

ADELICIO MACHADO DOS SANTOS

CRÍTICA DE ARTE SERIADOS DE TELEVISÃO II



2025

ADELICIO MACHADO DOS SANTOS

CRÍTICA DE ARTE
SERIADOS DE TELEVISÃO II

Editora Pascal
2025

Editor Chefe: Prof. Dr. Patrício Moreira de Araújo Filho

Edição e Diagramação: Eduardo Mendonça Pinheiro

Edição de Arte: Marcos Clyver dos Santos Oliveira

Bibliotecária: Rayssa Cristhália Viana da Silva – CRB-13/904

Revisão: Adelcio Machado Dos Santos

Conselho Editorial

Dr. José Ribamar Neres Costa

Dr. Gabriel Nava Lima

Dr. Diogo Guagliardo Neves

Dr. Claudio Alves Benassi

Dr. Diogo de Almeida Viana dos Santos

Dr. José Ribamar Santos Moraes Filho

Dr^a Elba Pereira Chaves

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S237c

Santos, Adelcio Machado dos

Crítica de arte - seriados de televisão II / Adelcio Machado dos Santos — São Luís:
Editora Pascal, 2025.

42 f. : il.:

Formato: PDF

Modo de acesso: World Wide Web

ISBN: 978-65-6068-141-5

D.O.I.: 10.29327/5545508

1. Crítica televisiva global. 2. Seriados. 3. Ficção. 4. Arte. I. Santos, Adelcio Machado dos. II. Título.

CDU: 791. 45(05)

Qualquer parte deste livro poderá ser reproduzida ou transmitida, sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravação ou quaisquer outros, desde que seja citado o autor.

À equipe da Sala 202 da ALESC

PREÂMBULO

Prof. Dr. Adelcio Machado dos Santos

A crítica de arte, em suas mais diversas formas, tem sido um instrumento essencial para a compreensão e a apreciação do que nos cerca no campo da expressão humana.

No universo dos seriados de televisão, essa necessidade se intensifica, porquanto estamos em face de um meio que mescla narrativas visuais, textuais e sonoras para criar experiências imersivas e significativas.

Este volume, “Crítica de Arte - Seriados de Televisão II”, dá continuidade à jornada de análise e reflexão sobre essa forma de entretenimento que se tornou uma das mais influentes manifestações culturais contemporâneas.

Se, no primeiro volume, volta-se às bases teóricas e ao impacto social e estético das séries, aqui aprofundamos a discussão em torno de aspectos como narrativa, direção, atuação e a interseção entre realidade e ficção.

As séries de televisão, longe de serem apenas um produto comercial, têm exercido um papel crucial na maneira como interpretamos o mundo, desafiando convenções, subvertendo gêneros e, por vezes, assumindo um tom quase profético ao antecipar questões sociais e políticas.

Com a ascensão das plataformas de *streaming* e a globalização do acesso à produção audiovisual, o debate sobre a qualidade, a inovação e a representação se torna ainda mais urgente.

Por conseguinte, esta obra busca estimular um olhar crítico e atento, oferecendo subsídios para que a análise das séries transcenda o consumo rápido e superficial.

Ao longo das próximas páginas, serão explorados estudos de caso que evidenciam a complexidade desse fenômeno, revelando como os seriados são capazes de dialogar com questões históricas, identitárias e estéticas de forma singular.

Com isso, fica reiterado o compromisso com uma crítica de arte que não se limita a julgar, mas que busca compreender, interpretar e provocar discussões que contribuam para um olhar refinado e engajado sobre o audiovisual.

Destarte, leitor pode embarcar nesta reflexão, questionando e ampliando suas perspectivas sobre esse universo tão vasto e fascinante que são os seriados de televisão.

BIOGRAFIA DO AUTOR



O Prof. Dr. Adelcio Machado dos Santos, advogado (OAB/SC 4912) e Jornalista (MT/SC 4155), com militância em Jornalismo Cultural e Crítica de Arte.

Doutor e Pós-Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O seu núcleo temático envolve as linhas de pesquisa: Desenvolvimento e Sociedade, Arte e Cultura e Filosofia da Interdisciplinaridade.

Ex-Reitor, coordenador, vogal da Comissão Própria de Avaliação (CPA), Núcleos Docentes Estruturante (NDE) e colegiado da Universidade do Alto Vale do Rio do Peixe (UNIARP), na cidade de Concórdia, em Santa Catarina. Integrou os Conselhos Estaduais de Educação, Cultura, Desporto e Desenvolvimento em Santa Catarina. Militou no “staff” de Santa Catarina: Assembleia Constituinte, Assembleia Legislativa, Tribunal de Contas, Secretaria de Estado da Educação e da Fazenda.

É revisor de projetos, eventos, editoras e periódicos. Consultor do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas (INEP), Banco de Avaliadores do Sistema Nacional de Avaliação da Educação (BASIs), Banco Nacional de Itens (BNI), Conselho Estadual de Educação de Santa Catarina (CEE/SC) e Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC).

É membro das organizações de pesquisa: Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito (CONPEDI), Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd), Associação Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (ANCIB), Associação Nacional de Pesquisa de Pós-Graduação em Música (ANPPOM) e Associação Brasileira de Apoio Cannabis Esperança (ABRACE).

Deu a lume a 57 livros, 165 capítulos de livros e 417 artigos científicos publicados em periódicos acadêmicos.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6663595207403860>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3916-972X>

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	8
TELEVISÃO: LAZER, CULTURA E IDEOLOGIA	
CAPÍTULO 2	21
ZORRO	
CAPÍTULO 2	23
FRINGE	
CAPÍTULO 3	25
A GUERRA DOS TRONOS	
CAPÍTULO 4	28
O TÚNEL DO TEMPO	
CAPÍTULO 5	31
TERRA DE GIGANTES	
CAPÍTULO 6	34
VIAGEM DO FUNDO DO MAR	
CAPÍTULO 7	36
DANIEL BOONE	
CAPÍTULO 8	39
SHENA - A PRINCESA GUERREIRA	

1

**TELEVISÃO: LAZER, CULTURA E
IDEOLOGIA**

TELEVISION: LEISURE, CULTURE AND IDEOLOGY

RESUMO

O objetivo central do artigo foi compreender as múltiplas dimensões da televisão, destacando sua função como espaço de lazer, veículo de cultura e mecanismo de transmissão ideológica. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa, tipo revisão bibliográfica, buscando reunir e analisar contribuições teóricas e empíricas disponíveis em base de dados, entre 2015 a 2024. Os resultados apresentam a televisão como um fenômeno cultural e ideológico, destacando seu papel na disseminação de discursos hegemônicos e na manipulação da opinião pública. A concentração de poder nas mãos de grandes grupos de comunicação limita a diversidade de narrativas e privilegia interesses políticos e econômicos específicos dominantes. Os mecanismos como o enquadramento (“framing”) e a espetacularização da informação, a televisão molda a percepção da realidade, naturalizando estereótipos e marginalizando grupos vulneráveis. O futuro da televisão está em transformação, impulsionado por mudanças tecnológicas e sociais, como o surgimento de plataformas de streaming e a fragmentação das audiências. Conclui-se que as mudanças trazem oportunidades para a democratização do acesso à informação através da televisão, mas existem desafios, como a disseminação de desinformação a ser enfrentado. A educação midiática surge como uma ferramenta fundamental para capacitar os cidadãos a decodificar mensagens midiáticas e formar opiniões informadas.

Palavras-chave: Televisão; Ideologia; Manipulação midiática; Cultura.

