

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Graziella Cristina de Souza Luciano

**CRIANÇAS PRODUTORAS DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL:  
A experiência da série infantil de TV *Pintando a Sétima Arte***

Belo Horizonte

2020

Graziella Cristina de Souza Luciano

**CRIANÇAS PRODUTORAS DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL:  
A experiência da série infantil de TV *Pintando a Sétima Arte***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Silva Gino

Linha de Pesquisa: Cinema

Belo Horizonte

2020

Ficha catalográfica  
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

791.4307      Luciano , Graziella, 1980-  
L937c              Crianças produtoras de conteúdo audiovisual [manuscrito] : a  
2020              experiência da série infantil de TV Pintando a sétima arte / Graziella  
                         Cristina de Souza Luciano – 2020.  
                         110 p. : il.

                         Orientador: Maurício Silva Gino.

                         Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,  
Escola de Belas Artes.  
                         Inclui bibliografia.

                         1. Cinema e crianças – Teses. 2. Ensino audiovisual – Teses. 3.  
Arte infantil – Teses. 4. Crianças artistas – Teses. 5. Arte seriada –  
Brasil – 2016 – Teses. 6. Cinema brasileiro – Teses. I. Gino, Maurício  
Silva, 1966- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas  
Artes. III. Título.

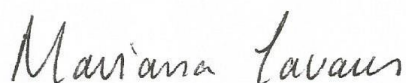
Folha de Aprovação - Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da  
aluna **GRAZIELLA CRISTINA DE SOUZA LUCIANO** - número de Registro -  
**2018664039.**

Título: "Crianças produtoras de conteúdo audiovisual: A Experiência da  
série infantil de TV Pintando a Sétima Arte"



---

Prof. Dr. Maurício Silva Gino – Orientador – EBA/UFMG



---

Profa. Dra. Mariana Ribeiro da Silva Tavares – Titular – EBA/UFMG



---

Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 30 de outubro de 2020.

Dedico esta dissertação a meu filho, Miguel Camargo Luciano, por ser, em minha jornada, meu melhor aliado, minha maior recompensa e meu eterno elixir.

Para todas as crianças com as quais convivo, em especial meu sobrinho-afilhado, Marcello Luciano Pirfo, que iniciou sua jornada de vida neste ano, um regalo de esperança e amor em 2020.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu querido mentor, professor Maurício Gino, pela orientação, confiança, paciência e ensinamentos durante esta jornada;

Ao meu estimado professor Evandro Lemos, que gentilmente aceitou compor a minha banca de defesa;

À professora Mariana Tavares, pela sensibilidade e comprometimento na avaliação deste trabalho;

Ao professor Rafael Conde, que me apresentou aos livros *A Jornada do Escritor* e *O Herói de Mil Faces*;

Aos professores do programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da UFMG, pela oportunidade de aprendizado que me proporcionaram em suas disciplinas;

Aos funcionários da secretaria da Pós-graduação, pela atenção;

Aos meus pais, Maria das Graças Souza Luciano e José de Arimatéa Luciano, meus mentores, meus aliados mais amorosos, fundamentais em minha jornada;

À minha irmã Ana Flávia Luciano, por ser sempre uma aliada na jornada de minha vida;

À minha prima Renata Korell, por sempre me incentivar nos chamados às aventuras;

Gostaria de agradecer às pessoas que foram fundamentais nesta jornada: Elisa Beatriz Ramirez, amiga querida, que desde o início me ajudou e acreditou; Lúcia Corrêa, Saulo Salomão, Elaine do Carmo, Fabiana Martins e Mercedes Merry Brito, amigos que me fortalecem.

Um agradecimento especial à equipe da série infantil de TV *Pintando a Sétima Arte*: Joacélio Batista, Cida Reis, Janaína Andrade, Ricardo Poeira, Debora Mini, Evandro Nunes, Josué Benvindo, Álvaro Starling, Danilo Vilaça, Sérgio Vilaça, Filipe Chaves, Daniel Hertel, Evandro Lemos, Beatriz Falcão, Alexandre Bomfim, Alex Queiroz, Elisa Beatriz Ramirez, João Felipe Gonzaga, Rafael Sodré, Sérgio Pererê, Janaína Patrocínio, Débora Guimarães, Ayde Lewa, Juliana Rabello, Taires Borzani, Maria Helena Bernardes, Gustavo Campos, Drummond e Neumayr Advocacia.

