

**O AMOR NA MÍDIA INFANTIL:
O AFETO EM *SAKURA CARD CAPTORS*¹**

**LOVE IN THE CHILD MEDIA:
THE AFFECTION IN *SAKURA CARD CAPTORS***

Ana Catarina Santilli²

Resumo

Esse artigo tem como proposta analisar como o amor aparece na série infantil *Sakura Card Captors* (SCC), uma animação japonesa transmitida no Brasil no começo dos anos 2000. Diante de um ambiente em que a solidão está cada vez mais presente e em que as narrativas midiáticas têm um forte impacto na vida das crianças, é importante observar como as séries infantis aconselham o seu público a se relacionar com o outro, dando atenção às referências de comportamento e às sensações que são passadas. Nesse caso, entendemos que a série SCC pode servir como um modelo de narrativa que pode estimular o telespectador a sensibilizar-se e buscar por relações mais amorosas com seu entorno.

Palavras-chave: Narrativa. Amor. Vínculo afetivo. Criança. Animação.

Abstract

This article aims to analyze how love appears in the children's series *Sakura Card Captors* (SCC), a Japanese animation transmitted in Brazil in the early 2000s. In the face of an environment in which solitude is increasingly present and in which media narratives have a strong impact on the children's life, it is important to observe how children's series advise their audience to relate to each other, paying attention to the references of behavior and the sensations that are passed on. In this case, we understand that the SCC series can serve as a model of narrative that can stimulate the viewer to become more sensitive and seek for more loving relationships with their environment.

Keywords: Narrative. Love. Affective bond. Child. Animation.

Introdução

As narrativas midiáticas estão muito presentes na vida das crianças. É comum que os canais infantis estejam no topo da lista dos canais mais assistidos na TV por assinatura³. Também são várias as plataformas digitais que disponibilizam vídeos especialmente para os pequenos telespectadores (como o *Playkids* ou o *Youtube Kids*). A *Netflix*, inclusive, tem feito

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho "Imaginário e Vínculos", do VI ComCult, Universidade Paulista, Campus Paraíso, São Paulo – Brasil, 08 a 09 de novembro de 2018.

² Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. E-mail: anacatsan@hotmail.com

³ O *Cartoon Network* e a *Discovery Kids* costumam estar sempre entre os primeiros colocados, como é possível verificar, por exemplo, em uma matéria do ANMTV. Disponível em: <<http://anmtv.xpg.com.br/top-20-canais-mais-assistidos-da-tv-por-assinatura/>>. Acesso em 07 set.2018.

grandes investimentos nesse segmento desde que percebeu o quanto ele pode ser lucrativo. Uma matéria do Estadão de 2016⁴ traz o depoimento do diretor de conteúdo global infantil da *Netflix*, que dizia estarem procurando incentivar a demanda para que as crianças *queiram sempre mais*. Segundo a matéria, “a *Netflix* empenha-se agressivamente em usar sua experiência para fazer programas que as crianças não *conseguem parar de ver*”.

Prender as crianças em suas grades é um objetivo de muitos produtores de conteúdo. Pode ser muito lucrativo conquistar um público fiel logo cedo, desde a infância. Contudo, esse lucro pode ter um preço alto para o ser humano. Por mais que sejam atraentes, as telas não podem saciar uma carência vital que o ser humano tem por contato humano, por encontros que envolvem uma relação multissensorial no tempo e no espaço presente. Precisamos do carinho, do calor, do aconchego e da segurança, que o corpo de outra pessoa nos proporciona: prazeres que nenhuma tela é capaz de ofertar.

No entanto, há cada vez mais gente que opta por viver sozinha, que evita sair de casa e prefere se relacionar com o mundo por meio de aparatos tecnológicos, que geram distância entre as pessoas. A própria refeição, que sempre serviu como um ritual para estreitar os laços entre familiares e amigos, muitas vezes é realizada individualmente, com pressa, com a atenção voltada às obrigações diárias ou à tela do celular, da televisão, do computador. Com isso, aumenta a nossa indiferença ao espaço e aos corpos que nos cercam. Que custo isso pode ter para o humano? E ainda mais para as crianças, que tanto precisam de colo?

Uma matéria do *El País*⁵ comenta como a solidão já deve ser reconhecida como um problema de saúde pública devido à sua alta frequência. Há estudos que indicam que mais de uma em cada quatro pessoas, nos países industrializados, se sentem sozinhas. E as consequências da solidão são perigosas, pois o cérebro passa a entender o seu entorno social como algo hostil e pouco seguro, e por isso permanece constantemente em alerta. Assim, elevam-se os níveis de cortisol (hormônio do estresse), o corpo fica exausto, a imunidade diminui, além de o sujeito ficar mais propenso a estabelecer relações negativas com os demais. Portanto, devemos estar atentos quando os jovens, desde cedo, se acostumam a se relacionar com o mundo principalmente por meio de aparatos tecnológicos, incapazes de suprir a carência que temos por contato humano.