ABSTRACT

The main objective of the article was to understand the multiple dimensions of television, highlighting its function as a space for leisure, a vehicle for culture and a mechanism for ideological transmission. The methodology used was qualitative research, in the form of a bibliographic review, seeking to gather and analyze theoretical and empirical contributions available in a database between 2015 and 2024. The results present television as a cultural and ideological phenomenon, highlighting its role in the dissemination of hegemonic discourses and the manipulation of public opinion. The concentration of power in the hands of large media groups limits the diversity of narratives and privileges specific dominant political and economic interests. Mechanisms such as framing and the spectacularization of information shape the perception of reality, naturalizing stereotypes and marginalizing vulnerable groups. The future of television is in transformation, driven by technological and social changes, such as the emergence of streaming platforms and the fragmentation of audiences. It is concluded that the changes bring opportunities for the democratization of access to information through television, but there are challenges, such as the spread of misinformation, to be faced. Media literacy emerges as a fundamental tool to enable citizens to decode media messages and form informed opinions.

Keywords: Television; Ideology; Media manipulation; Culture.



INTRODUÇÃO

A televisão, desde sua popularização no século XX, consolidou-se como um dos meios de comunicação mais influentes da sociedade contemporânea. Além de ser um veículo de entretenimento e lazer, ela desempenha um papel fundamental na disseminação de cultura e na formação de ideologias, moldando percepções, valores e comportamentos em escala global (Gerlin, 2022).

A capacidade de alcançar massas e transmitir mensagens de forma simultânea e impactante, tornam a televisão um fenômeno cultural e ideológico de extrema relevância para a compreensão das dinâmicas sociais (Nunez; Almeida, 2024). Nesse contexto, este artigo propõe uma reflexão crítica sobre a televisão, analisando não apenas seu aspecto de entretenimento, mas também seu potencial como instrumento de construção e reprodução de ideologias.

A escolha de abordar a televisão como um fenômeno cultural e ideológico justifica-se pela sua ubiquidade e pelo seu poder de influência. Em um mundo cada vez mais mediado por telas, a televisão continua a ser um espaço privilegiado de produção e circulação de significados, capaz de reforçar ou questionar normas sociais, valores políticos e identidades culturais.

No entanto, a influência da televisão não é neutra: ela está intrinsecamente ligada a interesses econômicos, políticos e sociais, o que a torna um campo fértil para análises críticas (Roman, 2024). A problemática central deste artigo reside, portanto, na investigação de como a televisão, enquanto meio de comunicação, articula lazer, cultura e ideologia, e de que forma essa articulação impacta a sociedade.

Partindo do pressuposto de que a televisão não é apenas um reflexo da realidade, mas também um agente ativo na sua construção, este artigo adota uma perspectiva interdisciplinar, dialogando com teorias da comunicação, estudos culturais e sociologia. O objetivo central deste artigo foi compreender as múltiplas dimensões da televisão, destacando sua função como espaço de lazer, veículo de cultura e mecanismo de transmissão ideológica. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa, tipo revisão bibliográfica crítica, que buscou reunir e analisar contribuições teóricas e empíricas sobre o tema, oferecendo uma visão abrangente e atualizada do papel da televisão na sociedade contemporânea.

O objetivo do artigo foi compreender as múltiplas dimensões da televisão, destacando sua função como espaço de lazer, veículo de cultura e mecanismo de transmissão ideológica. Ao fazê-lo, busca-se contribuir para um entendimento mais profundo das complexas relações entre mídia, cultura e poder, oferecendo

subsídios para reflexões críticas sobre o papel da televisão na formação das subjetividades e das práticas sociais.

TELEVISÃO: ORIGEM E CONCEITOS

A televisão, como meio de comunicação de massa, tem suas raízes no final do século XIX e início do século XX, quando cientistas e inventores começaram a explorar a transmissão de imagens à distância. A invenção da televisão é frequentemente atribuída a uma série de avanços tecnológicos, com contribuições significativas de figuras como Paul Nipkow, que em 1884 patenteou o “disco de Nipkow”, um dispositivo mecânico que permitia a decomposição de imagens em pontos de luz (Briggs; Burke, 2006).

Na década de 1920, a televisão eletrônica, tal como a conhecemos hoje, começou a tomar forma graças aos trabalhos de pioneiros como John Logie Baird e Philo Farnsworth. Em 1926, ocorreu a primeira transmissão televisiva pública realizada por Baird, enquanto Farnsworth desenvolveu o primeiro sistema de televisão totalmente eletrônico em 1927 (Abramson, 2003).

Conceitualmente, a televisão pode ser definida como um meio de comunicação que combina som e imagem, para transmitir informações, entretenimento e cultura a um público amplo e diversificado.

Segundo Williams (1974), a televisão é uma “tecnologia cultural”, ou seja, não apenas um aparelho técnico, mas uma instituição social que influencia e é influenciada pelas práticas culturais e políticas de uma sociedade. A televisão, no contexto sócio-histórico, assume instâncias inseparáveis da esfera social como forma e expressão cultural dialogando com a comunicação, a cultura e a política (Lopes; Silva, 2023).

Para Bourdieu (1997), a televisão é um campo de poder, onde se disputam as visões de mundo e se reproduzem hierarquias sociais. Essas definições destacam a complexidade da televisão, que vai além de sua função técnica, assumindo um papel central na mediação simbólica da realidade.

O percurso histórico da televisão pode ser dividido em fases distintas, cada uma marcada por avanços tecnológicos e transformações sociais. Na década de 1930, a televisão começou a ser comercializada em países como Estados Unidos da América (EUA) e Reino Unido, ainda como um produto de elite, acessível apenas a uma pequena parcela da população (Briggs; Burke, 2006).

A Segunda Guerra Mundial interrompeu seu desenvolvimento, mas, no pós-guerra, a televisão experimentou um crescimento exponencial, tornando-se um fenômeno de massa na década de 1950 (Briggs; Burke, 2006). Nesse período, a

televisão consolidou-se como um veículo de entretenimento, informação e propaganda, desempenhando um papel crucial na formação da cultura popular e na disseminação de ideologias durante a Guerra Fria.

A partir da década de 1980, a televisão passou por novas transformações com o surgimento da televisão a cabo e por satélite, que ampliaram a oferta de canais e conteúdos, fragmentando o público e diversificando as narrativas (McLuhan, 1964).

A digitalização, no final do século XX e início do século XXI, trouxe consigo a alta definição, a interatividade e a convergência com outras mídias, como a *internet*. Na atualidade, a televisão convive com plataformas de *streaming*, como *Netflix* e *YouTube*, que desafiam o modelo tradicional de transmissão linear e ampliam as possibilidades de consumo de conteúdo audiovisual (Jenkins, 2006; Castellano; Meimaridis, 2021). Apesar dessas mudanças, a televisão continua a ser um meio relevante, adaptando-se às novas demandas tecnológicas e culturais.

A televisão é um fenômeno complexo, afirma Jenkins (2006), cuja origem remonta aos avanços técnicos do século XIX, consolidando como meio de comunicação de massa no século XX. Sua trajetória histórica reflete as transformações tecnológicas, sociais e culturais da sociedade moderna, enquanto seus conceitos e definições evidenciam seu papel como mediadora simbólica no campo de disputas ideológicas. A televisão, por conseguinte, não deve ser compreendida como um aparelho (recurso técnico), mas uma instituição que continua a moldar e ser moldada pela cultura e pela sociedade.

A TELEVISÃO COMO MEIO DE LAZER

A televisão, desde sua popularização na década de 1950, consolidou-se como uma das principais formas de entretenimento doméstico, ocupando um lugar central no cotidiano das famílias em todo o mundo (Lopes, 2019).

Inicialmente, a programação da televisão estava limitada e restrita a poucos canais, mas, com o avanço tecnológico e a expansão do mercado midiático, a televisão transformou-se em um meio de lazer diversificado e acessível. Segundo Ortiz (1994), a televisão surgiu como um fenômeno cultural que revolucionou o conceito de entretenimento, oferecendo uma janela para o mundo e tornando-se um espaço de convivência familiar e social.

