser testemunha da ação, e não necessariamente participar ativamente da mesma, o ponto de vista é mais limitado) (PINNA, 2006)

14.5. Não se aplica

15. ELIPSES (Fala-se de elipse cada vez que uma narrativa omite certos acontecimentos pertencentes à história contada, “saltando” assim de um acontecimento a outro, exigindo do espectador que ele preencha mentalmente o intervalo dos dois e restitua os elos que faltam) (AUMONT E MARIE, 2003) Para fins de análise, serão consideradas as elipses espaciais e temporais - Pode marcar mais de um

15.1. () A passagem de tempo e/ou espaço é marcada por uma vinheta padrão do programa.

15.2. () A passagem de tempo e/ou espaço é indicada pelo narrador ou por meio de intervenções tipográficas, como cartelas, letreiros, legendas etc. Exemplo: “Nove meses depois...”.

15.3. () A passagem de tempo e/ou espaço é identificada pelo espectador no desenrolar da narrativa através do diálogo dos personagens.

15.4. () Fusão (*Fade*) A passagem do tempo e/ou espaço é identificada pelo desaparecimento gradual de uma imagem e o surgimento de outra.

15.5. () Outros

15.6. () Não se aplica.

16. VINHETAS (a vinheta tem o objetivo de administrar as informações consolidando estética e simbolicamente a imagem da emissora (DORNELES, s/d) Neste caso, a imagem do Programa)

16.1 Vinhetas de abertura e de encerramento do programa - pertinência

16.1.1. () associação visual e simbólica de acordo com a idéia do programa (a proposta visual da vinheta tem relação com o programa)

16.1.2. () sem associação claramente definida (a proposta visual da vinheta não tem relação com o programa)

16.2 Vinhetas de abertura e de encerramento do programa - formato

16.2.1. () Vinheta parada com som (tem o objetivo de administrar as informações consolidando estética e simbolicamente a imagem da emissora, neste caso a imagem não tem movimento na tela, mas apresenta música ou efeito sonoro(Dorneles, s/d)

16.2.2. () Vinheta animada com som (tem o objetivo de administrar as informações consolidando estética e simbolicamente a imagem da emissora e com recursos de computação gráfica, confere maior dinâmica à produção, acrescida de música e/ou efeitos sonoros (DORNELES, s/d)

17.3 TRILHA SONORA DO PROGRAMA (é todo o conjunto de sons de uma peça audiovisual, seja ela um filme, um programa de televisão ou um jogo eletrônico. Ou seja, a trilha sonora não se limita à música, mas compreende também todos os outros sons presentes nessa peça audiovisual CARRASCO, s/d) Para efeito da análise será considerado apenas a trilha sonora de abertura e/ou encerramento

17.3.1 () há uma música/som característica no início e/ou fim do programa (tem o objetivo de fazer a identificação do programa)

17.3.2. () a música menciona o nome do programa (tem o objetivo de identificá-lo e fixá-lo na mente do telespectador)

17.3.3 () não há música/som característico no início e/ou no final do programa

18. CARACTERÍSTICAS GERAIS DO PROGRAMA:

18.1. () é provocativo (estimula a curiosidade da criança; estimula a criança pensar e a fantasiar) (NIKKEN, 2006);

18.2. () é divertido, envolvente e agradável (é feito com humor; engraçado; divertido; excitante; variado; espetacular e/ou tem aventura) (NIKKEN, 2006); ;

18.3. () está em sintonia com o mundo de experiência da criança (mostra o que uma criança pode experienciar, em sintonia com as percepções das crianças do mundo) (NIKKEN, 2006);

18.4. () leva as crianças a sério (respeita a criança em suas condições específicas de desenvolvimento e em suas potencialidades, não subestimando a sua inteligência e valorizando seus talentos e suas competências culturais) (NIKKEN, 2006);

18.5. () Nenhuma das características acima indicadas foi identificada.

OBSERVAÇÕES:

FONTES PARA O PROCESSO DE CATEGORIZAÇÃO⁸¹:

ANDRADE, Roberta Manuela Barros de. *O fascínio de Scherazade: os usos sociais da telenovela*. São Paulo: Annablume, 2003.

AUMONT, Jacques e MARIE, Michele (2005). *Dicionário Teórico-crítico de Cinema*. Disponível em

http://www.4shared.com/document/9EzWxcmL/Dicionario_teorico_e_critico_d.html

Data de acesso: 15.11.2010.

BARBOSA, Gustavo & RABAÇA, Carlos Alberto, *Dicionário de Comunicação*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

BARBOSA FILHO, André. *Gêneros Radiofônicos: os formatos e os programas em áudio*. São Paulo: Paulinas, 2003.

CARRASCO, Ney. *Trilhas: o som e a música no cinema*. Com Ciência Revista Eletrônica de Jornalismo Científico. <http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=54&id=689>

Acesso em 14.12.2010

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

CHARADEAU, Patrick. *Discurso das Mídias*. São Paulo: Contexto, 2006.

COSTA, Francisco Araújo Costa. *O figurino como elemento essencial da narrativa*. Revista Sessões do Imaginário, Porto Alegre, nº 8, agosto 2002, FAMECOS / PUCRS.

⁸¹ Sempre que adequado foram usadas as categorizações literais extraídas de glossários, artigos e documentos referidos.