⁴ Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/empresas,netflix-agora-esta-de-olho-nas-criancas,10000047946>> Acesso em 07 set.2018.

⁵ “Solidão: uma nova epidemia”. In: El País. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/06/ciencia/1459949778_182740.html>. Acesso em 20 set. 2018.

Porém, não é possível simplesmente eliminar essas mídias da vida das crianças e dos jovens. Os aparatos tecnológicos fazem parte do nosso ambiente. Nas grandes cidades há cada vez menos espaços seguros para as crianças brincarem umas com as outras. Os pais têm longas jornadas de trabalho. Os *videogames*, as séries e as animações infantis podem ser bons entretenimentos para os pais oferecerem para os filhos enquanto precisam limpar a casa, cozinhar e fazer suas tarefas diárias. Então não poderíamos pensar nesses conteúdos midiáticos de uma forma mais responsável? O grande problema, como aponta Vicente Romano (2004, p.150), é que os conteúdos midiáticos costumam privilegiar o consumo pessoal em relação à compreensão e à atividade social.

Portanto, é importante tomar cuidado com o que é produzido para as crianças, com os valores e as sensações que estão sendo passados nas séries televisivas e nas plataformas digitais. Em vez de privilegiar somente o consumo, de gerar uma ansiedade e uma sede insaciável por conteúdos midiáticos, que “as crianças não *conseguem parar de ver*”, as narrativas audiovisuais infantis poderiam ser trabalhadas de modo a sensibilizar o olhar da criança para o seu entorno. Nesse artigo, a análise dos vínculos afetivos presentes na animação *Sakura Card Captors* (uma série oriental infantil, transmitida no Brasil no início dos anos 2000) ajudará como base para tal reflexão.

Esses pensamentos fazem parte da dissertação de Mestrado defendida no mês de junho de 2018 na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação da Prof. Dra.^a Jerusa Pires Ferreira. A proposta desse trabalho foi investigar como uma animação infantil pode tratar o amor entre as suas personagens, de forma a instigar em seu público um relacionamento mais sensível e amável com as pessoas e o mundo. Nesse caso o amor é entendido como um vínculo afetivo que liga uma existência a outra existência. É interessante, ainda, explicar que a palavra “vínculo” deriva de “laço”, “liame”, “algemas”, “prisão”. “De um significado original muito concreto o conceito de vínculo foi se transformando em um conceito amplo e abstrato para ligação, elo, relação” (Baitello, 2009, p. 458).

O amor – a importância dos laços afetivos

Durante nove meses vivemos em um ambiente aquático, morno, confortável e protetor. De repente somos obrigados a nos mudar para um ambiente seco e frio. A única coisa que pode acabar com esse desconforto e nos acalmar é o colo quente e protetor de alguém e seu peito úmido. Segundo Bóris Cyrulnik (1997, p.16) é uma carência, uma perda de calor e de

umidade nutritiva, que torna o bebê ávido por encantamento⁶. E é esse encantamento que o mundo exerce sobre nossos sentidos, que vai nos atrair e nos conectar a outros corpos.

De acordo com Cyrulnik, todos os organismos são porosos, possuem orifícios pelos quais são penetrados pelo mundo, e provavelmente o ser humano seria o mais dotado para a comunicação porosa (o que nos liga ao mundo e aos seres vivos). Existe um vazio que precisa ser preenchido: um vazio nos orifícios dos olhos, dos ouvidos, da boca, do nariz e de toda pele, que precisam ser estimulados e penetrados. E são esses vazios existentes em nosso corpo que vão nos mover em direção ao mundo e a outros corpos para criarmos vínculos.

Desde o nascimento, o bebê já busca preencher sua vida com estímulos afetivos que vêm do outro: os olhares, os cheiros, as vozes, os sabores, os toques. Conforme vai crescendo, também passa a se envolver nas mímicas dos gestos, na dramaturgia das refeições, no mundo intermental criado pelas palavras, nos rituais que nos conectam ao mundo e às pessoas. Esta é uma condição humana: buscar pelo outro, penetrar e ser penetrado por ele. Precisamos de encontros para viver. Sozinho não há surpresa, não há emoção, sobrando apenas o torpor e a não-vida: “o encontro cria um campo sensorial que me descentra e me convida a existir, a sair de dentro de mim para viver antes da morte. É por isso que existe sempre alguma coisa de sensual no encontro, que me excita e me assusta, como a vida” (Cyrulnik, 1995, p.44).

Contudo, com frequência buscamos preencher nossos vazios com uma mídia visual e sonora, que hiper-estimulam os olhos e os ouvidos apenas. Porém, para vivermos plenamente, precisamos de um envolvimento entre corpos que se encontram, se tocam e trocam afetos: precisamos de amor. Algo impossível de ser proporcionado por imagens midiáticas, e cuja ausência pode gerar carências e inseguranças, que podem durar por toda vida, prejudicando a criação de laços saudáveis com outras pessoas no futuro.