A evolução da televisão, como forma de entretenimento, está intrinsecamente ligada à capacidade de adaptar-se às demandas do público e às transformações tecnológicas, mantendo-se relevante mesmo em um cenário marcado pela emergência de novas mídias (Moura; Araújo, 2021). A programação televisiva sempre foi um reflexo das preferências e hábitos do público, mas também um campo de

disputa pela audiência.

Para Bourdieu (1997), a lógica comercial da televisão impõe uma constante busca por índices de audiência, o que influencia diretamente a escolha dos conteúdos exibidos. Programas de entretenimento, como novelas, *reality shows*, séries e jogos esportivos, são cuidadosamente planejados para atrair e reter os espectadores.

A programação televisiva muitas vezes prioriza o apelo emocional e a espetacularização em detrimento de conteúdos mais densos ou críticos. Essa dinâmica, segundo Sodré (2002), reforça a televisão como um espaço de lazer que, ao mesmo tempo que diverte, também reproduz valores e padrões culturais hegemônicos.

No entanto, o advento das novas tecnologias trouxe mudanças significativas na forma como o lazer televisivo é consumido. A digitalização da televisão e o surgimento de plataformas de *streaming*, como *Netflix*, *Amazon Prime* e *Disney+*, reconfiguram o cenário do entretenimento audiovisual (Vieira *et al.*, 2021).

De acordo com a pesquisa realizada pela Kantar Ibope Media (2021), o consumo de conteúdo por meio de *streaming* cresceu exponencialmente, especialmente entre os jovens, que preferem a flexibilidade de assistir aos programas sob demanda, sem a necessidade de seguir uma grade de programação fixa. A mudança no comportamento do público, conforme destacam Jenkins *et al.* (2013), reflete uma cultura participativa, na qual os espectadores assumem maior controle sobre o quê, quando e como consomem os conteúdos audiovisuais.

A televisão digital, por sua vez, ampliou as possibilidades de interação e personalização, oferecendo uma experiência mais imersiva e adaptada às preferências individuais.

Segundo Lopes (2019), a convergência entre a televisão e a *internet* permitiu a criação de novos formatos de entretenimento, como os *web reality shows* e as transmissões ao vivo nas redes sociais, que atraem um público cada vez mais fragmentado e conectado. As transformações, no entanto, não significam o fim da televisão tradicional, mas sim sua reinvenção em um contexto marcado pela multiplicidade de telas e dispositivos (Nunes; Costa, 2021).

A televisão como meio de lazer passou por profundas transformações ao longo das décadas, adaptando-se às mudanças tecnológicas e às novas demandas do público (Lopes, 2019). Se, por um lado, a programação televisiva continua a ser moldada pela lógica da audiência e do mercado, por outro, as novas tecnologias abrem caminho para formas mais diversificadas e personalizadas de consumo.

Nesse cenário, a televisão mantém sua relevância como espaço de entretenimento, mas agora compartilhando a atenção do público com uma infinidade de outras plataformas e formatos digitais.

TELEVISÃO E CULTURA: PRODUÇÃO E CONSUMO

A televisão, desde sua consolidação como meio de comunicação de massa, tem desempenhado um papel central na difusão de valores culturais, atuando como um espelho e, ao mesmo tempo, modelando a sociedade.

A televisão reflete os aspectos da cultura da sociedade, mas também os reinterpreta e os dissemina, influenciando a maneira como os indivíduos percebem o mundo e a si mesmos (Martín-Barbero, 2003).

De acordo com Stuart Hall (2003), a cultura é um campo de produção de significados e a televisão, como um dos principais veículos de comunicação, ocupa um lugar privilegiado nesse processo. Ao transmitir programas, séries, novelas e noticiários, a televisão contribui para a construção de imaginários coletivos, reforçando ou questionando normas, valores e identidades.

No entanto, a representação da diversidade cultural na programação televisiva nem sempre é equilibrada ou inclusiva. A pesquisa realizada por Sodré (2002), destaca que a televisão tem o potencial de promover a pluralidade cultural, muitas vezes ela reproduz estereótipos e hegemonias, privilegiando determinados grupos em detrimento de outros. Por exemplo, a representação de minorias étnicas, de gênero ou de classe social frequentemente é marcada por simplificações ou visões distorcidas, reforçando preconceitos e desigualdades. Isso evidencia a necessidade de uma análise crítica sobre como a televisão aborda a diversidade cultural e quais são os impactos dessas representações na sociedade.

A televisão, além de representar a cultura, também exerce uma influência significativa na formação de hábitos e costumes. Conforme aponta Martín-Barbero (2003), a televisão não apenas informa e entretém, mas também educa, ainda que de forma implícita. Em programas televisivos se introduzem novos comportamentos, moda e estilos de vida, muitas vezes associados a padrões de consumo. Um exemplo disso é a forma como as telenovelas brasileiras, ao longo das décadas, influenciaram desde a moda até as relações familiares, tornando-se um espelho das aspirações e transformações da sociedade brasileira (Ortriwano, 1985).

A capacidade de moldar hábitos e costumes demonstra o poder da televisão como agente cultural. Outro aspecto relevante é a tensão entre a produção nacional e os conteúdos importados, refletindo disputas culturais e econômicas no cenário global (Rodrigues; Lagido, 2021).

No Brasil, por exemplo, a televisão tem sido um campo de embate entre a valorização da cultura local e a influência de produtos estrangeiros, especialmente os norte-americanos. Ortiz (1994) argumenta que a globalização midiática tende a homogeneizar os conteúdos televisivos, muitas vezes em detrimento das produções locais. No entanto, há também exemplos de resistência e adaptação, como o

fenômeno das telenovelas latino-americanas, que conseguem conquistar audiências globais, ao mesmo tempo que mantém uma forte identidade cultural (Martín-Barbero, 2003). O equilíbrio entre o global e o local é um dos desafios centrais da televisão contemporânea.

A televisão é um espaço complexo de produção e consumo cultural, onde se entrelaçam valores, representações e influências (Ortiz, 1994). Para além de refletir e propagar a cultura de massa, a televisão também transforma os aspectos sociais, atuando como um agente ativo na formação de hábitos, costumes e imaginários sociais.

No entanto, como Martín-Barbero (2003) argumenta, é fundamental questionar até que ponto a televisão promove uma representação justa e diversa da cultura e como ela pode contribuir para a construção de uma sociedade mais inclusiva e plural. Sendo assim, a análise dessas questões requer um olhar crítico e contextualizado, que considere tanto as especificidades locais quanto às dinâmicas globais que permeiam a produção televisiva.

IDEOLOGIA E MANIPULAÇÃO NA TELEVISÃO: UMA REFLEXÃO CRÍTICA

A televisão como um dos principais meios de comunicação de massa, desempenha um papel central na construção e disseminação de discursos ideológicos. Desde sua criação, ela tem sido utilizada não apenas como um instrumento de entretenimento, mas também como uma poderosa ferramenta de transmissão de valores, normas e visões de mundo.

A indústria cultural, da qual a televisão é parte integrante, opera de forma a reproduzir as estruturas de poder dominante, naturalizando ideologias que beneficiam interesses específicos (Adorno; Horkheimer, 1985). Nesse sentido, a televisão não é um veículo neutro, encontra-se intrinsecamente ligada a processos de dominação simbólica, nos quais determinadas narrativas são privilegiadas em detrimento de outras.

Um dos aspectos mais críticos da televisão é o viés político e econômico dos grandes grupos de comunicação que controlam sua produção e distribuição. No Brasil, por exemplo, conglomerados como a Globo, a Record e o Sistema Brasileiro de Televisão (SBT), detêm grande parte do mercado televisivo, o que lhes confere um poder significativo na definição de pautas e na construção de narrativas.