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

GOMES, Itania Maria Mota. (org.). *Televisão e Realidade*. Salvador: EDUFBA, 2009.
DORNELES, Rogério de Abreu. *Um olhar sobre as vinhetas de abertura das telenovelas da Tv Globo*. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, s/d
Carrasco s/d

LOPES FILHO, Eliseu de Souza. *Animação e hipermídia: trajetória da luz e sombra aos recursos midiáticos*. 2007.135f. Dissertação (Mestrado) em Comunicação. Curso de Pós Graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

MASSAUD, Moisés. *Dicionário de termos literário*. São Paulo: Cultrix, 2004.

MEDEIROS, Ana Lúcia. *Sotaques na TV*. São Paulo: Annablume, 2006.

MIRANDA, Antônio. *Sociedade da informação: globalização, identidade cultural e conteúdos*. <http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a10v29n2.pdf>. Acesso em 11/12/2010.

PINHEIRO, Najara Ferrari e RECKZIEGEL, José Luis Carvalho. *Magazines Femininos Televisivos: Um Formato Híbrido do Gênero Magazine*. Trabalho apresentado no XXIX Intercom-Congresso Brasileiro de Comunicação, Universidade de Brasília, 2006.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. *Animadas personagens brasileiras [recurso eletrônico] : a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro*. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro . Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/arquivos/155000/159400/10_159421.htm?codBib=

ROCHA, G. *O Século do Cinema*. São Paulo: COSAC NAIFY, 2006.

SOUZA, José Carlos Aronchi de. *Debate: Televisão, gêneros e linguagens*. SEED, MEC, 2006.

URSSI, Nelson José. *A Linguagem Cenográfica*. 2006. 122 f. Dissertação (Mestrado) em Comunicação Curso de Pós Graduação em Artes Cênicas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

WAINER, Júlio. *Ideia, imagens e sons: caminhos para a estruturação de um documentário*. 2010. 122f. Dissertação (Mestrado em Comunicação. Curso de Pós Graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

11.2. Ficha de Categorização para a Análise de EPISÓDIO

Analista Responsável:

1. DATA DE EXIBIÇÃO:

2. NOME DO EPISÓDIO:

3. ÁREA TEMÁTICA DO EPISÓDIO: Tópico centra e/ou predominantel abordado no Programa (CNTV, 2005). Classificação inspirada na classificação proposta no estudo referido, serão consideradas nove áreas temáticas:

3.1. () Vida Cotidiana (família/ amigos/ escola): Programas cujo eixo se estrutura em torno da apresentação de situações, problemas, e relações vividas por um personagem em suas relações com a família, amigos e escola

3.2. () História: Programas que promovam o conhecimento/explicação sobre acontecimentos ou períodos da história)

3.3. () Arte/ música/ cultura: Programas que apresentem expressões artístico-culturais de qualquer tipo ou que tratem de sua produção

3.4. () Natureza (animais/planeta terra/ecologia): Programas que promovam o conhecimento/explicação sobre a vida animal e vegetal e/ou características geográficas e geológicas da terra e/ou que tratem da preservação da natureza/ preservação do planeta

3.5. () Entretenimento (jogos/ concursos/ festas): Programas cujo eixo se estrutura em torno do propósito de promover a diversão, com o propósito de se constituir em um passatempo, sem tratar das outras questões acima definidas

3.6. () Ciência /Tecnologia: Programas que apresentam os avanços do saber científico em nível teórico e/ou prático, nas diversas áreas do conhecimento (matemática, astronomia, física etc.)

3.7. () Aventuras: Programas que apresentam ações e acontecimentos ou riscos que vivem os personagens, tendo nos próprios acontecimentos a sua razão de ser e não estão centrados em situações de disputa entre grupos.

3.8. () Esporte/Saúde: Programas que abordam a realização de esportes e/ou atividades físicas e/ou tematizam aspectos relacionados à nutrição e à saúde

3.9. () Outros: _____

4. ÁREAS TEMÁTICAS ABORDADAS NO EPISÓDIO (Tópicos abordados no Programa, de acordo com a classificação anteriormente indicada – Pode marcar mais de um:

4.1. () Vida Cotidiana

4.2. () História:

4.3. () Arte/ música/ cultura:

4.4. () Natureza

4.5. () Entretenimento (jogos/ concursos/ festas):

4.6. () Ciência e Tecnologia:

4.7. () Aventuras:

4.8. () Esporte/Saúde:

4.9. () Outros: _____

5. SINOPSE (máximo 5 linhas): visão de conjunto. Narrativa breve (COMPARATO, 2000)

6. PERSONAGENS PRINCIPAIS/APRESENTADORES: (quem vive a ação dramática) (COMPARATO, 2000) É a representação de pessoas e conceitos na forma de uma pessoa ficcional (CAMPOS, 2009) / Pessoa que apresenta as atrações do programa e introduz seus tópicos principais (RABAÇA & BARBOSA, 2001)

7. REPRESENTAÇÕES DE INDIVÍDUOS E/OU GRUPOS - PRESENÇA

7.1. Sexo/ Gênero: **Categoria relacional do feminino e do masculino constituída dentro do contexto da sociedade** - Pode marcar mais de um item