Então, já que as narrativas audiovisuais não podem ofertar todos esses estímulos de afeto, será que as histórias infantis que chegam pelas mídias eletrônicas não poderiam, pelo menos, lembrar às crianças do prazer que existe em estar com outras pessoas, em compartilhar a vida com o outro? Não seriam capazes de incentivar um olhar mais sensível para o mundo, em vez de manter o olhar do público constantemente fixo nas telas? Afinal, as histórias ainda têm um grande potencial de aconselhar os mais novos.

⁶ Cyrulnik se refere ao encantamento como algo característico do ser vivo. Trata-se de uma sensorialidade, de um estímulo captado por um organismo, e que é capaz de cativá-lo, capturá-lo. “A função do encantamento consiste em nos dissolver, em nos fazer sentir a delícia de estar-com, fundidos, no mundo de um outro, criando, deste modo, o sentimento de existência, de plenitude, tal como no amor” (Cyrulnik, 1997, p.114).

Narrativas infantis

De acordo com Bóris Cyrulnik (1997, p.107), o ser humano é uma das espécies mais influenciáveis. Todos nós nascemos de outra pessoa e é pelo mundo dessa pessoa que devemos aprender a viver. No caso das crianças, isso é ainda mais válido, pois elas estão construindo suas referências de mundo. Elas dependem enormemente do outro para entender o que é seguro, o que devem temer, como devem se comportar. Tendem a buscar a referência dos outros para saber como o mundo funciona e como lidar com ele. Nisso, as histórias que os mais velhos contam podem oferecer orientações valiosas.

Para Walter Benjamin (1994, p.200), as histórias servem exatamente para dar conselhos: “aconselhar é menos responder a uma pergunta que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada”. A vantagem das narrativas é que elas não oferecem explicações, nem impõem o contexto psicológico da ação ao ouvinte (ibid., p.202). De tal forma, ele é livre para fazer suas próprias assimilações, e mais facilmente a história ficará gravada em sua memória (ibid., p.204).

O psicólogo infantil Bruno Bettelheim (2017) também entende a importância das histórias na infância, pois essas narrativas podem ajudar a criança a dar um sentido ao mundo complexo que está descobrindo. Ele explica que a criança entende o mundo principalmente por meio de imagens e ações, e as histórias podem oferecer imagens nas quais ela pode projetar suas vivências e seus impulsos do inconsciente. De tal maneira, aqueles sentimentos confusos e incompreensíveis ganham uma forma concreta, com a qual a criança pode lidar, sem precisar extrair um sentido racional. Portanto as histórias podem ajudar o pequeno a dar ordem ao seu mundo, ao mesmo tempo em que lhe oferecem conselhos sobre como agir diante de problemas difíceis, de forma sutil, sem ser repressora, dando liberdade para cada um processar a narrativa de acordo com suas vivências e fazer sua própria interpretação.

Quando as crianças passam um longo período na companhia do computador, do *tablet*, do celular e da TV, as narrativas audiovisuais que chegam por essas mídias têm um impacto forte e são responsáveis por passar algumas linhas de orientação cultural. Portanto é importante estar atento ao que está sendo transmitido aos mais novos por esses aparatos.

Muitas animações e séries infantis oferecem como modelo um herói poderoso que resolve seus problemas sozinho, pelo acúmulo de força, ou pelo acúmulo de fama. Normalmente vemos as personagens se relacionarem com o objetivo apenas de resolver um desafio ou alcançar um resultado. Raramente a atenção está no encontro, no simples prazer de

estar junto. E ainda, não são poucas as histórias que contêm um vilão cruel que deve ser derrotado pelo herói por meio de atitudes agressivas (não necessariamente físicas). Em uma pesquisa que realizou sobre a percepção das crianças e dos jovens sobre a violência na mídia de massa, Jo Groebel (1998) notou que muitos dos conteúdos midiáticos reforçam a ideia de que a maioria das pessoas é má, além de passar a ideia de que a agressão é uma forma eficiente de solucionar um conflito. Ele também reparou como metade das crianças se encontrava ansiosa na maior parte do tempo.

Além dos valores passados, também é preciso estar atento sobre a forma que as narrativas são conduzidas, sobre: a escolha de cenas, o ritmo, a quantidade de estímulos que são oferecidos. Vários filmes, séries e animações infanto-juvenis são repletos de acontecimentos acelerados, que deixam o público agitado, tenso, ansioso para ver o próximo episódio. Muitas vezes não existe o tempo necessário para a criança processar tudo o que está assistindo, para respirar e perceber detalhes que poderiam desacelerá-la e sensibilizá-la ao seu entorno. Nesse momento é interessante pensar em como uma narrativa midiática infantil pode ser trabalhada de um modo diferente, de um jeito que possa aconselhar seu público a sair da frente das telas para se relacionar corporalmente com o mundo.