Como aponta Bourdieu (1997), a concentração de poder midiático nas mãos de poucos grupos resulta em uma homogeneização dos discursos, limitando a diversidade de perspectivas e reforçando os interesses das elites econômicas e po-

líticas dominantes. Essa dinâmica é particularmente evidente em contextos eleitorais, nos quais a cobertura midiática tende a favorecer candidatos ou partidos alinhados aos interesses desses grupos.

Além do viés político e econômico, a televisão utiliza uma série de mecanismos de manipulação midiática para controlar a informação e influenciar a opinião pública. Um desses mecanismos é a seleção e o enquadramento (*framing*) das notícias, que consiste em escolher quais fatos serão destacados e como serão apresentados ao público.

Segundo Entman (1993), o enquadramento não apenas define os problemas, mas também sugere causas, soluções e juízos morais, direcionando a interpretação dos espectadores. Outro mecanismo é a espetacularização da informação, que transforma eventos complexos em espetáculos simplificados, muitas vezes desprovidos de profundidade analítica. Como observa Debord (1997), a sociedade do espetáculo reduz a realidade a imagens, distorcendo a compreensão do público sobre questões sociais e políticas.

A influência da televisão na opinião pública e no comportamento social é amplamente documentada por pesquisas acadêmicas. Estudos como os de Gerbner *et al.* (1986), sobre a teoria da cultura, demonstram que a exposição prolongada à televisão tende a moldar as percepções dos espectadores sobre a realidade, reforçando estereótipos e visões de mundo alinhadas aos discursos dominantes.

No contexto brasileiro, pesquisas como a de Lopes (2009), evidenciam como a programação televisiva, especialmente as telenovelas, influenciam comportamentos e atitudes, desde padrões de consumo até opiniões sobre questões sociais e políticas. Essa capacidade de influência é ainda mais significativa em sociedades com altos índices de desigualdade educacional, nas quais a televisão muitas vezes serve como principal fonte de informação e formação de opinião.

A televisão tem sido historicamente utilizada como uma ferramenta de controle e persuasão. Durante regimes autoritários, por exemplo, ela foi amplamente empregada para disseminar propaganda governamental e silenciar vozes dissidentes.

No Brasil, a ditadura militar (1964-1985) utilizou a televisão como um meio de promover a ideologia do regime, exaltando o “milagre econômico” e a suposta estabilidade política, enquanto omitia violações de direitos humanos e repressão aos opositores (Capelato, 1998).

Como aponta Miguel (2002), a mídia televisiva no Brasil tende a privilegiar candidatos e partidos que defendem agendas alinhadas aos interesses das elites econômicas, reforçando assim a manutenção do *status quo*. As emissoras de televisão devem se apresentar imparciais, sem privilegiar partidos, federações e coliga-

ções, apresentando aos telespectadores um jornalismo limpo, honesto e informativo.

Em contextos democráticos, a televisão continua a ser um espaço de disputa política, no qual os grandes grupos de comunicação frequentemente alinham-se a interesses partidários ou econômicos, influenciando a cobertura de eleições e a formação da opinião pública.

Além do viés político, a televisão desempenha um papel crucial na construção de narrativas sociais que legitimam desigualdades e hierarquias. Por meio de sua programação, ela reproduz estereótipos de gênero, raça e classe, naturalizando práticas discriminatórias e reforçando a marginalização de grupos vulneráveis. Por exemplo, as telenovelas brasileiras, celebradas por sua capacidade de abordar temas sociais, perpetuam representações estereotipadas de mulheres, negros e pobres, reforçando visões de mundo que beneficiam as classes dominantes (Lopes, 2009).

Diante dessas evidências, é fundamental questionar o papel da televisão como instrumento de manipulação e controle social. Ela pode ser um espaço democrático de acesso ao conhecimento e diversidade cultural, sua subordinação a interesses políticos e econômicos frequentemente a transforma em um mecanismo de reprodução das desigualdades e das injustiças sociais.

Portanto, uma reflexão crítica sobre a televisão deve considerar não apenas seu potencial como meio de comunicação, mas também suas implicações ideológicas e seu impacto na construção da realidade social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo, abordou-se a televisão como um fenômeno multifacetado, que transcende sua função inicial de entretenimento para assumir um papel central na disseminação de cultura e na construção de ideologias. Evidencia-se que a televisão não é um veículo neutro, mas sim um instrumento poderoso de manipulação e controle social, influenciando a opinião pública, moldando comportamentos e reforçando estruturas de poder.

A televisão utiliza mecanismos como o enquadramento (*framing*), a espetacularização da informação e a reprodução de estereótipos, a televisão contribui para a naturalização de discursos hegemônicos, muitas vezes em detrimento da diversidade e da pluralidade de vozes.

Um dos pontos centrais discutidos foi o viés político e econômico dos grandes grupos de comunicação, que detêm o controle da produção e distribuição de conteúdo televisivo.

A concentração de poder midiático limita a diversidade de perspectivas e reforça os interesses das elites, perpetuando desigualdades sociais e políticas. Além disso, legitimam práticas discriminatórias e marginalizam grupos vulneráveis, evidenciando sua função como agente de reprodução das hierarquias sociais.

No entanto, o futuro da televisão está em constante transformação, impulsionado pelas mudanças tecnológicas e sociais. O surgimento de plataformas de *streaming*, a popularização das redes sociais e a fragmentação das audiências desafiam o modelo tradicional de televisão, abrindo espaço para novas formas de produção e consumo de conteúdo.

As mudanças têm o potencial de democratizar o acesso à informação e diversificar as narrativas, trazendo novos desafios, como a disseminação de desinformação e a polarização política.

A sociedade precisa desenvolver uma postura ativa e questionadora em relação às mensagens transmitidas pela televisão, reconhecendo os interesses subjacentes e os mecanismos de manipulação utilizados.

Em suma, a televisão continua a ser um fenômeno cultural e ideológico de grande relevância, cujo impacto na sociedade não pode ser subestimado. Um espaço de entretenimento, educação e democratização do conhecimento, com potencial positivo para a comunicação, que promova uma sociedade mais informada, reflexiva e justa.

REFERÊNCIAS

- ABRAMSON, A. **The history of television, 1880 to 1941**. Jefferson: McFarland & Company, 2003.
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- BOURDIEU, P. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- CAPELATO, M. H. **Multidões em cena: propaganda política no varguismo e no peronismo**. Campinas: Papyrus, 1998.
- CASTELLANO, M. MEIMARIDIS, M. A “televisão do futuro”? Netflix, qualidade e neofilia no debate sobre TV. **Matrizes**, v. 15, n. 1, p. 195-222, 2021. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/1430/143067575010/143067575010.pdf>
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- ENTMAN, R. M. Framing: toward clarification of a fractured paradigm. **Journal of**

Communication, v. 43, n. 4, p. 51-58, 1993.

GERBNER, G.; MORGAN, M.; SIGNORELLI, N. Living with television: the dynamics of the cultivation process. In: BRYANT, J.; ZILLMANN, D. (eds.). **Perspectives on media effects**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986. p. 17-40.

GERLIN, M. N. M. A mediação informativa em ambientes de (ciber) cultura e (in)formação:: estudo exploratório no campo da informação, educação e cultura. **Revista Fontes Documentais**, v. 5, n. ed. esp., p. 81-98, 2022. Disponível em: <https://revbaianaenferm.ufba.br/index.php/RFD/article/view/57968/30597>. Acesso em: 16 mar. 2025.

HALL, S. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: University Press, 2006.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2013.

KANTAR IBOPE MEDIA. **Pesquisa sobre consumo de streaming no Brasil**. São Paulo: Kantar Ibope Media, 2021.

LOPES, M. I. V. **Telenovela e indústria cultural**. São Paulo: Paulus, 2009.

LOPES, M. I. V. **Televisão e convergência: novos desafios**. São Paulo: Paulinas, 2019.

