



Televisão e Infância: uma análise do desenho “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky”¹

Nut Pereira de MIRANDA²

Inês Sílvia Vitorino SAMPAIO³

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

Resumo

O presente artigo integra a pesquisa “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), a pedido da Empresa Brasil de Comunicação (EBC), como forma de avaliar a programação infantil da TV Brasil, emissora pública brasileira. Neste trabalho abordaremos a questão da qualidade na comunicação audiovisual produzida às crianças, a fim de considerar sua presença no desenho “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky”, animação produzida na Austrália e em Cingapura e exibida durante o ano de 2010 pela TV Brasil. O desenho apresenta uma estética inovadora aliada à promoção de valores fundamentais para o desenvolvimento infantil, como o respeito, a amizade e a solidariedade.

Palavras-chave: criança; televisão; programação; qualidade.

1. Introdução

As crianças têm encontrado mídias à disposição delas cada vez mais cedo, de modo que elas já nascem inseridas num ambiente onde computadores, jogos eletrônicos e celulares ganham versões mais aprimoradas em curtos espaços de tempo, numa verdadeira corrida pela atualização e aprimoramento dessas tecnologias. As mídias utilizam “armas de sedução” ao criar conteúdos específicos para essa faixa etária, que, desde cedo, é convidada a consumir essas novidades tecnológicas. Esse é um processo que acaba fazendo parte da vida criança, como salienta Thompson, ao dizer que os meios “atingem a organização social daquelas esferas da vida cotidiana em que a recepção das mensagens por eles mediadas é uma atividade rotineira” (Thompson apud Magalhães, 2007:48).

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

² Graduando do sexto semestre de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará (UFC); e-mail: nut@alu.ufc.br

³ Professora Doutora dos cursos de Jornalismo e Publicidade e Propaganda; coordenadora do Grupo de Pesquisa da Relação Infância, Adolescência e Mídia (GRIM) da UFC; e-mail: ines@ufc.br



O processo de educação infantil tem sido, cada vez mais, mediado, de maneira que a formação das crianças está deixando de ser realizada tão somente por relações de interação face-a-face, mas tem sido feita, também, através de um contexto midiático, que, segundo Postman (1999), pode estar a por em risco a própria noção de infância.

A televisão assumiu um papel central nesse processo, visto o potencial em números que o canal de comunicação alcançou com o passar do tempo. Na segunda metade do século XX, estimava-se que 7 em cada 10 domicílios no planeta possuíam um aparelho de TV (Bucht e Feilitzen, 2002). No Brasil, a situação é bastante reveladora no tocante ao alcance desse tipo de mídia. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 95,7% dos domicílios brasileiros possuem televisão⁴.

Outro fator que fez da televisão um meio de comunicação para os mais novos é a constatação de que as emissoras, cada vez mais, têm reservado “fatias” das suas grades para esse tipo de público. Por conta disso, a preocupação com o que é produzido para as crianças se revelou como foco de diversos estudos e documentos internacionais, preocupados em garantir que a produção voltada às crianças contribua para o seu processo de desenvolvimento integral.

Um exemplo disso é a “Carta da Televisão para as Crianças”⁵, constituída de 7 princípios fundamentais para a criação de programas destinados ao público infantil. O documento foi criado em março de 1995, em Melbourne, na Austrália, durante a Primeira Cúpula Mundial sobre a temática. O primeiro ponto sintetiza aspectos fundamentais para uma programação infantil:

“As crianças devem ter programas de alta qualidade produzidos especificamente para elas e que não as explorem. Estes programas, juntamente com o entretenimento, devem permitir que desenvolvam as suas capacidades físicas, mentais e sociais” (A Carta da Televisão para as Crianças, 1995).

Tendo em vista a importância de se produzir conteúdos audiovisuais de qualidade para o público infantil, o presente artigo objetiva fazer uma análise interpretativa da animação “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky”, exibida em 2010 pela TV Brasil, emissora pública de TV que traz, em sua lei

⁴ IBGE, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) 2009.