Um modelo oriental – os vínculos de amor em *Sakura Card Captors*

Sakura Card Captors (SCC) é uma série animada japonesa (*anime*⁷) que foi transmitida no Brasil no começo dos anos 2000 na *TV Globinho* (um programa matutino da Rede Globo destinado às crianças) e no canal infantil *Cartoon Network*. A animação é baseada no *mangá*⁸ de mesmo nome. Contudo, a ideia desse trabalho é analisar somente a série televisiva, que teve muito êxito entre as crianças na época em que foi transmitida. Inclusive, uma matéria de 2001 do *Folhinha Online*⁹ traz depoimentos de meninos e meninas, cujas idades variavam entre 4 e 13 anos, que afirmavam adorar SCC.

Diferente de outros *animes* famosos dessa época, que chegaram a ter mais de 200 (alguns até mais de 500) episódios, SCC tem apenas 70 episódios de 22 minutos aproximadamente. Mas foi o suficiente para comover o público. Ainda hoje a série é lembrada

⁷ *Anime*: é como os países ocidentais se referem às animações produzidas no Japão. No entanto, no Japão, o termo serve para designar qualquer produção animada.

⁸ *Mangá*: é como os países ocidentais se referem às histórias em quadrinho produzidas no Japão. No entanto, no Japão, a palavra é usada para designar qualquer história em quadrinho.

⁹ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/criancas/2001-ferias-tv-sakura.shtml>>. Acesso em: 24 mai. 2018.

com carinho pelos fãs brasileiros. Na *internet*, há vários *blogs* e páginas em redes sociais de fãs, que comentam sobre a história e as personagens com saudosismo.

A protagonista dessa série é Sakura, uma menina de dez anos, que encontra um misterioso livro. Ao abri-lo, ela descobre várias cartas mágicas: as cartas *Clow*, que a heroína acidentalmente dispersa pela cidade. De dentro do livro surge Kerberos (Kero), o guardião do lacre, que passa para Sakura a missão de reunir as cartas. No decorrer da saga, a menina se dedica a capturar todas as cartas, para evitar que uma desgraça caia sobre o mundo, como Kero diz que acontecerá caso as cartas percam o seu selo. O que chama atenção na animação é a forma como a aventura é conduzida, a maneira como a protagonista age para cumprir sua tarefa, além dos valores que vão sendo passados no decorrer da história.

Para começar, é interessante avaliar a atitude da protagonista para cumprir a sua missão como *cardcaptor* (capturadora de cartas). Sakura não age com ansiedade e desespero para realizar sua tarefa. Ela não deixa de fazer suas atividades cotidianas com a atenção voltada a cada uma delas: vai pra escola, ajuda nos afazeres domésticos, faz as refeições com seu pai e seu irmão, anda de patins pela cidade, passeia e se diverte com os amigos. Afinal, essas são atividades importantes na vida das crianças e que precisam ser apreciadas.

Sakura segue sua vida com tranquilidade e espera que as cartas se manifestem aos poucos. Normalmente é durante suas atividades rotineiras que ela percebe que algo estranho acontece ao seu redor e decide investigar, desconfiada que uma carta *Clow* possa estar por trás desses eventos (uma chuva incessante, uma voz sem corpo que todos ouvem cantar na escola à noite, uma pintura que se mexe no museu, etc.). Portanto é possível perceber que Sakura não busca reunir as cartas mágicas com a ânsia de ficar poderosa, mas porque se sente responsável pela bagunça que elas criam, afinal foi a garota quem deixou que escapassem.

Ainda vale destacar que a heroína procura resolver os conflitos de forma branda, buscando preservar seu entorno. Em um episódio (ep.12), por exemplo, ao notar que a carta Tempo está instalada na Torre do Relógio da escola, um colega sugere que destruam o prédio para prender a carta. Mas a protagonista se recusa imediatamente, pois sabe o quanto aquele relógio é importante para todos. Então decide buscar por outra forma para alcançar a carta. Nesse tipo de atitude, a heroína ensina que não podemos passar por cima de qualquer coisa para alcançar nossos objetivos. Precisamos tomar cuidado com o espaço e as pessoas que nos cercam. Nosso entorno não deve ser ignorado. Em quantas séries os heróis não acabam destruindo prédios, ruas, florestas inteiras para derrotar o inimigo usando poderes grandiosos?