LOPES, P. O.; SILVA, L. A. P. Auto da Compadecida na televisão: a derrocada do macho nordestino. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 15, n. 8, p. 6825-6843, 2023. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/1431>. Acesso em: 16 mar. 2025.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MIGUEL, L. F. **Política e mídia no Brasil: episódios da história recente**. Brasília: Plano, 2002.

MOURA, F. A.; ARAÚJO, E. W. F. Práticas comunicativas, mídias e tecnologias: estudos cruzados entre Brasil e Angola. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 44, p. 47-62, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/intercom/a/QnDgw3jGG-5Z9D7kb6bdCw4c/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 16 mar. 2025.

NUNES, M. R.; COSTA, A. P. S. L. Oferta de produção audiovisual durante a pandemia de Covid-19: estratégias e adaptações da Rede Globo e Netflix. **Rumores**, v. 15, n. 29, p. 300-328, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/185187/174715>. Acesso em: 16 mar. 2025.

NUNEZ, E. I. S.; ALMEIDA, N. V. A influência da cultura de massa na formação do povo brasileiro: uma análise crítica à luz da escola de Frankfurt. **Revista Tópicos**, v.

2, n. 13, p. 1-15, 2024. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/a-influencia-da-cultura-de-massa-na-formacao-do-povo-brasileiro-uma-analise-critica-a-luz-da-escola-de-frankfurt>. Acesso em: 16 mar. 2025.

ORTIZ, R. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

ORTRIWANO, G. S. **A informação no rádio**: os grupos de poder e a determinação dos conteúdos. São Paulo: Summus, 1985.

RODRIGUES, C. F. B.; LAGIDO, S. Gêneros e formatos televisivos da comunicação em saúde na televisão: o talk show Diga Doutor. **Revista Mediterrânea de Comunicação**, v. 12, n. 2, p. 301-319, 2021.

ROMAN, R. B. A instrumentalização da Filosofia com o objetivo de adestramento social. **Occursus-Revista de Filosofia**, v. 9, n. 1, p. 149-153, 2024. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/Occursus/article/view/13106/11854>. Acesso em: 16 mar. 2025.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002.

VIEIRA, M. F. R. N.; COSTA, A. P. L. Oferta de produção audiovisual durante a pandemia de Covid-19: estratégias e adaptações da Rede Globo e Netflix. **RuMoRes**, v. 15, n. 29, p. 300-328, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/185187/174715>. Acesso em: 16 mar. 2025.

WILLIAMS, R. **Television**: technology and cultural form. London: Fontana, 1974.



2

ZORRO

Zorro, uma figura entre os personagens mais icônicos da cultura popular, conhecido por sua astúcia, habilidades de esgrima e pela inconfundível assinatura com a letra “Z”.

Criado pelo literato estadunidense Johnston McCulley, Zorro fez sua primeira aparição em 1919, na novela *The Curse of Capistrano*, publicada na revista *All-Story Weekly*. O sucesso foi imediato, levando à adaptação cinematográfica *The Mark of Zorro* (1920), estrelada por Douglas Fairbanks, consolidando o herói no imaginário coletivo.

A identidade secreta de Zorro é Don Diego de la Vega, um aristocrata da Califórnia espanhola do século XIX. Para a sociedade, ele se apresenta como um jovem despreocupado e inofensivo, mas, por trás dessa fachada, esconde-se um defensor incansável dos oprimidos.

Com sua capa negra, chapéu de abas largas e espada afiada, Zorro desafia a injustiça e luta contra governantes corruptos e soldados opressores.

O personagem inspirou inúmeras adaptações no cinema, televisão e quadrinhos, sendo retratado por atores como Guy Williams na série da *Disney* (1957-1959) e Antonio Banderas nos filmes *A Máscara do Zorro* (1998) e *A Lenda do Zorro* (2005).

Sua influência pode ser vista em outros heróis mascarados, como Batman, que compartilha diversas características com Zorro, desde a identidade secreta até o senso de justiça.

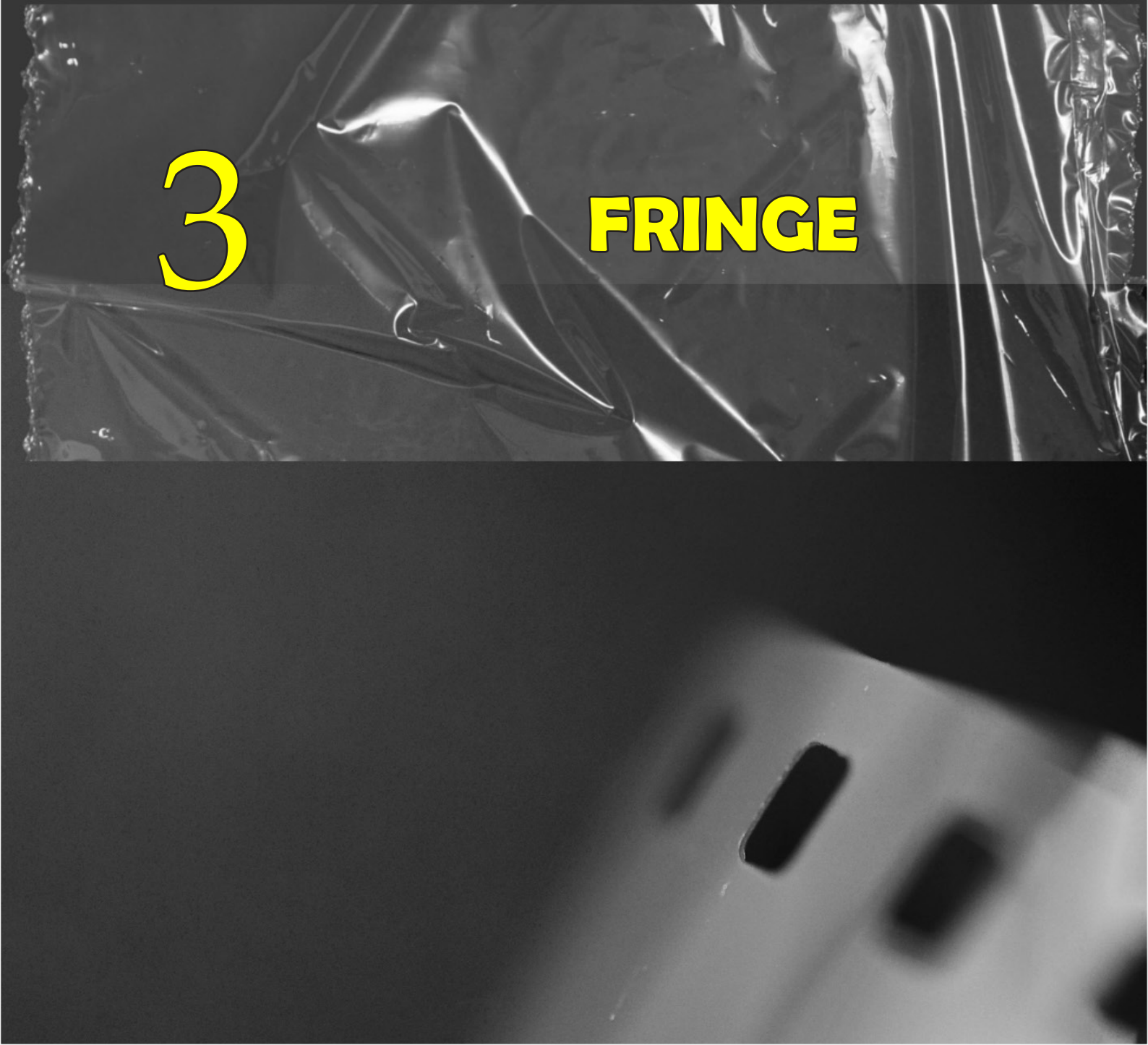
A marca registrada do herói é a sua habilidade com a espada, com a qual ele desenha um “Z” em seus inimigos e em locais estratégicos, simbolizando sua presença e o temor que causa entre os tiranos.