⁵ In PEREIRA, Sara. *A Regulação da Televisão para as crianças em Portugal: Estado da situação e propostas de ação*. Disponível em < http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/cs_um/article/viewFile/4774/4487 > . Acessado em 11/05/11.



de criação, uma menção clara à necessidade de produção de uma comunicação educativa que ajude no processo de construção da cidadania⁶.

1.1 A TV Brasil como emissora pública e a qualidade da sua programação infantil

Atualmente, tanto emissoras privadas quanto públicas têm procurado oferecer conteúdos voltados para as crianças. O que tem se visto é que a produção das TVs comerciais vem sendo acompanhada por um forte apelo ao consumo, onde os comerciais exibidos durante essa programação oferecem produtos dirigidos a esse público.

Os sistemas de comunicação privados, cujos discursos de entretenimento travestem interesses comerciais, têm sido responsáveis pela produção de consumidores cada vez mais cedo. Na contramão desse processo, os sistemas de comunicação públicos têm se apresentado como canais diferenciados, que objetivam complementar as “brechas” educacionais e construtivas em falta nos sistemas privados.

Otondo explicita essa função “complementar”, que fica sob a responsabilidade das emissoras públicas:

“A TV pública identifica carências, setores, necessidades, particularidades, e procura atendê-las [...]. A TV pública busca atender a segmentos de público e não ao mercado. Por isso não pauta a sua programação por índices de audiência. Sua força está no conjunto de segmentos atendidos ao largo do dia, da semana” (2005: 248).

A TV Brasil, pertencente à Empresa Brasil de Comunicação (EBC), faz parte desta última categoria. Inaugurada em 2007, durante o governo do então presidente Luís Inácio Lula da Silva, a emissora estipulou, como cerne de suas atividades, a difusão cultural e o fomento à cidadania, assumindo a característica de emissora pública que objetiva desenvolver a consciência crítica dos cidadãos⁷. Com três anos de existência, a emissora, atualmente, oferece uma programação diversificada, que abrange diferentes áreas: jornalismo, esportes, documentários, dramaturgia, infantil, cultura, cidadania, educação, música, juvenil e filmes.⁸ No próximo tópico, daremos um enfoque maior no objeto de análise deste artigo, o desenho “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky”.

⁶ Lei N. 11.652 de Criação da EBC, datada de 07 de abril de 2008, disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/Lei/L11652.htm>. Acessado em 11/05/11.

⁷ Ibid.

⁸ Programas TV Brasil. Disponível em <<http://tvbrasil.org.br/#programas>>. Acessado em 11/05/11.



2. Metodologia

A escolha por analisar o desenho “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky” neste artigo deu-se em favor das características singulares – que serão analisadas em maior profundidade nos tópicos que seguem - que o desenho apresenta comparado às demais atrações exibidas pela TV Brasil. Esta análise integra uma pesquisa maior iniciada em agosto de 2010 e que está em fase de encerramento, intitulada “Monitoramento da Programação Infantil da TV Brasil”, cujo principal objetivo é avaliar a programação infantil da emissora. A pedido da própria EBC, o Grupo de Pesquisa da Relação Infância, Adolescência e Mídia (GRIM), vinculado à Universidade Federal do Ceará (UFC), na figura de uma equipe de pesquisadores⁹, tem feito um trabalho de análise dos programas destinados às crianças, com vistas a contribuir para o melhoramento e aperfeiçoamento dessa grade, que destina seis horas diárias de programação infantil em sinal aberto.

O primeiro passo para realizar essa avaliação foi delimitar o que seria a qualidade num programa infantil com base na leitura acadêmica sobre o assunto. De modo complementar, a equipe também se debruçou nos documentos da própria EBC, dentre eles, a Lei N. 11.652, de criação do órgão, objetivando extrair deles os compromissos fundamentais da EBC como empresa pública de comunicação.