Sakura costuma resolver os conflitos evitando o embate agressivo. Até mesmo nos seus atritos cotidianos ela geralmente recorre a soluções mais conciliatórias. Por exemplo, Shaoran é um colega que no início age como rival, tenta competir com a heroína na captura das cartas e até chega a humilhá-la por meio de palavras rudes. Mas Sakura evita o desgaste da briga. Ela busca ser gentil, tenta conversar com ele, chega a convidá-lo para passeios e para fazer uma refeição com outros amigos, reconhece suas qualidades e agradece quando ele ajuda nos desafios mágicos. Assim, aos poucos, os dois vão se tornando aliados, até que o garoto acaba se tornando uma pessoa muito especial na vida de Sakura.

Bruno Bettelheim (2017, p.74) comenta como é positivo quando os contos ensinam às crianças a acreditarem que “o que de início parecia uma personagem repulsiva e ameaçadora pode magicamente se transformar num amigo extremamente adjuvante”. Pois, dessa forma, a criança é incentivada a ter coragem de não se afastar de um estranho pela maneira como ele primeiramente lhe surge, pois o ser desconhecido que tememos no início pode se transformar de uma ameaça numa companhia agradável.

É interessante notar como na série não existem vilões cruéis. Há alguns antagonismos, que costumam ser dissolvidos pela forma amorosa e conciliadora da protagonista agir. Até mesmo as cartas, que chegam a causar vários problemas e, vez ou outra, até colocam alguma pessoa em risco, agem de forma impulsiva, pois são forças incontroláveis, que Sakura precisa dominar. Mas não são más. Tanto que após capturar as cartas, Sakura cria um forte elo com essas criaturas, que estão sempre ao seu lado para ajudá-la, e de quem Sakura toma conta¹⁰.

Inclusive, no Natal, Sakura grava uma melodia no piano para dar de presente para as cartas. Ela coloca a música para tocar em um aparelho de som e transmite seus sentimentos: “eu queria agradecer a vocês tudo o que fizeram por mim até hoje. Eu queria que escutassem essa melodia pra verem como eu estou feliz. Espero que continuemos boas amigas”. E a carta Espelho, em nome das outras, transmite sua gratidão e seu amor: “(...) se acontecer alguma coisa, não duvide em nos chamar! Todas nós faremos o possível pra te ajudar” (ep.61).

Assim o público pode vislumbrar como aquela pessoa que no início parecia má pode se tornar um bom amigo, e como essa aproximação pode ser positiva. Afinal é muito melhor viver cercado de amigos, que podem nos ajudar nas horas mais difíceis.

¹⁰ É possível associar as cartas *Clow* com os impulsos e sentimentos do inconsciente que a criança precisa aprender a lidar. Seria o Id (pressões internas), que o Ego (consciência) precisa reconhecer e controlar. Segundo Freud (2011), na criança, o Ego ainda é fraco e está em formação, por isso a conquista dos impulsos que vêm do Id é algo muito difícil para ela lidar. O fato de a própria Sakura ter libertado as cartas reforça essa ideia.

Desde o início até o último momento, Sakura recebe ajuda. E isso não é motivo para considerá-la fraca. Afinal, dependemos uns dos outros e precisamos aprender a trabalhar juntos. O etólogo Irenäus Eibl-Eibesfeldt (1998, p.83) fala sobre as vantagens de viver em grupo, do altruísmo, da colaboração, pois essas atitudes oferecem proteção, permitem a divisão de trabalho e a sobrevivência da espécie. É importante mostrar às crianças que dependemos do outro para viver bem e para superar as dificuldades da vida. Não há problema em pedir ajuda. Não é preciso fazer tudo sozinho. Pelo contrário, é muito melhor viver cercado de amigos que nos fazem companhia e nos dão apoio nos momentos difíceis.

É curioso, inclusive, que muitas vezes os amigos de Sakura ajudam a menina pelo simples fato de estarem ao seu lado, oferecendo apoio e confiança, o que a impede de cair em desespero. Isso é normal. Com frequência temos medo de encarar uma situação nova. Nessas horas é reconfortante saber que existe alguém por perto para nos dar apoio. Às vezes, apenas algumas palavras de incentivo e um sorriso já são o suficiente para nos dar segurança.

Em um episódio (ep.17), por exemplo, a carta Borracha começa a fazer as pessoas em torno de Sakura desaparecerem. A menina entra em pânico e só se acalma quando encontra seu colega Shaoran. O menino busca manter a calma, conversa com Sakura e oferece estímulo. Só assim a heroína consegue ter foco, encontrar a carta e capturá-la. É a presença e a voz do colega que ajudam a menina a lidar com a sua maior dificuldade: o medo. Tanto que no final, Sakura faz questão de entregar a carta para o “rival” em agradecimento: “se você não estivesse comigo para me ajudar, eu não teria feito nada a não ser chorar”.

Esse efeito tranquilizante proporcionado pelo outro é adquirido ao sentirmos o corpo dele e sabermos que não estamos sozinhos (Montagu, 1988, p.128). Segundo Eibl-Eibesfeldt (1988, p.146), o companheiro oferece abrigo e proteção, adquirindo um valor de lar. Ou seja, os amigos conseguem nos ajudar pelo simples fato de estarem presentes e nos acalmar.