Tenho que agradecer muito às crianças participantes de *Pintando a Sétima Arte*, com quem aprendi tanto;

Agradeço também às famílias das crianças participantes de *Pintando a Sétima Arte*;

E, por fim, agradeço às boas energias da vida, às experiências de aprendizado, aos meus ancestrais, que me ajudam e me guardam.

As crianças ricas brincam nos jardins com seus brinquedos prediletos.

E as crianças pobres acompanham as mães a pedirem esmolas pelas ruas. Que desigualdades trágicas e que brincadeira do destino.

Carolina Maria de Jesus



## RESUMO

Esta dissertação apresenta um estudo sobre o ensino do audiovisual na infância e a produção de conteúdo realizada por crianças, com crianças e para crianças. A pesquisa teve como objeto a experiência da produção da série infantil de *TV Pintando a Sétima Arte*, realizada para as TVs públicas brasileiras, no ano de 2016, em Belo Horizonte. Este trabalho acadêmico tem por premissa a análise da jornada criativa do grupo de 23 crianças produtoras do conteúdo audiovisual animado desta série: 13 animações de 01 minuto cada. A análise da trajetória deste grupo teve como inspiração as *Jornadas do Herói*, de Joseph Campbell (2007) e *A Jornada do Escritor*, de Christopher Vogler (2015). Este estudo investiga o conceito empregado na série “Brincar de fazer Cinema”, que combina os gêneros documental com animação. Desse modo, esta dissertação poderá contribuir para a ampliação do conhecimento sobre crianças produtoras de conteúdo audiovisual, na medida em que os pequenos cineastas de *Pintando a Sétima Arte* puderam fazer cinema brincando e realizaram o exercício do pensamento, de se colocarem como objeto do pensamento, de pensarem em si, nas outras pessoas e no mundo.

**Palavras-chave:** Audiovisual. Infância. Crianças cineastas. Jornada do escritor. Jornada do herói.

## ABSTRACT

This dissertation presents a study on the teaching of audiovisual in childhood and the production of content carried out by children, with children and for children. This research had as its object the experience of producing the children's TV series *Pintando a Sétima Arte*, carried out for Brazilian Public TVs, in 2016, in Belo Horizonte. This academic work has as premise the analysis of the creative journey of the group of 23 children producing the animated audiovisual content of this series, 13 animations, of 1 minute each. The analysis of the trajectory of this group was inspired by the *Journeys of the Hero*, of Joseph Campbell (2007) and the *Writer*, of Christopher Vogler (2015). This study investigates the concept of "Playing to make Cinema", used in the series that combines documentary genres with animation. In this way, this dissertation may contribute to the expansion of knowledge about children producing audiovisual content, insofar as the little filmmakers of *Pintando a Sétima Arte* were able to make cinema playing and performed the exercise of thinking, to place themselves as objects of thought, to think about yourself, other people and the world.