O grupo efetuou um levantamento bibliográfico, se detendo na leitura de autores como Lasagni e Richeri (2006); Orza (2002); Fischer (2001); Pereira (2007; 2009); Rincón (2005); Magalhães (2007). A partir disso, foi construída uma ficha de avaliação que procurou atentar para pontos que, a nosso ver, seriam essenciais para um programa de qualidade feito para crianças. A metodologia utilizada foi a da Análise de Conteúdo, na sua variação mais simples, a análise de frequência, no sentido de verificar a distribuição, nos programas analisados, de alguns pontos, por exemplo: as áreas temáticas abordadas no episódio, as representações de indivíduos (gênero, faixa etária, classe econômica, etnia), o tipo de linguagem utilizada, as áreas do conhecimento abordadas, os modelos de conduta construtivos, o estímulo aos Direitos Humanos e à interatividade, as inadequações dirigidas às crianças, a originalidade e o roteiro.

⁹ A equipe é coordenada pela Professora Doutora Inês Sampaio e conta com a colaboração da Professora Doutoranda Andrea Cavalcante e dos graduandos em Jornalismo Nut Miranda, Sarah Coelho, Samaísa Henrique e Camila Medeiros.



Este artigo mostra os resultados verificados na análise qualitativa do desenho “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky”, utilizando, para tal fim, a análise interpretativa, baseada na hermenêutica de profundidade formulada por Thompson, na qual as ações, falas e textos das formas simbólicas são construções que merecem uma interpretação para serem compreendidas (Thompson, 1990).

Foram analisados 6 episódios do desenho em questão: “Caos na Lua” e “O Grande Selvagem Peludo”, exibidos no dia 18/10/10; “A Poderosa Melancia” e “Bill Vai às Compras”, exibidos no dia 08/11/10; “O Dia da Boa Ação” e “As Confusões do Grande Selvagem Peludo”, exibidos no dia 06/12/10.

3. As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky

Dentre o leque de programas analisados - um total de 23 – pela pesquisa “Monitoramento da Programação Infantil da TV Brasil”, a animação “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky” mostrou ser um desenho diferenciado do que comumente é produzido às crianças.



Figura 1

O desenho possui 52 episódios de 12 minutos cada, produzidos na Austrália e em Cingapura. Na TV Brasil, a animação foi exibida, durante o ano de 2010, às segundas-feiras, de 10h às 11h. Atualmente, o desenho não se encontra mais na grade da emissora. Os personagens principais, Bill Tampinha e a égua Corky (figura 1), são feitos de material reciclado e desbravam o mundo ao redor deles. 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”¹⁰, sendo indicada para crianças de 2 a 6 anos de idade.

Ao assistir “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky”, somos convidados a enveredar por um mundo fantástico, onde tanto os protagonistas quanto o cenário em que se desenrola a ação são feitos de sucata. Nada chega pronto aos olhos de quem assiste, mas tudo é construído aos poucos, em *stop motion*¹¹, por exemplo: no episódio “Caos na Lua”, Bill e Corky fazem uma viagem espacial num foguete feito a partir de uma garrafa de plástico vazia. Primeiro, aparece a garrafa branca (figura 2), que depois ganha uma coloração laranja (figura 3) e uma ponta formada pela tampa de um tubo de cola (figura 4). A composição dos objetos dá origem ao foguete que a dupla usará para ir até a Lua.