Outra situação que vale mencionar é quando Sakura está investigando um caso estranho em sua escola à noite, e acaba se perdendo de sua amiga Tomoyo (ep.59). Ao tentar encontrá-la, descobre que as dimensões do colégio foram distorcidas: ao fechar uma porta e voltar a abri-la, depara-se com uma sala diferente da anterior. Preocupada com a amiga, Sakura se desespera, sem achar solução. Está tensa, prestes a chorar quando começa a ouvir uma canção doce que vem de longe. Sakura reconhece a voz da amiga na canção. Aos poucos, se acalma e começa a pensar com mais clareza. Então repara que na sala há um interruptor e tem uma ideia. Acende todas as luzes do colégio e usa a carta Sombra, a quem pede para

encontrar a sombra da amiga. Ao segui-la, a heroína alcança Tomoyo, que termina sua canção sorrindo. Sakura corre para abraçar a querida amiga, emocionada (figura 1). Mais tarde, conta a Tomoyo como sua canção ajudou naquele momento de desespero: “quando eu te escutei, foi como se eu me animasse e por isso eu consegui. Muito obrigada!” (figura 2).

Como Paul Zumthor (2010, p.9) observa, pela voz temos o poder máximo de expressar nossa existência e transformar nossa ausência em presença. Voz é vibração que sai da boca de um e toca o ouvido e a pele do outro. É uma forma de tocarmos alguém, apesar da distância. E a música ainda contém uma estimulação tátil rítmica que pode acalmar e reconfortar.



Figura 1 (Ep.59)



Figura 2 (ep.59)

Portanto, Sakura consegue ser bem sucedida em sua jornada porque está cercada de amigos, que lhe fazem companhia, colaboram e lhe dão segurança. E ela consegue ter tantos amigos, pelo seu comportamento amável com os demais. Sakura é atenciosa e gentil com seus companheiros. É uma menina animada e sorridente, que sempre cumprimenta sua família e seus amigos com um alegre “Bom dia!”. São coisas pequenas, mas que têm um grande poder para gerar amizade. O etólogo Eibl-Eibesfeldt (1997) constatou que o sorriso e o cumprimento (em suas infinitas variações) são comportamentos universais para estabelecer laços de afeto, presentes em todas as culturas humanas. É importantes lembrar a criança desses pequenos gestos tão valiosos na relação humana, mas que às vezes são esquecidos na pressa dos dias.



Figura 3 (ep.57)



Figura 4 (ep.67)



Figura 5 (ep.10)

Além desses pequenos tratos delicados de Sakura, também podemos perceber outros cuidados que ela tem com seus companheiros. Como o empenho que tem ao querer presentear alguém em seu aniversário ou no natal. Ela costuma optar por presentes feitos à mão. Durante a série, a garota chega a costurar um bonequinho, uma sacolinha, um ursinho e também um cachecol para dar de presente para pessoas queridas (figuras 6, 7, 8 e 9). São objetos pouco práticos, que não têm grande custo monetário, mas que passam a carregar um enorme valor afetivo. Como Ashley Montagu (1988, p.364-5) repara: tudo o que eu toco se torna parte de mim, pois no toque transfiro parte de mim para o outro. Então, ao dedicar seu tempo para moldar um presente com as próprias mãos, é como se Sakura transferisse parte de si para esse objeto e assim pudesse presentear o outro com um pouquinho dela mesma.



Figura 6 (ep.35)



Figura 7 (ep.54)



Figura 8(ep.51)



Figura 9(ep.67)

Outro tipo de cuidado muito comum que Sakura costuma ter é ao cozinhar para alguém que gosta. Em muitas ocasiões ela se empenha na cozinha, com o desejo de fazer algo saboroso para os amigos. Por exemplo, em um episódio (ep.29) em que deve preparar um bolo na aula de culinária, ela se dedica ao máximo para fazer um delicioso bolo de chocolate, para dar um pedaço para a sua professora e para Yukito (o rapaz de quem gosta) provarem. Como nota Cyrulnik (1995, p.88), quando uma pessoa cozinha, ela visa muita mais criar um cenário amoroso do que necessariamente nutrir o outro. Afinal, “quando cozinha para alguém, a refeição torna-se um encontro em que se trocam afetos e palavras, bem mais do que glicídios, lipídios e protídios”.