7.1.1. () Masculino

7.1.2. () Feminino

7.1.3. () Não se aplica

7.2. Cor da pele: **Classificação “quesito cor” do IBGE (Censo 2010)** - Pode marcar mais de um item

7.2.1. () Branca

7.2.2. () Parda

7.2.3. () Preta

7.2.4. () Amarela

7.2.5. () Indígena

7.2.6. () Não se aplica

7.3. Faixa etária: **intervalo entre períodos de vida, considerando o fator idade** – Pode marcar mais de um item

7.3.1. () Criança

7.3.2. () Adolescente/Jovem

7.3.3. () Adulto

7.3.4. () Não se aplica

7.4. Classe social: **forma de estratificação da sociedade, com base na inserção sócio-econômica de indivíduos e grupos** – Pode marcar mais de um item

7.4.1. () Popular

7.4.2. () Média

7.4.3. () Alta

7.4.4. () Não se aplica

7.4. Pessoa com deficiência (personagens que apresentam algum tipo de deficiência ou dificuldade de aprendizagem (UNESCO, 1994)

7.4.1. () Presente na narrativa

7.4.2. Ausente na narrativa

7.4.3. Não se aplica

8. REPRESENTAÇÕES DE INDIVÍDUOS E/OU GRUPOS - PREDOMINÂNCIA

8.1. Gênero:

8.1.1. Predominância do gênero Masculino

8.1.2. Predominância do gênero Feminino

8.1.3. Não há predominância

8.1.4. Não se aplica

8.2. Cor da pele:

8.2.1. Predominância da cor Branca

8.2.2. Predominância da cor Parda

8.2.3. Predominância da cor Preta

8.2.4. Predominância da cor Amarela

8.2.5. Predominância da cor Indígena

8.2.6. Não há predominância

8.2.7. Não se aplica

8.3. Faixa etária:

8.3.1. Predominância de Criança

8.3.2. Predominância de Adolescente/Jovem

8.3.3. Predominância de Adulto

8.3.4. Não há predominância

8.3.5. Não se aplica

8.4. Classe social:

8.4.1. Predominância de pessoas de classe Popular

8.4.2. Predominância de pessoas de classe Média

8.4.3. Predominância de pessoas de classe Alta

8.4.4. Não há predominância

8.4.5. Não se aplica

9. LOCAL EM QUE OCORRE A AÇÃO: situação de uma história no espaço (COMPARATO, s/d) – Pode marcar mais de um item

9.1. Casa

9.2. Escola

9.3. Igreja

9.4. *Shopping*

9.5. Praça/Parque

9.6. Praia

9.7. Campo

9.8. Clube

9.9. Rua

- 9.10. () Zoológico
- 9.11. () Centro de Ciências/Universidade
- 9.12. () Museu
- 9.13. () Galeria/Centro de Artes
- 9.14. () Outros
- 9.15. () Não se aplica (situação em que o lugar é indefinido)

10. LINGUAGEM VERBAL/ PROMOÇÃO DO APRENDIZADO DO IDIOMA:

O termo "verbal" tem origem no latim "verbale", proveniente de "verbu", que quer dizer palavra. Linguagem verbal é, portanto, aquela que utiliza palavras - o signo linguístico - na comunicação (AMARAL, s/d) – Pode marcar mais de um item

- 10.1. () Potencializa o aprendizado de novas palavras pela criança e/ou o conhecimento de seus múltiplos significados
- 10.2. () Potencializa o aprendizado correto do idioma, quanto às suas estruturas gramaticais
- 10.3. () Não foi identificado nenhum dos potenciais acima indicados
- 10.4. () Não se aplica (situação em que não se utiliza a linguagem verbal)

11. PROMOÇÃO DO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL: O Programa apresenta

algum (a) conteúdo/forma que promove o desenvolvimento das crianças em sentido amplo, o que inclui tanto as dimensões cognitivo/intelectuais como emocionais/sociais e/ou corporais de habilidades manuais/motoras (CNTV, 2005). – Pode marcar mais de um item

11.1.() Há a apresentação de conteúdos/formas que valorizam as habilidades cognitivas da criança (Enfatizam o desenvolvimento do raciocínio lógico, da formulação de hipóteses e da resolução de problemas. Podem também estimular a capacidade de associar, ordenar e organizar idéias e objetos, de acordo com diversos interesses e lógicas. Além disso, estimulam as capacidades de dedução, explicação e reflexão relacionadas à situações, ações ou dilemas)

11.2.() Há a apresentação de conteúdos/formas que valorizam o conhecimento (Enfatizam a informação sobre algum acontecimento ou ato determinado se a expressão de habilidades artísticas, bem como cultura em geral. Permitem saber acerca de diversas formas de pensamento, de invenções e de técnicas úteis ao cotidiano).

11.3.() Há a apresentação de conteúdos/formas que valorizam os cuidados com o corpo, as estratégias e procedimentos para se ter uma vida saudável

(Enfatizam a manutenção da higiene corporal, o conhecimento sobre o próprio corpo e o bom relacionamento com o mesmo, orientam sobre estratégias e procedimentos para se manter uma vida saudável e prevenir doenças, orientando a criança acerca da importância dos fatores nutricionais e do exercício físico para a saúde)

11.4. () Há a apresentação de conteúdos/formas que promovem a educação sexual da criança e do adolescente (Situações que abordam a temática da sexualidade em sua complexidade, contemplando aspectos psico-afetivos, biológicos e socioculturais, em que o direito à vivência responsável da sexualidade é identificado, verifica-se a promoção de conhecimentos sobre as diferenças de gênero, as relações afetivas relacionadas temas de iniciação como namoro, beijo e/ou orientações acerca de riscos,

prevenção da violência sexual, há informações sobre o acesso aos serviços públicos de saúde etc).