**Key-words:** Audio-visual. Childhood. Filmmakers children. Writer's journey. Hero's journey.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Print da página do site da Rede Minas, espaço dedicado a comentários do público.....	22
FIGURA 2: Print da página do site da TV Brasil com chamada para os episódios de PSA exibidos neste Canal Público, em 2017. ....	23
FIGURA 3: Print da página do site da Rede Minas com chamada para a série infantil PSA exibida neste Canal Público, em 2017/2018. ....	24
FIGURA 4: Print da página do <i>Youtube</i> do canal da TVE RS, com <i>teaser</i> , chamada, para PSA. A série ficou no ar durante o ano de 2017 neste Canal Público.....	25
FIGURA 5: Foto do processo seletivo das 65 crianças inscritas, ao centro dois “Pixels” sem figurino.....	33
FIGURA 6: Galpão onde foi montado o cenário, Zoetrópio, de PSA.....	35
FIGURA 7: Foto em <i>Plongée</i> do Zoetrópio, episódio <i>Ciranda, Cirandinha</i> .....	36
FIGURA 8: Frame da animação do episódio <i>Ciranda, cirandinha</i> .....	39
FIGURA 9: Frame da animação do episódio <i>Tá Morto...</i> .....	41
FIGURA 10: Frame da animação do episódio <i>O que podemos comer?</i> .....	43
FIGURA 11: Frame da animação do episódio <i>O que é violência?</i> .....	44
FIGURA 12: Frame da animação do episódio <i>Soltando os bichos</i> .....	46
FIGURA 13: Frame da animação do episódio <i>Família êh! Família ah! Família!</i> .....	48
FIGURA 14: Frame da animação do episódio <i>Pra onde vai?</i> .....	50
FIGURA 15: Frame da animação do episódio <i>Conectados</i> .....	52
FIGURA 16: Frame da animação do episódio <i>De cabelo em pé</i> .....	54
FIGURA 17: Frame da animação do episódio <i>Sujou! E agora?</i> .....	56
FIGURA 18: Frame da animação do episódio <i>Onde está Deus?</i> .....	58
FIGURA 19: Frame da animação do episódio <i>Eu Tenho! você Não tem!</i> .....	60

FIGURA 20: Frames da animação do episódio <i>Avatares das Artes</i> .....	62
FIGURA 21: Diferença entre antagonista e vilão.....	72
FIGURA 22: Logomarca de Pintando a Sétima Arte. ....	92
FIGURA 23: “Turma do Pintando”, desenhos dos personagens da vinheta de abertura da série.....	92
FIGURA 24: A Jornada da série PSA baseada em <i>Jornada do Escritor e Jornada do Herói</i> .....	93

## LISTA DE TABELAS

TABELA 1: Listagem das TVs públicas que exibiram a série Pintando a Sétima Arte..	19
TABELA 2: Cronograma de filmagem dos Episódios.....	28
TABELA 3: Lista de participações das crianças protagonistas.....	33
TABELA 4: Lista de locações externas por episódio de PSA.....	36
TABELA 5: Comparação de esquemas e terminologia.....	75
TABELA 6: Aliados e Inimigos dos episódios de PSA.....	97
TABELA 7: Episódios e epílogos de PSA.....	100

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>1 A JORNADA DA SÉRIE INFANTIL DE TV <i>PINTANDO A SÉTIMA ARTE</i></b> .....	16
<b>1.1 Crianças à frente de documentários com recursos animados: para entender esta pesquisa</b> .....	26
1.1.1 O projeto da série PSA .....	28
1.1.2 Mãozinhas à obra: as animações de PSA .....	38
<b>2 EM BUSCA DA PRÓPRIA JORNADA</b> .....	63
<b>2.1 A Jornada do Escritor de Christopher Vogler: mapeamento e estrutura</b> .....	65
2.1.1 Principais arquétipos .....	67
2.1.2 Para entender os estágios da Jornada .....	73
<b>2.2 Brincar de fazer Cinema: pedagogia e estética</b> .....	83
<b>3 A JORNADA DAS CRIANÇAS CINEASTAS DA SÉRIE INFANTIL DE TV <i>PINTANDO A SÉTIMA ARTE</i></b> .....	91
<b>3.1 Mapeamento da Jornada em PSA: estágios Voglerianos</b> .....	92
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	103
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	107

## INTRODUÇÃO

Sempre fui uma menina com muita imaginação. Aos três, quatro anos de idade, lembro-me de inventar brincadeiras e dividi-las com Lígia, minha amiga imaginária. Essas brincadeiras eram variadas e sempre cênicas, audiovisuais, no melhor estilo das novelas da Globo. Nesta época, eu era eu, mas também interpretava Lígia. Ela era diferente de mim, mais destemida, com respostas mais inteligentes e mais velha. Lígia não se parecia com ninguém que eu conhecia, nem fisicamente, nem psicologicamente. Na minha imaginação, eu a via: ela era morena de cabelos muito lisos. Lígia me acompanhou até meus cinco anos, quando ingressei na escola. Então, a minha melhor amiga passou a ser de carne e osso, uma de minhas colegas do jardim da infância.