Ademais disso, sua montaria, o cavalo negro Tornado, é um elemento crucial para suas fugas espetaculares e cenas de ação.

Com mais de uma centúria de história, Zorro continua a ser um símbolo de resistência, coragem e justiça. Seu legado permanece vivo através de novas adaptações e reimaginações, garantindo que sua lenda jamais seja esquecida.

3

FRINGE



A série de ficção científica *Fringe*, criada por Jeffrey Jacob Abrams, Alex Kurtzman e Roberto Orci, que estreou em 2008 e rapidamente se destacou pelo seu enredo complexo, repleto de elementos de ciência avançada, fenômenos paranormais e teorias de universos paralelos.

A trama gira em torno da agente do *Federal Bureau of Investigation* (FBI) Olivia Dunham, do excêntrico cientista Dr. Walter Bishop e de seu filho Peter Bishop, enquanto investigam casos inexplicáveis que desafiam as leis da natureza, conhecidos como “o padrão”.

Destarte, o enredo de *Fringe* se desdobra em diversas camadas, explorando temas como viagens no tempo, realidades alternativas e a ética da experimentação científica. Cada episódio apresenta um caso independente, mas que, ao longo das temporadas, se conecta a uma narrativa maior e mais intrincada. A série é notável pela forma como equilibra o formato procedural com um arco narrativo contínuo e envolvente.

De outro vértice, Walter Bishop, interpretado por John Noble, é um dos personagens mais cativantes da série, trazendo um misto de genialidade científica e fragilidade emocional, resultado de suas experiências passadas e da complexa relação com seu filho Peter, vivido por Joshua Jackson.

De sua parte, Anna Torv interpreta a determinada e resiliente Olivia Dunham, cuja jornada pessoal se entrelaça profundamente com os mistérios que a equipe enfrenta.

Outrossim, o universo de *Fringe* se expande de maneira surpreendente, a partir da introdução de universos paralelos, onde versões alternativas dos personagens oferecem novas perspectivas e dilemas emocionais. Esse recurso narrativo permite explorar questões filosóficas sobre identidade, destino e as consequências das escolhas humanas.

Por conseguinte, a série também é conhecida por sua estética distinta, com uma cinematografia que destaca ambientes sombrios e uma trilha sonora que intensifica a atmosfera de mistério e suspense. Além disso, *Fringe* se destaca pelo uso criativo de efeitos visuais, que contribuem para a credibilidade das situações extraordinárias apresentadas.

Posto que iniciou com recepção moderada, *Fringe* conquistou uma base de fãs leais e crítica positiva ao longo das cinco temporadas.

Por final, seu legado perdura como uma obra que desafiou os limites da narrativa televisiva, oferecendo uma combinação única de drama humano e especulação científica que continua a fascinar o público até hoje.

4

**A GUERRA DOS
TRONOS**

A série de televisão “A Guerra dos Tronos” (no original *Game of Thrones*) é uma fantasia épica baseada na série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, escrita por George R. R. Martin. Com produção da Home Box Office (HBO), o seriado estreou em 2011 e rapidamente se consolidou como um fenômeno mundial, conquistando milhões de fãs ao redor do mundo.

Com seu enredo complexo, intrigas políticas, batalhas épicas e reviravoltas surpreendentes, a série se tornou um marco na cultura pop, redefinindo o gênero da fantasia na televisão.

Ambientada no fictício continente de *Westeros*, “A Guerra dos Tronos” narra a disputa pelo Trono de Ferro, símbolo máximo do poder. Diversas famílias nobres, como os Lannister, Stark, Targaryen, Baratheon e Greyjoy, entram em um jogo de alianças, traições e batalhas em busca de governar os Sete Reinos. Cada uma das famílias nobres possui suas próprias motivações e estratégias, criando um intrincado cenário político que fascina e surpreende o público a cada episódio.

Entre os principais personagens, destaca-se Daenerys Targaryen, interpretada por Emilia Clarke. Exilada no início da série, Emilia Clarke busca reconquistar o trono que pertencia à sua família e assume o papel de uma líder determinada e ambiciosa. Sua trajetória envolve desafios extremos, desde a escravidão até a ascensão como “Mãe dos Dragões”, simbolizando poder e transformação.

Por outro lado, Jon Snow, vivido por Kit Harington, representa o arquétipo do herói relutante. Sua jornada de bastardo marginalizado a líder do Norte e protetor dos Sete Reinos cativa o público pela nobreza de caráter e pelos sacrifícios feitos em nome do dever.

A série também se destaca por seus conflitos políticos e morais, onde as linhas entre o bem e o mal se confundem. Personagens como Cersei Lannister (Lena Headey) desafiam a noção tradicional de vilania, mostrando camadas emocionais e justificativas para suas ações muitas vezes cruéis. O equilíbrio entre ambição, moralidade e sobrevivência faz com que cada personagem de “A Guerra dos Tronos” seja imprevisível e tridimensional, mantendo os espectadores em constante tensão.

Ademais do enredo complexo, “A Guerra dos Tronos” é marcada por seus elementos visuais impressionantes e pelo alto nível de produção. As batalhas grandiosas, como a icônica “Batalha dos Bastardos”, com a recriação de locais fantásticos, como Winterfell e Porto Real, demonstram o cuidado e o investimento empregados na série. Os efeitos visuais e a trilha sonora, composta por Ramin Djawadi, contribuem para criar uma experiência imersiva, tornando o seriado não apenas uma obra televisiva, mas um espetáculo visual e emocional.

Conquanto o enorme sucesso, a série também foi alvo de controvérsias, principalmente em sua oitava e última temporada. Muitos fãs criticaram o desfecho apressado de arcos narrativos e a mudança abrupta no desenvolvimento de certos personagens. O final dividido gerou debates acalorados nas redes sociais, evidenciando o impacto emocional que “A Guerra dos Tronos” causou em seu público. Mesmo assim, o seriado consolidou seu legado como uma das produções mais influentes da história da televisão.

Em epítome, “A Guerra dos Tronos” não foi apenas uma série de fantasia épica, mas um fenômeno cultural que transcende barreiras geográficas e de gênero. A combinação de política, drama, ação e fantasia criou uma narrativa envolvente que permanecerá viva na memória de seus fãs por muitos anos.

Por final, posto que após seu término, a obra continua a inspirar novas produções, reafirmando seu papel como uma referência no mundo do entretenimento. *Westeros* pode ter encontrado seu desfecho na tela, mas a guerra pelo “Trono de Ferro” permanece eterna no coração dos espectadores.





5 O TÚNEL DO TEMPO

Em primeiro lugar, lançado em 1966, “O Túnel do Tempo” (*The Time Tunnel*) se constitui em um seriado de ficção científica criado por Irwin Allen, que se tornou um clássico da televisão. Com uma premissa inovadora para a época, a série explora o conceito de viagem no tempo, acompanhando dois cientistas que, após um experimento mal sucedido, ficam presos em um vórtice temporal, sendo lançados aleatoriamente em diferentes períodos da história.

A trama gira em torno do Projeto *Tic-Toc*, um programa ultrassecreto do governo dos Estados Unidos da América (EUA), voltado para a exploração temporal. Os protagonistas, Dr. Tony Newman (James Darren) e Dr. Doug Phillips (Robert Colbert), são cientistas brilhantes que trabalham nesse projeto revolucionário.

No curso de um teste inesperado, Tony se vê transportado para o ano de 1912, a bordo do Titanic, pouco antes do naufrágio. Doug, ao tentar resgatá-lo, acaba sendo sugado pelo túnel e fica preso na viagem temporal. A partir daí, os dois passam a ser lançados de um período histórico para outro, sem controle sobre seus destinos.