11.5. () Há a apresentação de situações que potencializam o desenvolvimento da habilidade da criança para lidar consigo mesma e com os outros, enfrentar os próprios temores, angústias, tristezas, inseguranças, raivas etc. e, sem negar os próprios sentimentos, solucionar de modo inteligente e pacífico os seus conflitos;

11.6. () Há a apresentação de situações nas quais se valoriza e estimula a expressão de sentimentos de maneira assertiva/transparente e respeitosa para com os demais;

11.7. () Há a apresentação de situações que evidenciam para a criança que ela é capaz de solucionar problemas, de superar obstáculos, valorizando suas competências, seus talentos e sua capacidade de aprendizagem;

11.8. () Há a apresentação de situações que potencializam o aprendizado de habilidades sócio afetivas favorecedoras da convivência social, mediante a apresentação de comportamentos denotadores de responsabilidade, honestidade, capacidade de liderança e de posturas solidárias, entre outros.

11.9.() Há a apresentação de conteúdos/comportamentos que valorizam as habilidades manuais/motoras (Exploram a aptidão de se fazer esforços físicos com agilidade, destreza e dinamismo. Além disso, oferecem a possibilidade de se desenvolver a capacidade de elaboração de objetos simples ou complexos com as próprias mãos) .

11.10.() Não foi identificado nenhum dos conteúdos/formas e/ou comportamentos acima

12. ÁREAS DO CONHECIMENTO: (Qualquer conteúdo que promova o desenvolvimento das crianças em um sentido amplo, que inclui as dimensões cognitivo/intelectuais e emocionais/sociais – VIÑES, s/d) – Pode marcar mais de um item

12.1.() Científico (O conhecimento científico explícito pode ser definido como toda a forma de conhecimento codificado, facilmente estruturável e que tem possibilidade de ser comunicado por sistemas estruturados ou meios formais de comunicação.(LEITE E COSTA, 2007)

12.2.() Artístico (O que distingue essencialmente a criação artística das outras modalidades de conhecimento humano é a qualidade de comunicação entre os seres humanos que a obra de arte propicia, por uma utilização particular das formas de linguagem (PCN, 1998)

12. 3.() Cultural (conhecimento que emerge das interações a partir de um saber coletivo acumulado em memória social (MORIN, 2000)

15.5.() Não foi identificado nenhuma das áreas de conhecimentos mencionadas

13. MODELOS DE CONDUTA CONSTRUTIVOS: - Pode marcar mais de um item

13.1.() Há a apresentação de comportamentos cooperativos, solidário e de ajuda aos demais (Envolvem trabalho coletivo para o bem comum, ajuda aos necessitados, cooperação nas atividades cotidianas).

13.2.() Há a apresentação de comportamentos denotadores de responsabilidade (Valorizam o cuidado e a reflexão que se deve ter ao realizar ou decidir algo, bem como o cumprimento daquilo com o que se compromete)

13.3.() Há a apresentação de comportamentos que valorizam a honestidade (Enfatizam condutas éticas, realizadas de forma verdadeira e transparente) .

- 13.4.() Há a apresentação de comportamentos que valorizam o respeito aos demais (Enfatizam o tratamento dado aos demais, levando em conta a integridade física e moral das outras pessoas, assim como seus direitos, suas opiniões e suas opções) .
- 13.5.() Há a apresentação de comportamentos que valorizam a capacidade de resolução pacífica de conflitos (Enaltecem a aptidão para solucionar, de forma pacífica, conflitos entre pessoas e grupos de opiniões diferentes).
- 13.6.() Não foi identificado nenhum dos comportamentos acima
- 13.7.() Não se aplica

14. ESTÍMULO E PROTEÇÃO AOS DIREITOS HUMANOS – Pode marcar mais de um item

- 14.1.() Há a menção aos direitos humanos de forma positiva (Sempre que as garantias fundamentais do indivíduo – constantes na Declaração Universal dos Direitos Humanos, na Constituição Federal de 1988, na Convenção Internacional da Criança e no Estatuto da Criança e do Adolescente, dentre outros documentos normativos – forem apresentadas, em diálogos ou cenas, como um objetivo a ser perseguido, valorizado e/ou estimulado) .
- 14.2.() É uma programação regionalizada produzida no eixo Rio-São Paulo (O Projeto de Lei (256/1991), da deputada Jandira Feghali (PCdoB/RJ), trata desses dois temas e assim os define: • Produção Regional: a produção cultural, artística e jornalística totalmente produzida e emitida nos estados onde estão localizadas as sedes das emissoras de radiodifusão ou televisão, assim como suas afiliadas e realizada por produtor local, seja pessoa física ou jurídica.
- 14.3.() É uma programação regionalizada produzida fora do eixo Rio-São Paulo
- 14.4.() É uma programação independente produzida no eixo Rio-São Paulo (O Projeto de Lei (256/1991), da deputada Jandira Feghali (PCdoB/RJ), trata desse tema e assim o define: • Produção Independente: aquela realizada por produtor ou produtora que não tenha qualquer relação econômica ou de parentesco próximo com os proprietários, quotistas ou acionistas da emissora exibidora, seja pessoa física ou jurídica).
- 14.5.() É uma programação independente produzida fora do eixo Rio-São Paulo
- 14.6.() Há apresentação de opiniões/informações divergentes/plurais (Situações em que se verifique debate ou possibilidade de serem colocadas discussões; ou ainda em que se apresente divergência ou pluralidade de opiniões e informações) .
- 14.7.() Há apresentação de conteúdo de respeito e estímulo à diversidade (Conteúdo que mobiliza as pessoas a reconhecerem a complexidade das relações sociais e interpessoais e a enfrentarem o conjunto de ideologias, atitudes, posturas e gestos dos diferentes indivíduos, povos e culturas).
- 14.8. () Há a promoção da cultura da paz (A promoção de uma cultura de paz envolve não apenas a ausência de violência, mas também a discussão de mecanismos capazes de melhorar a qualidade de vida da sociedade. Nesse sentido, são considerados temas importantes e correlatos: • A educação. • A discussão acerca da prevenção e resolução de conflitos (por exemplo, por meio do diálogo, da construção de consensos e de uma postura decisiva contra a violência). • A promoção do desenvolvimento humano e