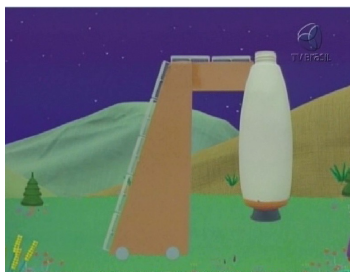


Figura 2



Figura 3

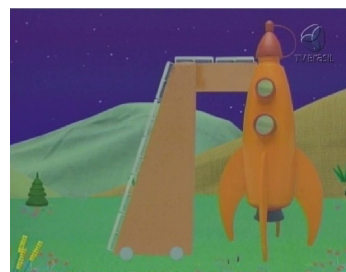


Figura 4

O roteiro o desenho mostra-se linear e coerente com as lições que Bill e Corky tentam promover às crianças, de modo que os acontecimentos seguem uma ordem cronológica de aparição. A linguagem da animação é de fácil entendimento, facilitando a compreensão das mensagens e dos conflitos apresentados.

O que poderia ser confuso - e que é, por que não dizer, uma das características centrais do programa -, o fato de o cenário não chegar pronto à visão de quem assiste, torna-se de fácil compreensão pelo fato de Bill e Corky conversarem sobre o que está em formação, o que ajuda a criança no seu processo de aprendizado das palavras.

Outro ponto forte na narrativa são os recursos sonoros utilizados na ação. Eles estão presentes do início ao fim, em diferentes situações, chegando a aparecer, por exemplo, durante a movimentação dos personagens, promovendo uma relação entre os sentidos visão e audição. Os efeitos sonoros também são recorrentes na música de

¹⁰ A EBC enviou um documento aos participantes da pesquisa intitulado “Sinopse dos Programas Infantis em Exibição na TV Brasil”.

¹¹ A técnica de *stop motion* se caracteriza pela filmagem quadro a quadro de objetos ou bonecos com variação de posição (Lopes Filho, 2007).



fundo, que já aparece no início da narrativa e pode anunciar uma reviravolta no enredo, ganhando uma conotação mais trágica nos momentos em que Bill e Corky passam por situações de aventura. Ao todo, podemos concluir que as sonoridades utilizadas dão suporte à ação, estando diretamente ligadas à estrutura do desenho.

Verificamos que há uma dinamicidade no ritmo da narrativa, visto que a ação ganha uma velocidade maior no momento em que as sucatas dão forma a um personagem ou a um cenário, voltando ao ritmo normal após esse processo, quando o que estava em formação fica pronto. A sonoridade também é dinâmica, de modo que os “barulhos” da montagem dos cenários e personagens, a partir da junção de botões, tampas de plástico e outros objetos, tornam-se repetitivos e velozes, desaparecendo quando o cenário fica pronto, deixando apenas a música de fundo a dar o tom sonoro à ação.

O presente artigo analisará pontos-chave da animação, como: as suas áreas temáticas; a representação dos indivíduos inseridos na ação; a promoção do desenvolvimento integral da criança, os modelos de conduta construtivos inseridos na narrativa; originalidade e estímulo à interatividade.

3.1 Áreas temáticas abordadas nos episódios

A maior parte dos episódios analisados apresenta aspectos da vida cotidiana, como exemplo, ir às compras, plantar frutas no quintal e prestar favores aos amigos. A maneira como esses aspectos são tratados na narrativa possuem um diferencial: Bill e Corky estão sempre envolvidos em aventuras, chegando a passar por situações de risco onde as habilidades motoras deles são postas em prática.

Como exemplo, citamos o episódio “O Grande Selvagem Peludo”. Nele, a fazendeira Dona Apito, personagem que aparece em alguns episódios, pede que Bill e Corky tomem de conta das ovelhas dela. Durante a tarefa, O Grande Selvagem Peludo, uma ovelha levada que adora prejudicar os demais, abre a porteira do cercado e solta os animais que estavam sob a guarda dos protagonistas. Por conta disso, Bill e Corky são levados a passar pelas mais diferentes situações de aventura para conseguir reunir as ovelhas novamente.

Outro exemplo é o episódio “A Poderosa Melancia”, em que dois pássaros roubam a fruta que Bill e Corky estavam plantando no jardim. O resgate da melancia torna-se uma aventura, visto que a fruta vai parar no fundo do mar e é engolida por uma baleia.