Penso que nunca me afastei da criança que fui um dia, por isso, brincar de fazer cinema parece lógico na minha concepção. Nas funções de roteirista, produtora ou professora de audiovisual, no meu trabalho em geral, há uma leveza e descontração que recordam minhas brincadeiras da infância e me aproximam da minha criança interior. Esse fato agrada-me deveras, pois acredito que, em geral, os percursos do pensamento infantil são bem mais elaborados e sofisticados do que as regras de ordem prática que os adultos buscam aprender ou ensinar.

O amor às crianças e ao cinema levou-me à elaboração deste estudo, que apresenta a jornada criativa de produção audiovisual dos pequenos cineastas da série infantil de TV *Pintando a Sétima Arte*, da qual fui roteirista e produtora executiva.

Não faz pesquisa quem não acredita na transformação, quem não se incomoda, não se implica, sobretudo quem não admite a sua miopia e não alimenta a sua utopia. Dito isto, como mãe e produtora sempre me perguntei: esse conteúdo audiovisual infantil que estou desenvolvendo seria do tipo que eu gostaria que meu filho assistisse, interagisse e brincasse? É um conteúdo que possibilita seu desenvolvimento intelectual e humano, favorece suas relações com a sua vida e com a dos demais seres?

Ainda são incipientes pesquisas que têm como objeto interações entre crianças, principalmente na área do audiovisual. Esta dissertação apresenta o estudo de como as crianças cineastas de *Pintando a Sétima Arte* interagiram ativamente com outros sujeitos e consigo mesmas. O grupo de crianças protagonistas da série traçou

diferentes conceitos, imagens, definições, ideias, objetos, falas, narrativas, na composição de formas de apresentação da realidade e do pensamento, por meio da criação de animações, prólogos dos episódios de *Pintando a Sétima Arte*.

Esta dissertação é um estudo sobre a jornada criativa das crianças produtoras de conteúdo audiovisual de *Pintando a Sétima Arte*, inspirada na estrutura mítica Vogleriana. É um convite a todos e todas para admirarem a expressividade destes olhares infantis, numa tentativa de demonstrar que a criança pode ensinar a outra criança e também a um adulto.

A partir deste objetivo, no primeiro capítulo, serão apresentados os episódios da série. No capítulo dois, será abordado o marco teórico desta dissertação, *A jornada do escritor*, de Christopher Vogler (VOGLER, 2015). O terceiro capítulo articula a trajetória criativa do grupo de crianças participantes de *Pintando a Sétima Arte*, tendo como inspiração a estrutura mítica Vogleriana.

## **1- A JORNADA DA SÉRIE INFANTIL DE TV *PINTANDO A SÉTIMA ARTE***

Em 2014, a Agência Nacional do Cinema — ANCINE —, lançou as Chamadas Públicas, PRODAV's — Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro — 08, 09,10,11 e 12, uma para cada região do Brasil. Estas Chamadas Públicas, inéditas, visavam à produção de conteúdo independente, diversificado, para as TV's públicas brasileiras, ampliando o número de produtoras pequenas, que passaram a ter janelas para a distribuição.

O Fundo Setorial do Audiovisual — FSA —, mantido pelo imposto CONDECINE, sigla da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional, contribuição imposta ao próprio mercado audiovisual, é quem subsidia os PRODAV's. Eles integram o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro e são geridos pela Ancine e pelo BRDE — Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul.

Os PRODAV's são relevantes porque atendem ao disposto na Lei 12.485, de 2011, conhecida como “Lei da TV paga”, que dentre outras coisas estipulou a obrigatoriedade da transmissão, de pelo menos 03 horas semanais, de conteúdo



brasileiro independente, em todos os canais fechados (TV por assinatura) que operam no mercado nacional.

No Brasil, como em toda parte, a relação dos sujeitos com as tecnologias audiovisuais possui hoje uma natureza distinta do que vimos no século XX, não apenas por conta da ampliação do acesso à produção audiovisual, mas, sobretudo, pela forma como os processos subjetivos estão fortemente imbricados a essas tecnologias. Da paisagem urbana aos modos de circulação do desejo, nosso mundo, o que é expresso pelas formas como consumimos trocamos, produzimos, criamos e distribuimos audiovisual. (SARAIVA. In: MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 24).