social, observando se, por exemplo, questões como redução da pobreza, defesa dos direitos das minorias políticas e redução das desigualdades sociais. • O respeito a todos os direitos humanos. • O fortalecimento dos valores democráticos. • O estímulo ao entendimento, à tolerância e à solidariedade entre os povos. • A discussão sobre a redução dos conflitos internacionais e sobre a paz nas relações entre as nações) .

14.09.() Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado

14.10.() Não se aplica

15. PROTEÇÃO E PROMOÇÃO DA DIVERSIDADE CULTURAL BRASILEIRA NO CONTEXTO NACIONAL – Pode marcar mais de um item

15.1.() Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural brasileira

15.2.() Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico nacional (O patrimônio material protegido pelo Iphan, com base em legislações específicas é composto por um conjunto de bens culturais classificados segundo sua natureza nos quatro Livros do Tombo: arqueológico, paisagístico e etnográfico; histórico; belas artes; e das artes aplicadas. Eles estão divididos em bens imóveis como os núcleos urbanos, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; e móveis como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos (IPHAN). A Unesco define como Patrimônio Cultural Imaterial "as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural." (2003).

15.3.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Sudeste

15.4.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Norte

15.5.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Sul

15.6.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Nordeste

15.7.() Há apresentação de conteúdo regional/local do Centro-Oeste

15.8.() Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado

15.9 () Não se aplica

16. PROTEÇÃO E PROMOÇÃO DA CULTURA BRASILEIRA NO CONTEXTO GLOBAL – Pode marcar mais de um item

16.1. () Há apresentação e/ou a valorização de obras da Literatura Nacional

16.2. () Há apresentação e/ou a valorização da Música Nacional

16.3. () Há apresentação e/ou a valorização das Artes cênicas e/ou visuais Nacionais

16.4 () Há apresentação e/ou a valorização de Mitos e Lendas Nacionais(Lenda é a narrativa em torno de um fato histórico ou real a respeito do qual a imaginação cria coisas não reais. Já o mito é a narrativa que é pura imaginação e sem correspondência com o real ou histórico. (BONAMIGO, s/d)

16.5. () Não foi identificada nenhuma das situações acima

16.6. () Não se aplica

17. PROTEÇÃO E PROMOÇÃO DA DIVERSIDADE REGIONAL (Originalidade e a pluralidade de identidades que caracterizam os grupos e as sociedades que compõem a humanidade (UNESCO, 2002) – Pode marcar mais de um item

17.1. Mitos e lendas nacionais

- 17.1.1. Apresenta Mitos e lendas do nordeste
- 17.1.2. Apresenta Mitos e lendas do norte
- 17.1.3. Apresenta Mitos e lendas do sul
- 17.1.4. Apresenta Mitos e lendas do sudeste
- 17.1.5. Apresenta Mitos e lendas do centro-oeste
- 17.1.6. Apresenta Mitos e lendas não associadas a uma região específica do país
- 17.1.7. Não se aplica (Caso em que não há a apresentação de mitos e lendas e/ou que tais mitos e lendas integram a cultura de outros países)

17.2. Sotaques nacionais (forma de falar típica de uma determinada região). MEDEIROS, 2006). No caso das traduções serão também considerados os sotaques.

- 17.2.1. Sotaque nordestino
- 17.2.2. Sotaque nortista
- 17.2.3. Sotaque sulista
- 17.2.4. Sotaque do sudeste
- 17.2.5. Sotaque do centro
- 17.2.6. Não se aplica

17.3. História sócio-política e econômica internacional

- 17.3.1. Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da América (exceto o Brasil);
- 17.3.2. Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da África
- 17.3.3. Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da Ásia
- 17.3.4. Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da Europa
- 17.3.5. Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da Oceania
- 17.3.6. Há a apresentação de conteúdos que valorizam o conhecimento sobre a história sócio-política e econômica e/ou cultural da Antártida
- 17.3.7. Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado
- 17.3.8. Não se aplica

17.4. Patrimônio Histórico e artístico internacional

- 17.4.1. Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da América (exceto o Brasil)
- 17.4.2. Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da África