Enquanto Tony e Doug enfrentam desafios em diferentes épocas, a equipe do projeto, composta por Dra. Ann McGregor (Lee Meriwether), General Heywood Kirk (Whit Bissell) e Dr. Raymond Swain (John Zaremba), tenta monitorar suas localizações e encontrar uma forma de trazê-los de volta ao presente.

Entretanto, devido às limitações tecnológicas e à instabilidade do túnel, a tarefa se mostra extremamente complexa, resultando em uma série de aventuras repletas de suspense e ação.

O grande diferencial de “O Túnel do Tempo” foi sua abordagem educativa, combinando elementos históricos com a ficção científica. Cada episódio levava os protagonistas a eventos marcantes, como a erupção do vulcão de *Krakatoa*, a Batalha de *Gettysburg* e até mesmo civilizações antigas, como os Maias e os romanos. A série utiliza imagens de arquivo e cenários grandiosos para recriar esses momentos históricos, o que impressionava o público da época.

Conquanto o sucesso entre os fãs de ficção científica, “O Túnel do Tempo” teve apenas uma temporada, com 30 episódios exibidos entre 1966 e 1967. A alta demanda por efeitos especiais e os altos custos de produção foram fatores determinantes para o seu cancelamento. No entanto, a série conquistou “*status cult*” ao longo dos anos, foi sendo lembrada e revisitada por diferentes gerações.

O impacto da série foi tão grande que inspirou outras produções televisivas e cinematográficas que abordam viagens no tempo. Sua influência pode ser percebida em obras posteriores, como *Quantum Leap* (Contratempos - no Brasil) e até mesmo na franquia *Doctor Who*, que explorava o tema, mas ganhou mais notorie-

dade após a década de 1960.

Presentemente, “O Túnel do Tempo” continua sendo uma referência dentro do gênero de ficção científica e é frequentemente exibida em canais especializados em séries clássicas.

Em epítome, com uma mistura envolvente de história, aventura e mistério, a série permanece como um dos marcos da televisão e um exemplo de como a criatividade pode superar as limitações tecnológicas da época.



6

TERRA DE GIGANTES

A série de televisão norte-americana de ficção científica *Terra de Gigantes* (*Land of the Giants*) foi produzida por Irwin Allen e exibida originalmente entre 1968 e 1970 pela emissora *American Broadcasting Company* (ABC). Com um total de duas temporadas e 51 episódios, a série conquistou um lugar especial na cultura *pop* da época, sendo lembrada até os dias atuais por sua premissa inovadora e efeitos visuais impressionantes para o período.

A história se passa no ano de 1983 e acompanha a tripulação e os passageiros da espaçonave comercial *Spindrift*, que parte de Los Angeles (EUA) rumo a Londres (Inglaterra). Durante a viagem, a nave é sugada por um estranho fenômeno espacial e acaba aterrissando em um planeta desconhecido, habitado por seres humanos gigantes, aproximadamente doze vezes maiores que os protagonistas. O grupo, agora minúsculo nesse mundo descomunal, precisa lutar para sobreviver enquanto tenta encontrar uma forma de voltar para casa.

Os personagens principais incluem o capitão Steve Burton (Gary Conway), a aeromoça Betty Hamilton (Heather Young), o engenheiro Dan Erickson (Don Matheson), o empresário Alexander Fitzhugh (Kurt Kaszner), a jovem Valerie Scott (Deanna Lund), o copiloto Mark Wilson (Don Marshall) e o garoto Barry Lockridge (Stefan Arngrim), sempre acompanhado de seu cão Chipper. Ao longo dos episódios, eles enfrentam desafios como a perseguição dos habitantes gigantes, a escassez de recursos e o constante risco de serem capturados para experimentos científicos.

Um dos maiores trunfos de “*Terra de Gigantes*” foi a criatividade na produção dos cenários e dos efeitos especiais. Para simular a diferença de escala entre os protagonistas e o ambiente ao redor, a série utiliza truques cinematográficos, como a construção de objetos gigantes em estúdio, sobreposições de imagens e uso de perspectivas forçadas.

Destarte, esses recursos garantiram um visual impactante e contribuíram para o caráter fantástico da narrativa.

Posto que o vultoso ônus de produção, que a tornou uma das séries mais caras da época, “*Terra de Gigantes*” atraiu uma base fiel de fãs e se tornou um clássico *cult*. Embora tenha sido encerrada após a segunda temporada, sua influência pode ser percebida em diversas produções subsequentes de ficção científica.

Ademais disso, a série foi exibida em vários países ao longo dos anos, conquistando novas gerações de espectadores e consolidando seu legado na televisão mundial.

O impacto de “*Terra de Gigantes*” ultrapassou a tela da TV, gerando quadros, livros e memorabilia (objetos e coisas colecionáveis). Seu enredo instigante,

aliado ao carisma dos personagens e os desafios constantes enfrentados pelos protagonistas, garantiu seu lugar na história da ficção científica televisiva.

Enfim, até hoje, a série é lembrada com carinho pelos fãs do gênero e continua sendo redescoberta por novos públicos, reafirmando seu *status* como uma das produções mais marcantes da era de ouro da televisão.





7 VIAGEM DO FUNDO DO MAR

Lançado em 14 de setembro de 1964, “Viagem ao Fundo do Mar” (*Voyage to the Bottom of the Sea*) consiste em um dos seriados de ficção científica mais icônicos da televisão na década de 1960. Criado por Irwin Allen, o programa foi inspirado no filme homônimo de 1961 e conquistou uma legião de fãs ao longo de suas quatro temporadas, exibidas até 31 de março de 1968.

A série inovou ao trazer aventuras submarinas recheadas de ação, suspense e elementos futuristas, tornando-se uma referência no gênero.

A trama girava em torno do submarino nuclear *Seaview*, uma sofisticada embarcação projetada para explorar as profundezas dos oceanos e enfrentar ameaças globais.

Sob o comando do almirante Harriman Nelson, interpretado por Richard Basehart, e do capitão Lee Crane, vivido por David Hedison, a tripulação embarca em missões que envolviam espionagem, ciência, encontros com criaturas marinhas e até mesmo elementos sobrenaturais e alienígenas.

A primeira temporada, filmada em preto e branco, tinha um tom mais realista, com tramas voltadas para intrigas políticas e missões militares. No entanto, a partir da segunda temporada, já em cores, o seriado assumiu um caráter mais fantasioso, com a inclusão de monstros marinhos, seres extraterrestres e ameaças científicas improváveis. Essa modificação de abordagem garantiu um apelo maior entre os jovens telespectadores, consolidando o sucesso da produção.

Ademais da narrativa envolvente, “Viagem ao Fundo do Mar” destacou-se por efeitos especiais, inovadores para a época, e cenários bem elaborados do submarino *Seaview*, que se tornou um dos ícones da ficção científica na televisão.

A série trouxe contribuições significativas para o gênero, influenciando produções posteriores e solidificando o nome de Irwin Allen como um dos mestres da ficção televisiva.

Posto que ultimado em 1968, o legado de “Viagem ao Fundo do Mar” permanece vivo entre os fãs de ficção científica. O seriado continua a ser lembrado como uma das produções mais criativas e ousadas de sua época, combinando aventura, mistério e tecnologia de forma inovadora.

Em epítome, seu impacto pode ser visto em diversas obras subsequentes que exploram o universo submarino e as complexidades da exploração dos oceanos.

8

DANIEL BOONE

Preliminarmente, o seriado de televisão “Daniel Boone” figurou nas produções mais emblemáticas da década de 1960, retratando de forma vibrante a vida e os feitos de um dos maiores heróis da história dos Estados Unidos da América (EUA).

Exibido originalmente de 1964 a 1970, o programa tornou-se um ícone cultural ao capturar a essência do espírito de aventura e pioneirismo que marcou a expansão para o Oeste do EUA. Com um elenco cativante e uma narrativa que mistura elementos históricos e fictícios, “Daniel Boone” conseguiu conquistar uma ampla audiência, se tornando um dos pilares das produções televisivas sobre o período da colonização americana.