A distribuição do conteúdo produzido pelas Chamadas para as TV's públicas, dos PRODAV's 08, 09, 10, 11 e 12, de 2014 foi feita pela Empresa Brasil de Comunicação — EBC. Essas chamadas públicas, além de serem divididas por regiões brasileiras, subdividiam-se em categorias distintas. A série *Pintando a Sétima de Arte — PSA* — foi aprovada na categoria que apresentava como demanda o perfil de programação e conteúdo voltado para: “crianças à frente de documentários sobre fatos nacionais da atualidade, gênero animação/documental”. Importante mencionar que das 20 categorias destas 05 chamadas para TVs públicas (segmentos comunitário, educativo e cultural), 08 eram voltadas para o público infantil e 05 para o juvenil. Desta forma, em cada uma das 05 regiões brasileiras foram produzidas 08 séries para crianças. O que demonstra uma atenção especial, por parte da gestão pública, para a produção de conteúdo infantil.

PSA foi a única das 40 séries produzidas destinadas ao público infantil, das chamadas de 2014, que apresentou a metalinguagem e a proposta pedagógica de Brincar de fazer Cinema, com crianças cineastas protagonistas produzindo os conteúdos animados. A série foi elaborada de acordo com a ideia que os próprios roteiristas tinham da infância. No entanto, como é possível falar para um público que não é conhecido por quem a ele se dirige foi a pergunta mais elementar durante a elaboração do projeto da série. Esta pergunta é uma das contradições internas que o mercado do audiovisual infantil enfrenta, na medida em que é uma arte industrial, produzida dentro da indústria cultural e do sistema capitalista.

Na relação de alteridade adulto/criança, ao contrário de outras dualidades humanas, como raça ou sexo, está o único caso em que é possível já ter sido o outro alguma vez. Isso já seria motivo para que houvesse maior abertura e compreensão por parte do mundo adulto em relação à infância. No entanto, não é assim que as coisas acontecem.

Nesse sentido, a indústria cultural contemporânea, e mesmo certas vertentes da educação, não tem primado por responder às perguntas das crianças, mas por lhes dar como resposta muito mais do que elas estão perguntando. Ou seja, aproximando-as mais e mais do mundo adulto(...) (MELO, 2011, p. 153).

Cientes disso, os idealizadores/roteiristas da série pensaram em uma produção baseada no respeito à inteligência da criança, considerando sua perspectiva. As narrativas temáticas de cada episódio foram criadas com a pretensão de considerar as próprias questões das crianças participantes, antes de perguntar algo a elas. Desta forma, este elenco de protagonistas pensantes foi criador e produtor dos conteúdos animados, neste sentido, sem concessões ao cinema como instrumento de consumo ou à superficialidade. PSA teve como premissa a apresentação das reflexões infantis sobre temas universais, pois foram as crianças que elaboraram questões e encontraram soluções.

PSA teve um nível técnico e artístico suficientemente bom. O primordial para a realização da série foi as garantias financeiras de produção e distribuição: um efetivo apoio governamental à indústria cinematográfica. O cenário nacional para o mercado audiovisual, à época da criação de PSA, era de ampliação e fortalecimento dos agentes da cadeia produtiva, aumento das produções, apoio à distribuição e valorização da área por parte dos mecanismos federais de incentivo à cultura.

Em termos de formas de produção, vimos crescer renovadas modalidades de organização, sobretudo em lugares que, distantes dos grandes centros produtores, precisam refazer arranjos produtivos por meio de coletivos, grupos cooperados e colaborativos. Não obstante, esses mesmos novos arranjos produtivos são fundamentais para o crescimento das formas mercantis de produção – que, no Brasil, foram impulsionadas com a Ancine e o FSA. Parece-nos claro que em diversas partes do Brasil os realizadores audiovisuais transitam entre modalidades mais industriais ou mais autônomas de produção, evidenciando a complexidade das relações de criação e trabalho com e sem o mercado. (SARAIVA. In: MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 26).