- 17.4.3. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da Ásia
- 17.4.4. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da Europa
- 17.4.5. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da Oceania
- 17.4.6. () Há a apresentação de conteúdos que valorizam o patrimônio histórico e artístico da Antártida
- 17.4.7. () Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado
- 17.4.8. () Não se aplica

17.5. Conteúdo regional/local dos diversos continentes

- 17.5.1. () Há apresentação de conteúdo regional/local da América (exceto o Brasil)
- 17.5.2. () Há apresentação de conteúdo regional/local da África
- 17.5.3. () Há a apresentação de conteúdo regional/local da Ásia
- 17.5.4. () Há apresentação de conteúdo regional/local da Europa
- 17.5.5. () Há apresentação de conteúdo regional/local da Oceania
- 17.5.6. () Há apresentação de conteúdo regional/local da Antártida
- 17.5.7. () Nenhum dos aspectos mencionados foi identificado
- 17.5.8. () Não se aplica

18. ESTÍMULO À INTERATIVIDADE: (Entende-se por interatividade a possibilidade de que o usuário passa a dispor: participação-intervenção, bidirecionalidade e multiplicidade de conexões off-line e on-line. SILVA, s/d) – Pode marcar mais de um item

- 18.1. () Incentivo a realização de jogos e brincadeiras (O programa estimula que a criança participe de jogos e brincadeiras)
- 18.2. () Incentivo a manter a conexão com o Programa via Internet (ex. site do programa) (programa convida a criança a conhecer e navegar no site do programa, estimulando a ampliação de sua formação e diversão para além do horário do programa)
- 18.3. () Incentivo à condição de produtor de comunicação do público na relação com as mídias, em especial com a Internet (programa convida a criança a conhecer e ampliar o seu conhecimento e participação nas mídias, em particular com a internet, estimulando a ampliação de sua formação e sua condição de sujeito da comunicação)
- 18.4. () Incorporação da produção do público (apresenta desenhos, perguntas, cartas, vídeos etc enviados pelo público e incentiva o envio de novos materiais)
- 18.5. () Incentivo a realização de Atividades (programa estimula que a criança realize outras atividades que propiciem o seu desenvolvimento, além de ver televisão) No caso dos jogos e brincadeiras eles serão identificados no item 18.1.
- 18.6. () Promoção de Questionamentos (programa incentiva as crianças a refletirem a partir do conteúdo apresentado)
- 18.7. () Incentivo a repetição de palavras, músicas e/ou movimentos pelo público (O programa incentiva as crianças a pronunciarem palavras, cantarem e/ou a se movimentarem durante o período de assistência do Programa)

18.8. () Não foi identificada interatividade nos termos acima indicados

18.9. () Outros _____

19. ORIGINALIDADE (não usual, surpreendente, imprevisível, não clichê) (NIKKEN (2006): - Pode marcar mais de um

19.1 () Temática (tópico central abordado no Programa (CNTV, 2005)

19.2. () Enfoque: (abordagem sobre a temática da narrativa, é o “como” a temática é apresentada)

19.3. () Não foi identificada originalidade quanto aos aspectos acima indicados

19.4. () Outros _____.

20. ROTEIRO (A forma escrita de qualquer projeto audiovisual) (COMPARATO, 1995)

20.1. Estrutura (cenas montadas segundo uma ordem escolhida pelo autor, de tal forma que se obtenha o máximo nível de tensão dramática, de acordo com o estilo pessoal) (COMPARATO, 1995) – Pode marcar mais de um

20.1.1. () A estrutura do roteiro torna o episódio envolvente e agradável (é feito com humor; engraçado; divertido,; excitante; variado; espetacular e/ou tem aventura);

20.1.2. () O estrutura do roteiro apresenta algum tipo de inovação e/ou elemento criativo (não limitado as formulas consagradas e ao uso de clichês)

20.1.3. () A estrutura do roteiro é pertinente em relação à proposta do programa

20.1.4. () A estrutura do roteiro é coerente

20.1.5. () A estrutura do roteiro apresenta de forma equilibrada as dimensões de formação e diversão

20.1.6. () Nenhuma das características acima foi identificada.

20.2. Diálogos (É o intercâmbio discursivo entre as personagens. O diálogo é o corpo de comunicação do roteiro; serve para caracterizar as personagens, dar informação sobre a história e fazer avançar a história à medida que se escreve. Um bom diálogo tem de estar repleto de sentimentos das personagens.) (COMPARATO, 1995) – Pode marcar mais de um:

20.2.1.() Os diálogos contribuem para caracterizar o personagem;

20.2.2.() Os diálogos trazem informações sobre a história

20.2.3.() Os diálogos contribuem para fazer a história avançar

20.2.4. () Os diálogos expressam adequadamente os sentimentos envolvidos nas cenas

20.2.5.() Os diálogos são pertinentes em relação ao propósito das cenas e/ou situações apresentadas

20.2.6.() Não foi identificado nenhum dos atributos de diálogo acima indicados

20.2.7. () Não se aplica

21. INADEQUAÇÕES EM COMUNICAÇÕES DIRIGIDAS À CRIANÇA – Pode marcar mais de um item

21.1. () Há apresentação de conteúdos violentos gratuitos e/ou sem condenação do ato violento (Força desregulada capaz de atentar contra a integridade física e/ou psíquica,

causando danos com o objetivo de dominar ou de destruir o indivíduo, a comunidade, a nação ou, até mesmo, a humanidade. A gratuidade e/ou banalização da violência ocorre quando não há nenhuma explicação causal (justificativa) para o que está sendo perpetrado. Ou seja, situações em que o ato violento não tem claramente uma motivação específica).