3.2 Representação de indivíduos

A diversidade de gênero é uma marca importante do desenho, a começar pela formação dos protagonistas. Bill e Corky fazem uma dupla em que os dois têm igual importância na ação. Diferente de algumas histórias infantis em que a figura feminina é vista como submissa, o desenho apresenta a égua Corky como uma personagem de importância para a condução da narrativa e que tem excelentes 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.

O aspecto étnico é representado na ação de uma maneira um tanto inovadora. Diferentemente do mundo real, onde convivemos com pessoas brancas, pretas, pardas, amarelas e indígenas¹², os personagens do mundo fantástico de Bill e Corky podem ser de qualquer cor. Ele, por exemplo, possui braços e pernas pretos, cabeça amarela e tronco azul, enquanto que ela possui tronco formado por uma lata laranja de bebida e seu pescoço tem a forma de um fio preto de telefone (figura 1). Essa diferenciação de cor, apesar de não existir no mundo real, pode ser vista como uma tentativa do programa de mostrar para a criança que o mundo ao redor dela é composto por indivíduos com características plurais.

Também há, nos episódios analisados, uma diversidade etária. Notamos a presença de indivíduos de diferentes idades, inclusive crianças. No episódio “O Dia da Boa Ação”, por exemplo, aparece um garotinho que surge na ação como alguém cuja opinião é levada em consideração assim como a dos adultos que fazem parte da história.

Nos episódios analisados não foi encontrado nenhum indivíduo com deficiência, representação cuja inclusão poderia aumentar o leque de abrangência social do desenho. A inserção de crianças com necessidades educacionais especiais, além de oferecer representação à vasta parcela social que possui essa característica, é um dos requisitos previstos na Declaração de Salamanca¹³, que referencia a importância de se promover ações educacionais tendo em conta a diversidade de características e necessidades de crianças com deficiência.

3.3 Promoção do desenvolvimento integral

¹² Classificação do “quesito cor” do IBGE (Censo 2010).

¹³ Disponível em < <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>>. Acessado em 11/05/11.



O principal fator de promoção do desenvolvimento integral da criança se dá, no desenho, através da apresentação de conteúdos que valorizam suas habilidades cognitivas e socioafetivas. A narrativa consegue mexer com a imaginação de quem assiste a atração do começo ao fim, de modo que o desenho não perde essa característica no decorrer da ação, mas, ao contrário, ela a permeia até o final. A atração integra, na nossa opinião, o grupo de programas que Lasagni e Richeri tratam como sendo aquela que “requer do expectador uma participação mais atenta” (2006: 24), devido à montagem dos cenários e personagens ser realizada no decorrer da narrativa.

O desenho configura-se de modo a atender uma das exigências feitas por Berry no tocante a programas adequados às necessidades infantis. O autor salienta que “As crianças também precisam de uma programação que estimule a sua imaginação” (Berry, 1993:294 apud Pereira, 2009: 26). A montagem dos cenários e dos personagens cumpre esse papel, ao incitar a criança a raciocinar sobre o que está sendo construído diante dos olhos dela, o que estimula a sua capacidade cognitiva e de percepção. Dessa forma, as crianças são convidadas a montar a cena como quem arma um quebra-cabeça.

Essa característica vai ao encontro dos anseios 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 as crianças há de orientar-se primordialmente nos interesses e nas necessidades desta classe de expectadores” (2008:202).

O desenvolvimento integral da criança também é valorizado a partir da apresentação de situações que potencializam o aprendizado de habilidades sócioafetivas favorecedoras da convivência social. A ajuda ao próximo é uma temática recorrente em todos os episódios analisados, de modo que Bill e Corky tomam para si um problema que é alheio.