Destarte, o personagem central da série, “Daniel Boone”, é interpretado pelo carismático Fess Parker, que já era conhecido por seu papel como Davy Crockett em uma outra produção televisiva. Boone, o herói da série, foi um verdadeiro explorador, caçador e líder, famoso por suas viagens em direção ao Oeste e por sua contribuição na exploração e colonização das terras selvagens que, eventualmente, viriam a formar os EUA. A série se passa principalmente nas vastas paisagens da fronteira americana, entre os Montes Apalaches e o Rio Ohio, durante o final do século XVIII, período em que Boone era uma figura proeminente.

Outrossim, a história do seriado é estruturada em torno das aventuras de Boone e de seu grupo de companheiros, incluindo seu fiel amigo o índio Mingo, e sua família. Juntos, eles enfrentam uma série de desafios, desde ataques de tribos nativas até confrontos com outros colonos e caçadores rivais. Boone, como líder, é retratado como um homem de princípios fortes, sempre pronto para defender os inocentes e buscar uma convivência pacífica entre as diferentes culturas e os povos da época.

O enredo da série mistura fatos históricos com elementos de ficção, o que foi uma característica comum em muitas produções da época. Embora Boone tenha sido uma figura histórica real, o seriado não se limita a reproduzir com exatidão os eventos de sua vida. Muitas das situações e personagens foram adaptados ou inventados para manter a ação dinâmica e envolvente da série.

O equilíbrio entre a história e a ficção foi um dos fatores que garantiu o sucesso da série, permitindo que atraísse tanto os espectadores interessados na história americana quanto aqueles em buscavam por entretenimento.

Ademais da figura de Daniel Boone, a série explora temas relacionados a amizade, honra, coragem e o conflito cultural, que caracterizou a relação entre colonos e nativos americanos. Boone, embora lute por sua terra e por sua família, também demonstra um profundo respeito por tribos nativas, muitas vezes se envolven-

do em situações em que a diplomacia e a negociação eram mais eficazes que a violência. Isso foi o ponto de destaque da série, proporcionando uma visão mais equilibrada e complexa da época, sem recorrer à simples demonização dos povos nativos.

Outro aspecto importante do seriado foi sua ambientação. A série se distingue por sua tentativa de representar a natureza selvagem da fronteira americana com grande realismo, usando locações ao ar livre e cenários que capturam a vastidão e a beleza das paisagens. A trilha sonora, com canções típicas da época, cria uma atmosfera imersiva, conectando os espectadores com o espírito das aventuras de Boone.

O seriado, apesar do seu sucesso, foi cancelado após seis temporadas, o que gerou frustração entre os fãs que acompanharam de perto as façanhas de Boone e seus amigos.

No entanto, o legado de “Daniel Boone” continua a ser lembrado, não apenas como uma série de aventuras, mas como uma representação do ideal de coragem e liberdade que muitas vezes é associado ao Oeste americano. O ator Fess Parker, por sua interpretação marcante do personagem, ficou para sempre vinculado à figura de Boone e o seriado permanece como uma das produções mais queridas dos anos de 1960.

Em epítome, “Daniel Boone” logrou, de maneira eficaz, mesclar entretenimento e história, trazendo à tona o espírito pioneiro da expansão do território americano. Apesar das limitações da época, a série captura o imaginário do público ao apresentar uma visão aventureira e, ao mesmo tempo, respeitosa da história dos EUA.

Por final, até hoje, permanece exemplo clássico de como a televisão pode construir mitos e heróis que, embora originados na ficção, tornam-se símbolos de valores atemporais.

9

**SHENA
A PRINCESA
GUERREIRA**

De início, em um reino distante, onde as montanhas se erguiam imponentes e os rios cortavam a terra com suas águas cristalinas, existia uma princesa que não se parecia com as demais. Seu nome era Shena, e ela era mais do que uma simples herdeira de um trono. Desde muito jovem, Shena foi treinada nas artes da guerra, em vez de se limitar às lições de etiqueta e dança, como era esperado de uma nobre.

Outrossim, Shena era filha do Rei Thalan, um monarca justo, mas firme, e de uma guerreira que se perdeu em batalha, a Rainha Lira. Desde a perda de sua mãe, Shena se tornou uma menina de alma forte, determinada a proteger seu reino e honrar o legado de sua mãe. Seu pai, embora relutante em ver sua filha envolvida em batalhas, reconheceu sua coragem e habilidade, permitindo-lhe aprender a manejar espadas, a montar a cavalo com destreza e a comandar exércitos.

Destarte, com o passar dos anos, Shena se transforma em uma líder temida e admirada. Em tempos de guerra, as estratégias de batalha eram impecáveis e sua coragem inabalável. Mas, além de sua habilidade no campo de batalha, Shena possuía uma inteligência aguçada que a tornava uma estrategista capaz de prever os movimentos de seus inimigos. Era, sem dúvida, uma líder nata.

Todavia, o destino de Shena estava prestes a ser desafiado. O reino vizinho, governado pelo ambicioso Rei Karros, decidiu invadir as terras do reino do Rei Thalan, desejando expandir seu domínio. Com a ameaça iminente de guerra, Shena foi chamada para liderar as tropas de seu pai para proteger o que era dela por direito. O momento que ela sempre soube que chegaria havia finalmente se concretizado.

Antes da batalha, Shena reuniu os líderes de seu exército, e, com a força de suas palavras, uniu-os com um propósito comum: defender seu reino a qualquer custo. “A liberdade de nossa terra não se compra com ouro, mas com sangue e coragem”, disse ela, e seus soldados a aclamaram com fervor.

A belona foi longa e sangrenta. O Rei Karros subestimou a força e a determinação do exército de Shena, o que levou a sua derrota. Cada estratégia, cada movimento, cada batalha vitoriosa foi um reflexo da liderança de Shena. Mas, mais do que a habilidade com a espada, o que conquistou seu povo foi seu compromisso com a justiça e a paz. Shena não lutava apenas para proteger sua vida ou sua coroa, mas para garantir um futuro livre de opressão para seu povo.

No entanto, a vitória teve um preço. Em um combate decisivo, Shena foi gravemente ferida, mas nunca desistiu. Mesmo com a dor consumindo seu corpo, ela continuou a lutar até o último inimigo cair. Sua bravura e resistência se tornaram lendas que seriam contadas por gerações.

Quando a guerra finalmente chegou ao fim, Shena retornou ao castelo, mas sua vitória não foi celebrada com banquetes e festas. Ela sabia que a verdadeira luta começava ali, pois a paz nunca é algo que se conquista de forma definitiva. Seu reino precisava ser reconstruído, e ela estava disposta a liderar esse processo, assim como fizera nas batalhas.

“Shena, a Princesa Guerreira” não era apenas um símbolo de força, mas de sacrifício, coragem e sabedoria. Seu reinado trouxe prosperidade ao reino, não pela vitória militar, mas pela sabedoria com que governou e pelo exemplo que demonstrou ao seu povo. Ela ensinou que um verdadeiro líder não apenas defende, mas também constrói.

Em epítome, ao longo de sua vida, Shena provou que o verdadeiro poder de um líder está na capacidade de inspirar e proteger aqueles que estão sob sua responsabilidade.



Dando continuidade à análise iniciada no volume anterior, *Crítica de Arte – Seriado de Televisão II* mergulha nos múltiplos elementos que compõem o universo das séries televisivas. A obra propõe um olhar crítico sobre narrativa, direção, atuação e os limites entre realidade e ficção, destacando o impacto cultural e social dessas produções. Em tempos de *streaming* e globalização, a reflexão se torna ainda mais necessária, incentivando o leitor a ir além do consumo superficial. Com estudos de caso e discussões instigantes, o livro convida a uma apreciação mais profunda e engajada da arte seriada contemporânea.