*Pintando a Sétima Arte* foi uma série realizada pela Sarasvati Produtora Cultural no ano de 2016 com estreia em 2017. O projeto da série foi idealizado por um grupo de 07 pessoas nos últimos meses de 2014 e primeiro trimestre de 2015. A distribuição deste conteúdo foi feito pela Empresa Brasil de Comunicação — EBC. A EBC enviou à Produtora Sarasvati a seguinte listagem de TVs públicas que exibiriam o conteúdo de PSA:

**TABELA 1:** Listagem das TVs públicas que exibiram a série Pintando a Sétima Arte

	<b>REGIÃO</b>	<b>UF</b>	<b>SEGMENTO</b>	<b>TV</b>
1	Norte	AM	Universitária	TV UFAM
2	Norte	RO	Universitária	TV FIMCA Porto Velho Faculdades Integradas Aparício Carvalho
3	Norte	RR	Universitária	TV Universitária de Roraima
4	Nordeste	AL	Comunitária	TV COMUNITARIA DE MACEIÓ
5	Nordeste	BA	Comunitária	TV COM 99 - Lauro de Freitas/BA
6	Nordeste	BA	Comunitária	TVJ – CANAL COMUNITÁRIO DE FEIRA DE SANTANA
7	Nordeste	CE	Universitária	TV UNIFOR Universidade de Fortaleza
8	Nordeste	CE	Comunitária	TV MAIS FORTALEZA
9	Nordeste	PE	Comunitária	TV Comunitária de Recife - TV CAPIBARIBE
10	Centro Oeste	DF	Universitária	UNBTV Universidade de Brasília
11	Centro Oeste	DF	Comunitária	TV com. De Brasília (TV Cidade Livre)
12	Centro Oeste	GO	Universitária	TV UFG - TV Universitária de Goiás (RTVE)
13	Centro Oeste	GO	Comunitária	INCEC TV - TV Comunitária de Anápolis
14	Centro Oeste	GO	Comunitária	TV COMUNITÁRIA DE GOIÂNIA
15	Centro Oeste	GO	Comunitária	Rede Cerrado - TV comunitária de Aparecida de Goiânia
16	Sudeste	ES	Comunitária	TV AMBIENTAL - TV Comunitária de Vitória
17	Sudeste	ES	Universitária	TV UFES
18	Sudeste	MG	Universitária	TV UFMG
19	Sudeste	MG	Comunitária	TV Comunitária de Sete Lagoas
20	Sudeste	MG	Comunitária	TV Comunitária de Belo Horizonte
21	Sudeste	MG	Comunitária	TV Conexão Geraes
22	Sudeste	MG	Comunitária	TV Com Mais Uberaba Associação de Tv Comunitária e Cidadania de Uberaba
23	Sudeste	MG	Comunitária	TV Caravelas - Ipatinga
24	Sudeste	MG	Comunitária	TV Banqueta (Nova Lima)
25	Sudeste	MG	Universitária	TV Universitária da Universidade Federal de Uberlândia
26	Sudeste	MG	Universitária	FUREU - Fundação Radio Educativa Uberaba Universidade Federal do Triângulo Mineiro
27	Sudeste	RJ	Universitária	Unitevê - Canal Universitário de Niterói Universidade Federal Fluminense
28	Sudeste	RJ	Comunitária	Tv Comunitária RJ