Como exemplo, citamos o episódio “Caos na Lua”, em que a dupla, ao chegar à Lua, encontra o personagem Damo, que morava num planeta distante e estava preso no local por conta de um defeito na nave espacial dele. Bill e Corky fazem questão de ajudar Damo, oferecendo uma carona até o planeta de origem do personagem, numa mensagem clara, à criança, sobre a importância de posturas solidárias para a convivência dela com os demais.

A análise feita também identificou uma clara referência à formação cidadã, por exemplo, no episódio “O Dia da Boa Ação”, em que Bill e Corky têm a ideia de criar uma máquina para limpar o lixo da cidade onde vivem. Nesse episódio, também



encontramos a tentativa de promover a ideia de que a criança é capaz de superar dificuldades. Por distração, Bill e Corky, que pretendiam deixar tudo limpo, acabam sujando as ruas ainda mais. Revoltados, os cidadãos reclamam da atitude dos protagonistas, que, prontamente, reverterem a situação, voltando aos locais por onde passaram e deixando a cidade limpa, numa referência à importância da responsabilidade na condução de tarefas.

Os problemas enfrentados pela dupla se apresentam como uma “meta” a ser superada. Para isso, eles se utilizam de estratégias criativas e inteligentes para solucionar os entraves que aparecem no decorrer da ação, de modo a deixar claro, para a criança, que ela é capaz de elaborar táticas e ultrapassar determinadas barreiras, inclusive a lidar com o imprevisto.

3.4 Modelos de Conduta Construtivos

A cooperação, já citada como a ajuda que os protagonistas prestam aos demais personagens, também aparece sobre o viés da dupla formada por Bill e Corky. Em nenhum momento a aliança entre os dois é quebrada. Pelo contrário, a cada nova atividade, a dupla trabalha em parceria, repassando à criança a importância do trabalho feito em conjunto e da amizade.

Isso fica muito claro no episódio “As Confusões do Grande Selvagem Peludo”. 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 frescos 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, as atividades dos protagonistas são sempre pautadas pelo respeito e pela honestidade em relação ao próximo. Além de se mostrarem educados para com todos, Bill e Corky valorizam a resolução pacífica de conflitos, o que fica muito evidente na relação da dupla com o já citado Grande Selvagem Peludo, uma ovelha “rebelde” que assume comportamentos destoantes do que é feito pelos protagonistas. A ovelha, que sempre tenta prejudicar o trabalho de Bill e Corky, não é vista pela dupla com maldade. Pelo contrário, os dois 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.



3.5 Originalidade

As temáticas dos episódios analisados tratam de questões bastante comuns – mas não menos importantes - encontradas em desenhos feitos para crianças, como a preservação do meio ambiente e a ajuda ao próximo, por exemplo. 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 em “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky” é o grande diferencial do desenho. Dentro deste aspecto, identificamos o elemento da inovação, primeiramente, no formato em que o desenho dispõe os seus cenários e personagens. Não é comum encontrarmos desenhos feitos a partir de sucatas, com formas irregulares. No desenho em questão, as feições e as formas dos personagens não são “perfeitas”, o que dá ao desenho uma particularidade, que o diferencia dos demais.

O fato de o desenho não chegar “pronto”, mas, ao contrário, ser “construído” aos poucos, faz dele uma animação original na sua linguagem. Aqui, a quebra da ação para a construção de personagens e cenários não é uma perda, mas sim um ganho, pois estimula a imaginação de quem assiste à atração.

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.

3.6 Estímulo à Interatividade

Na maior parte dos desenhos analisados, a interatividade se expressa à realização de atividades. A constante movimentação vivenciada pelos protagonistas pode ser encarada como um convite à criança para realizar atividades extras, como reciclar e ajudar o próximo, por exemplo.

Podemos considerar a doação de Bill e Corky à causa dos demais como um claro estímulo à promoção de questionamentos. A criança também aprende através de exemplos, de modo que as atitudes vivenciadas ou presenciadas por ela a fazem questionar sobre a validade e importância desses acontecimentos.