21.2. () Há apresentação de conteúdos sexuais gratuitos e/ou sem associação com objetivo formativo (Relativos “a forma de expressão ou o conjunto de formas de comportamento do ser humano, vinculado aos processos somáticos, psicológicos e sociais do sexo” (OMS, 1975). Segue a mesma lógica do tratamento da questão da violência e será considerada gratuita e/ou banalizada desde que apareça na narrativa sem uma explicação clara associada à formação da criança sobre o tema)

21.3. () Há apresentação de cenas envolvendo drogas sem associação com objetivo formativo (“Abrange qualquer substância não produzida pelo organismo que tem a propriedade de atuar sobre um ou mais de seus sistemas produzindo alterações em seu funcionamento”(OMS, 1981). Segue a mesma lógica do tratamento da questão da violência e será considerada gratuita e/ou banalizada desde que apareça na narrativa sem uma explicação clara associada à formação da criança sobre o tema)

21.4. () Há apresentação de cenas envolvendo discriminação sem condenação desse tipo de atitude (Diferenciação injusta ou ilegítima porque atenta contra o princípio fundamental de justiça, segundo o qual devem ser tratados de modo igual aqueles que são iguais (BOBBIO, 2002). Segue a mesma lógica do tratamento da questão da violência e será considerada gratuita e/ou banalizada desde que apareça na narrativa sem uma explicação clara associada à formação da criança sobre o tema)

21.5. () Há apresentação de comportamentos repreensíveis/ não desejáveis (São contextos/cenas/diálogos que exemplificam, valorizam ou estimulam comportamentos tais como irresponsabilidade, egoísmo, desonestidade, desrespeito para com os demais, manipulação, preconceito, ameaça, fuga de conflitos – dentre outros inseridos nesse mesmo referencial teórico – sem que, ao mesmo tempo, haja uma clara mensagem de repúdio a estas práticas) .

21.6. () Há apresentação de comportamentos/conteúdos que valorizam o consumo como forma de valorização social/pessoal, de alcance da felicidade (Cenas e/ou diálogos que apresentem a posse de determinado bem e/ou serviço como condição indispensável para o alcance de uma situação de vida superior à atual, seja ela qual for) .

21.7.() Há a valorização da beleza física e/ou corpo como condição imprescindível para uma vida mais feliz e/ou para a aceitação social e/ou para aceitação no grupo

(Situações em que modificações no corpo (por exemplo, cirurgias plásticas) ou adoção de comportamentos (por exemplo, dietas) são valorizadas como os únicos ou mais importantes caminhos a serem seguidos para o alcance de uma vida “melhor” e “mais feliz”. Isto sem que, ao mesmo tempo, sejam apresentados riscos inerentes a essas estratégias (como a anorexia, bulimia, falhas nos procedimentos cirúrgicos, dentre outros). Outra situação comum a esse tipo de comportamento é a definição de padrões de beleza e estética corporal muito restritos. Nesses casos, geralmente esses padrões são associados a personagens, possuidores de um biotipo específico, apresentados como modelo a ser seguido por todos).

21.8. () Não foi identificada nenhuma das situações acima citadas

21.9. () Outras_____

22. PROBLEMAS IDENTIFICADOS:

- 22.1. () O Episódio apresenta problemas de Roteiro (construção dos personagens, da ação, das cenas, dos diálogos e sequências)
- 22.2. () O Episódio apresenta problemas no uso da linguagem específica do audiovisual (montagem (edição), mise-en-scène e/ou enquadramento)
- 22.3. () O Episódio apresenta problemas associados a utilização dos Recursos plásticos (cor, iluminação, textura, traço etc.)
- 22.4. () O Episódio apresenta problemas referentes aos recursos sonoros (músicas, ruídos, falas) .
- 22.5. () O Episódio apresenta problemas da ordem da Produção Técnica
- 22.6. () Não foram identificados problemas referentes aos itens acima indicados
- 22.7. () Outros

OBSERVACOES:

FONTES PARA O PROCESSO DE CATEGORIZAÇÃO⁸²:

AMARAL, Suely. Linguagem verbal é aquela que utiliza palavras. Disponível em <http://educacao.uol.com.br/portugues/ult1706u12.jhtm> Data de acesso: 08.12.2010

BARBOSA, Gustavo & RABAÇA, Carlos Alberto, *Dicionário de Comunicação*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

BOBBIO, Norberto. *Dicionário de política*. 10. ed. Brasília: UnB, 1997

BONAMIGO, Zélia Maria. **Folclore: diferenças entre folclórico, popular, mito e lenda.**

Disponível em <http://www.parana-online.com.br/almanaque/=FOLCLORE> Acesso em 14.12.10

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental**. Parâmetros curriculares nacionais: arte /Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental, 1998. 116 p. (PCNs 5ª a 8ª Séries).

Consejo Nacional de Televisión. Barómetro de La Calidad de La Programación Infantill Abierta Chilena. Disponível em <http://www.cntv.cl/medios/Publicaciones/BarometroCalidadInfantil.pdf> Data de acesso: 10. 11.2010

COMPARATO, Doc. Da Criação ao Roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema. Rio de Janeiro: Rocco, 2000

⁸² Sempre que adequado foram usadas as categorizações literais extraídas de glossários, artigos e documentos como o Manual da Classificação indicativa.