29	Sudeste	RJ	Comunitária	TV Vila Imperial Comunitária de Petrópolis
30	Sudeste	SP	Universitária	TV UNICAMP Universidade Estadual de Campinas
31	Sudeste	SP	Universitária	TV UNIMEP Universidade Metodista de Piracicaba/ TV USP Piracicaba (ESALQ) /CNU Piracicaba
32	Sudeste	SP	Universitária	TV UNAERP Associação de Ensino de Ribeirão Preto
33	Sudeste	SP	Universitária	UNIVAP TV Fundação Vale Paraibana de Ensino
34	Sudeste	SP	Universitária	Canal Universitário
35	Sudeste	SP	Universitária	TV UNESP Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
36	Sudeste	SP	Comunitária	ECO TV - Santo André
37	Sudeste	SP	Comunitária	TV Comunitária de Guarulhos
38	Sudeste	SP	Comunitária	TV Osasco
39	Sudeste	SP	Comunitária	TV Comunitária de Peruíbe – Vale das artes
40	Sudeste	SP	Comunitária	TV Cidade Livre – Rio Claro
41	Sudeste	SP	Comunitária	TV Alpha – Botucatu
42	Sudeste	SP	Comunitária	TV Circulando - Araraquara
43	Sudeste	SP	Comunitária	TV Comunitária de São Carlos
44	Sudeste	SP	Comunitária	TV LAFAIETE
45	Sudeste	SP	Comunitária	TV Mantiqueira
46	Sudeste	SP	Comunitária	TV Polo – Cubatão
47	Sudeste	SP	Comunitária	Piracicaba TV - Canal 5 - LIONS CLUBE PIRACICABA - CAMPESTRE
48	Sudeste	SP	Comunitária	RTV – Regional Caçapava
49	Sudeste	SP	Comunitária	TV COM Santos / São Vicente / Praia Grande
50	Sudeste	SP	Comunitária	TVV – TV Votorantim
51	Sudeste	SP	Comunitária	TV IN América - Americana
52	Sudeste	SP	Comunitária	TV Aberta - Tv COM São Paulo
5354	Sudeste	SP	Comunitária	TVitapê - Itapetininga
55	Sudeste	SP	Comunitária	Canal RP9 Ribeirão Preto - TVRP
56	Sudeste	MG	Universitária	TVU Lavras
57	Sul	PR	Universitária	TV FAG - Fundação Assis Gurgacz
58	Sul	PR	Comunitária	TV Comunitária Foz do Iguaçu / TV COM FOZ
59	Sul	PR	Comunitária	TV Com Cascavel
60	Sul	PR	Comunitária	CWBTV - TV Comunitária de Curitiba
61	Sul	PR	Comunitária	TV Com Marechal – Marechal Cândido Rondon

62	Sul	PR	Universitária	UFPR TV
63	Sul	RS	Universitária	UCS TV - Fundação Universidade de Caxias do Sul
64	Sul	RS	Universitária	UNICRUZ TV - Fundação Universidade de Cruz Alta
65	Sul	RS	Universitária	TV FEEVALE - Associação Pró-Ensino Superior
66	Sul	RS	Universitária	FURG TV - Universidade Federal do Rio Grande
67	Sul	RS	Universitária	UNISC TV - Universidade de Santa Cruz do Sul
68	Sul	RS	Comunitária	TV CAXIAS - Associação dos Canais de Tv Comunitária de Caxias do Sul
69	Sul	RS	Comunitária	TV Cidade Farroupilha
70	Sul	RS	Comunitária	VALE TV - TV Comunitária de Novo Hamburgo
71	Sul	RS	Comunitária	TV Santa Maria (Santa Maria Vídeo Produtora)
72	Sul	RS	Comunitária	Rede Comunidade de Televisão (formada pela TV Canoas, TV São Leo, TV Sapucaia, TV Cachoeirinha e TV Esteio)
73	Sul	RS	Comunitária	TVCOM Porto Alegre (POATV)
74	Sul	RS	Universitária	TV CAMPUS UFSM – Universidade Federal de Santa Maria
75	Sul	RS	Universitária	UPF TV Universidade de Passo Fundo
76	Sul	SC	Comunitária	TV FLORIPA (Associação das Entidades Usuárias do Canal Comunitário de Florianópolis)
77	Sul	SC	Comunitária	TV Galega - Blumenau
78	Sul	SC	Comunitária	TV Comunitária de Joinville/ TV Babitonga
79	Sul	SC	Universitária	FURB TV - Fundação Universidade Regional de Blumenau
80	Sul	RS	Comunitária	Rede Litoral de Televisão - TV Capão, TV Atlantida, TV Xangri-lá, TV Capão Novo
81	Sul	SC	Comunitária	TV CIDADE BRUSQUE
82	Sul	SC	Comunitária	TV CIDADE Blumenau
83	Sul	RS	Comunitária	RPTV - Rio Pardo

(FONTE: Arquivo EBC)