A série toda está repleta de cenas de refeições que Sakura realiza com seus familiares e amigos. É comum vermos a heroína simplesmente tomando café da manhã ou jantando com a sua família, fazendo um piquenique com os colegas ou, então, tomando chá e comendo bolo com as amigas, sem nenhum propósito além de estar junto (figuras 10, 11 e 12). É algo bem significativo, pois a refeição compartilhada é um costume amplamente difundido para estabelecer amizade (Eibl-Eibesfeldt, 1998, p.167). A criança aprende isso desde cedo, quando sente prazer em dividir o seu lanche com o amiguinho da escola. O potencial vinculador do

alimento existe desde a amamentação, quando o bebê cria seus primeiros laços com o mundo a partir da mãe. E esse potencial continua e se complexifica nas refeições que fazemos com os outros. De acordo com Cyrulnik (1997, p.45), a refeição se torna, muito rapidamente, o teatro onde se desempenha o primeiro mundo intermental. É uma forma de compartilhar prazeres, sabores, um conjunto de sensorialidades, enquanto compartilhamos nossas emoções.



Figura 10 (ep.36)



Figura 11(ep.44)



Figura 12(ep.43)

Finalmente chegamos a um ponto muito instigante da série: a constante presença desses momentos singelos, em que aparentemente nada de relevante acontece. Na animação toda, verificamos diversas cenas em que Sakura apenas toma um lanche com os colegas no jardim da escola (figura 14), em que a menina simplesmente se encontra e tem uma conversa banal com um amigo, em que ela e seu pai cozinham juntos (figura 13), ou, então, em que a protagonista passeia de patins pelas ruas da cidade, enquanto observa, feliz, as cerejeiras que a rodeiam e as pétalas que caem das árvores (figura 15). Por mais que não interfiram diretamente no desencadeamento das ações do episódio, essas cenas são extremamente valiosas para propiciar um estado de contemplação.



Figura 13 (ep.29)



Figura 14(ep.50)



Figura 15(ep.1)

Essas cenas ajudam a criar um clima que contamina o telespectador ao estimular um olhar que se deixa penetrar por pequenos e efêmeros instantes de encanto e beleza. Trata-se da beleza que o psicólogo James Hillman (1993) se refere. Não da beleza que se limita ao bonito ou ao feio. Mas da *aisthesis*: a forma expressiva como o mundo se manifesta e nos penetra. “Não houvesse beleza, Deuses, virtudes e formas não poderiam ser revelados. A beleza é uma

necessidade epistemológica; *aisthesis* é como conhecemos o mundo” (Hillman, 1993, p.20-1). O nosso bem-estar depende da nossa reação ao ambiente que habitamos. O mundo se revela em formatos, cores, atmosferas, texturas, sons, cheiros, uma exposição de formas capazes de nos penetrar e de nos encantar. O mundo é uma fisionomia para ser encarada (ibid., p.14). Segundo Hillman, resposta estética aos detalhes do ambiente pode nos desacelerar, pois talvez os acontecimentos se aceleram proporcionalmente ao fato de não serem apreciados (ibid., p.20). Por isso é preciso parar para contemplar as sutilezas do entorno. Só assim é possível amar e se conectar ao mundo em que vivemos.

A animação consegue estimular essa pausa para apreciar os pequenos detalhes do entorno, por meio de cenas nas quais pouca coisa acontece, mas na qual a heroína se relaciona com o espaço e com as outras personagens sem pressa, com a atenção voltada ao encontro. Desta forma, em vez de agitar a criança, excitá-la e deixá-la ansiosa para ver mais e mais episódios, a animação é capaz de acalmar o público, desacelerá-lo, ao dar ênfase a detalhes expressivos do mundo. A série oferece a oportunidade para o respiro e para despertar um olhar mais passivo e sensível ao ambiente que nos cerca: um olhar necessário para amar.

Conclusão

Muitos produtores de conteúdo estão atentos às crianças e buscam criar produtos midiáticos que agradem os mais novos. O que preocupa é quando esses produtores enxergam as crianças apenas como consumidoras e tentam mantê-las sempre presas em suas grades com narrativas que geram tensão, de modo que os pequenos não consigam desgrudar os olhos das telas. É preciso pensar nas crianças como seres em formação e que estão aprendendo a se relacionar com o mundo, não apenas como um público lucrativo. É muito importante ter cuidado com os modelos, referências e sensações que estão sendo transmitidos. Em tempos em que a solidão, a indiferença, as tensões do dia-a-dia e o ódio estão cada vez mais presentes, é fundamental pensar em conteúdos midiáticos infantis que ofereçam como modelo um comportamento mais gentil e atencioso com os demais, que acalmem o público e despertem um olhar mais sensível e amoroso para o ambiente em que vivemos.

Nesse aspecto, *Sakura Card Captors* pode servir como um modelo de narrativa infantil interessante para ser analisado. A heroína dessa série passa algumas referências de comportamento muito valiosas para o público. Ela lida de forma amorosa e paciente com seu entorno, ao buscar soluções mais brandas e conciliatórias para os conflitos com os quais se

depara. Sakura também é uma menina alegre, gentil e atenciosa com os demais, que nos lembra da importância de pequenas delicadezas no trato com o outro. Ela, ainda, nos ensina sobre o valor dos laços afetivos que nutrimos durante a vida, pois os seus familiares e amigos são os principais responsáveis por lhe dar segurança, ajudá-la a superar as suas maiores dificuldades, além de enchê-la de felicidade.