IBGE. CENSO 2010. Disponível em www.ibge.gov.br/censo2010 , acesso 08/12/2010.

LEITE, Fernando César e COSTA, Sely Maria de Souza. **Gestão do conhecimento científico: proposta de um modelo conceitual com base em processos de comunicação científica** http://www.sct.embrapa.br/publicacoes/FernandoLeite_CI.pdf
Data de acesso: 10.12.2010.

MEDEIROS, Ana Lúcia. **Sotaques na TV. São Paulo: Annablume, 2006**
MORIN, Edgar. O Método III: O Conhecimento do Conhecimento. Trad. Juremir Machado da Silva, 1ª. Ed. Porto Alegre: Sulina, 2000

ROMÃO, José Eduardo; CANELA, Guilherme; ALARCON, Anderson (orgs.) Manual da Nova Classificação Indicativa. Brasília: Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça. Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação, 2006.

SILVA, Marco. **Interatividade: uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação.** Disponível em: <http://www.senac.br/BTS/263/boltec263c.htm>. Acesso 10.12.2010.

UNESCO. Declaração de Salamanca sobre Princípios, Políticas e Práticas na área das necessidades educativas especiais , Salamanca, 1994.

UNESCO. Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial,2003.

VIÑES, Victoria Tur. Indicadores de la calidad en los contenidos audiovisuales de televisión dirigidos a la infância. <http://apolo.uji.es/asignaturas/documentos/calidadtv-tur.pdf> Acesso em 09.12.2010.

VIVARTA, Veet (Ed.) Classificação indicativa: construindo a cidadania na tela da TV. Brasília: Andi; Secretaria Nacional de Justiça, 2006.

11. 3. Questões para o Comitê de Programação e Rede (CPR)

Gerais:

1. Qual a importância da programação infantil na estrutura de programação de uma TV pública?
2. Como agente desse sistema público de comunicação, como você avalia a qualidade (dimensões técnicas, de conteúdo e linguagem e estéticas) em uma programação de TV? Você poderia citar exemplos para ilustrar a resposta?
3. Quando se trata especificamente da programação infantil, quais critérios norteiam a sua análise da qualidade (dimensões técnicas, de conteúdo, linguagem e estéticas)? Você poderia citar alguns exemplos?
4. Como a relação com a audiência impacta/repercute na definição da programação infantil?
5. De que forma esses elementos da audiência são considerados para a manutenção ou reformulação dos programas?
6. Como a programação infantil das emissoras comerciais impacta/repercute na programação da TV Brasil? Quais os aspectos positivos e negativos desta relação?
7. Nos documentos da EBC se destaca a importância de se promover **a diversidade** na programação da emissora. De que maneira isso está sendo considerado na programação infantil e com que estratégias? Você poderia citar alguns exemplos?
8. Nos documentos da EBC se destaca a importância de se promover **a formação cidadã** na programação da emissora. De que maneira isso está sendo considerado na programação infantil e com que estratégias? Você poderia citar alguns exemplos?
9. Nos documentos da EBC se destaca a importância de se promover **a inovação** na programação da emissora. De que maneira isso está sendo considerado na programação infantil e com que estratégias? Você poderia citar alguns exemplos?
10. Considerando este conjunto de aspectos anteriormente tratados, você avalia que a TV Brasil vem cumprindo o seu papel como TV Pública no Brasil?
11. Quais os critérios utilizados para definir a faixa-etária preferencial de um programa infantil?
12. Verificamos que há alguns sites de programas infantis mais estruturados, com informações atualizadas e outros não. A que se deve esta diferença?
13. Como se dá o acompanhamento por parte da EBC do processo de produção – roteiro, gravação, edição - dos programas nacionais não produzidos diretamente pela TV Brasil?
14. Como é pensado na composição da programação, o equilíbrio entre a programação nacional e a programação internacional?

Produção:

1. Quais os critérios utilizados na definição dos conteúdos, linguagens e formatos das produções infantis da emissora?
2. Quais os desafios/dificuldades enfrentadas para se produzir uma programação infantil de qualidade?
3. No processo de concepção e produção da programação infantil e/ou de programas infantis específicos, a TV Brasil conta com a colaboração de algum especialista da área de educação e/ou psicologia?
4. Considerando a existência de programas infantis já consolidados na programação infantil da TV Brasil, como por exemplo Cocoricó e Castelo Rá Ti Bum, como a EBC lida com a necessidade de atualização dos repertórios de tais programas?

5. No caso dos programas mais recentes, como Turma do Pererê, TV Piá, entre outros, há uma política de atualização permanente de tais programas que assegure a produção de novos episódios com alguma periodicidade?

Licenciamento:

1. Quais os critérios utilizados no licenciamento de programas infantis pela EBC?
2. Quais os procedimentos internos na EBC que devem ser seguidos para a realização de um licenciamento para a programação infantil?
3. Há países e/ou instituições/empresas com as quais a EBC tem estabelecido parcerias preferenciais para o processo de licenciamento? Se sim, quais?
4. Quais as principais dificuldades que vem sendo enfrentadas pela EBC na realização dos licenciamentos?
5. O que muda na política de licenciamento da EBC com a emissão da Resolução N° 05/2009?