A interatividade também aparece de forma mais clara e objetiva no início do desenho, quando a voz de Bill, sem a sua imagem, fala para o público o nome do episódio que será exibido.

4. Considerações Finais

A abrangência alcançada pela televisão fez dela um potencial aliado no processo de educação das crianças. Por conta disso, é de extrema importância que se produza conteúdos que auxiliem o seu desenvolvimento e a sua formação, de modo a complementar os ensinamentos recebidos na escola e em família.

Na contramão das emissoras privadas, cuja produção é pautada na comercialização de produtos e serviços, as TVs públicas têm apresentado uma programação diferenciada. A TV Brasil, emissora pública nacional, tem feito a sua parte nesse processo, reservando seis horas de programação diária somente para as crianças. Os programas exibidos, sejam nacionais ou internacionais, procuram seguir os objetivos previstos na Lei 11.652 de criação da EBC, que preza por exibir programas educativos e que colaborem para o desenvolvimento infantil.

Dentro da grade destinada às crianças da TV Brasil, o desenho “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky” apresenta uma forte mensagem de valorização de aspectos fundamentais para o desenvolvimento infantil e essenciais para a faixa etária que o desenho se destina (crianças de 2 a 6 anos de idade), como a amizade, o respeito, a honestidade, a responsabilidade e a solidariedade.

A animação consegue impactar através da linguagem audiovisual utilizada. Os personagens e cenários são feitos de sucata e não chegam “prontos” à ação. Eles são montados aos poucos, de acordo com o desenrolar da narrativa, estimulando o senso cognitivo da criança.

A atração apresenta o que seria a vida cotidiana dos protagonistas, Bill Tampinha e a égua Corky. Nos desenhos analisados, verificou-se a representação de diferentes grupos sociais, de distintas faixas etárias. O desenho promove o desenvolvimento integral da criança ao estimular as suas habilidades socioafetivas, apresentando posturas solidárias, de companheirismo, de amizade e de respeito aos demais. Também percebemos uma significativa interatividade no incentivo à realização de atividades e na promoção de questionamentos.



A união de uma estética inovadora às mensagens educativas faz do desenho uma boa opção de programa educativo. “As Aventuras de Bill Tampinha e sua Melhor Amiga Corky” trata a criança com seriedade, além de conseguir repassar importantes valores de uma forma inovadora e divertida, ou seja, de modo envolvente e instigante.

5. Referências Bibliográficas

BUCHT, Catharina; FEILITZEN, Cecilia Von. **Perspectivas sobre a Criança e a Mídia**. Brasília: 2002.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Televisão & Educação: Fruir e pensar a TV**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

LASAGNI, Maria Cristina; RICHERI, Giuseppe. **Television y Calidad: El Debate Internacional**. Argentina: La Crujía, 2006.

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.

MAGALHÃES, Cláudio Márcio. **Os Programas Infantis da TV: Teoria e prática para entender a televisão feita para crianças**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

ORZA, Gustavo F.. **Programación Televisiva: Un modelo de análisis instrumental**. Argentina: La Crujía Ediciones, 2002.

PEREIRA, Sara (coordenação). **A Televisão e as Crianças: Um ano de programação na RTP1, RTP2, SIC e TVI**. Entidade Reguladora para a Comunicação Social: Aprova, 2009.

PEREIRA, Sara. **Por Detrás do Ecrã**. Porto: Porto Editora, 2007.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro, Graphia, 1999. Tradução: José Laurenio de Melo e Suzana Menescal.

RAMOS, Pablo; TORRES, Ailynn. **El Audiovisual e la Niñez**. Havana: ICAIC, 2008.

RINCÓN, Omar (Org.). **Televisión Pública: del consumidor ao ciudadano**. Buenos Aires: La Crujía, 2005.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Brasília: Editora Vozes, 1990.