Contudo, uma das coisas que mais vale à pena destacar é o ritmo que a história é contada, e a ênfase que é dada aos momentos banais do cotidiano da heroína. Por mais que exista um desafio mágico que sirva como fio condutor da série, a aventura é desenvolvida com muita leveza. Esse desafio não gera uma tensão permanente. Afinal, a heroína ainda segue sua vida com tranquilidade. Em cada episódio surge uma carta, que causa algum problema, gerando uma pequena tensão, mas que já é dissolvida no próprio episódio, sem criar uma ansiedade incontrolável para ver mais e mais episódios sem parar.

Além disso, esses conflitos costumam ocupar só metade do episódio. Uma parte relevante da história mostra a vida comum de Sakura: o encontro com seus amigos, as refeições que realiza com a família, as tarefas que precisa fazer na escola (como feiras culturais, o preparo de um bolo na aula de culinária, etc.), os passeios pela cidade, e outras tantas atividades que realiza na companhia de pessoas queridas. São momentos cotidianos, mas no qual a atenção da protagonista está no encontro com o outro, no estar junto. Assim a série está mostrando que a vida não é feita apenas de lutas constantes, mas também é feita de instantes singelos, que enchem nossa vida de prazer, e que merecem ser contemplados.

Essa é uma história que tem a capacidade de sensibilizar o público ao dar atenção às pequenas coisas efêmeras, que muitas vezes são ignoradas na correria do dia-a-dia, mas que precisam ser apreciadas. Afinal, são esses pormenores que nos preenchem de beleza e de encanto. São essas pequenas delicadezas que nos conectam ao mundo e a outras existências. Assim, somos convidados a contemplar e a valorizar as pétalas de flores que caem das árvores, os cumprimentos gentis, os sorrisos carinhosos, os presentes pouco práticos, mas cheios de valor afetivo; as canções, as conversas banais, as refeições cotidianas e as pequenas banalidades do dia-a-dia, que nos impedem de viver no vazio.

Referências

BAITELLO JÚNIOR, Norval. “Vínculo”. In: **Dicionário da comunicação**. Org. Ciro Marcondes Filho. 2ª ed. São Paulo: Paulus, 2009.

BENJAMIN, Walter. “O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov”. In: **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994b.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 34 ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2017.

CYRULNIK, Boris. **Do sexto sentido: o homem e o encantamento do mundo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

_____. **Os alimentos do afeto**. São Paulo: Editora Ática S.A, 1995.

EIBL-EIBESFELDT, Irenäus. **Amor e Ódio**. 3 ed. Lisboa: Bertrand Editora, 1998.

FREUD, Sigmund. **Obras completas, volume 16: O eu e o id, “autobiografia” e outros textos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GROEBEL, Jo. **Percepção dos jovens sobre a violência nos meios de comunicação**. Cadernos Unesco Brasil. Série Direitos Humanos e Cultura da Paz; v. 1. Brasília: Unesco, 1998.

HILLMAN, James. **Cidade e alma**. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

MONTAGU, Ashley. **Tocar: o significado humano da pele**. São Paulo: Summus, 1988.

ROMANO, Vicente. **Ecología de la comunicación**. Hondarribia: Editorial Hiru, 2004.

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

Referências na internet

CACIOPPO, John T.; CACIOPPO, Stephanie. **Solidão, uma nova epidemia: Uma em cada três pessoas sente-se sozinha na sociedade da hiperconexão e das redes sociais**. EL PAIS, 13 abr.2016. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/06/ciencia/1459949778_182740.html>. Acesso em: 20 set. 2018.

ESTADÃO. **Netflix agora está de olho nas crianças**. 29 mar.2016. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/empresas,netflix-agora-esta-de-olho-nas-criancas,10000047946>>. Acesso em 07 set.2018.

RUSSO, NOELLY. **A Heroína das cartas**. Folhinha Online. UOL, 2001. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/criancas/2001-ferias-tv-sakura.shtml>>. Acesso em: 24 mai. 2018.

SOUSA, Nielsen. **Top 20: canais mais assistidos da TV por assinatura**. ANMTV, 24 mai. 2018. Disponível em: < <http://anmtv.xpg.com.br/top-20-canais-mais-assistidos-da-tv-por-assinatura/>>. Acesso em 07 set.2018.

Filmografia

SAKURA CARD CAPTORS. Série de TV (70 episódios). Direção: Morio Asaka. Roteiro: Nanase Ohkawa. História Original: CLAMP. Madhouse Studios, 1998-2000. Dublagem brasileira: BKS. Título original: *Cardcaptor Sakura*.