Além destes 83 Canais públicos, PSA foi exibida também na TV Brasil, Rede Minas e na TVE/RS. No Brasil, existem 199 TV's públicas, sendo 49 do segmento universitário, 65 do comunitário e 85 do educativo e cultural. Neste cenário, PSA foi exibida em mais de 40% dos canais públicos brasileiros. Infelizmente, nem estes

canais, nem a EBC forneceram dados e/ou pesquisas relativos à audiência. Como Produtora Executiva da série, acessei o *e-mail* oficial, cadastrado no site de PSA, no qual diversas mensagens de telespectadores parabenizavam pelo conteúdo apresentado nos episódios. Como estes *e-mail's* não são públicos, não posso apropriar-me deles para uso nesta dissertação. No entanto, dois comentários abertos ao público, postados no site da Rede Minas, fornecem o tom destas mensagens de *feedback* recebidas pela produção da série.

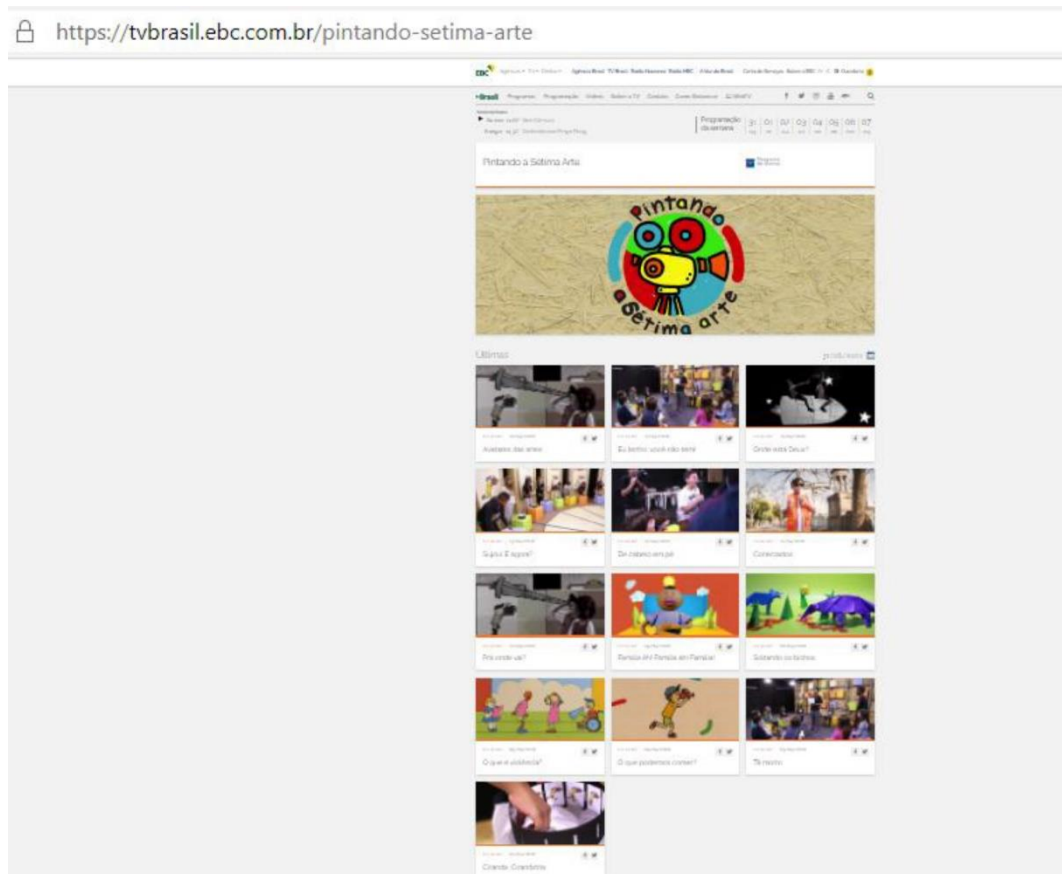
**FIGURA 1:** Print da página do site da Rede Minas, espaço dedicado a comentários do público



(FONTE: Arquivo pessoal)

Na grade de programação da Rede Minas, PSA foi exibida em dois horários distintos, 08:45h e 15:00h, sendo que os episódios foram reprisados em diversos momentos do ano de 2017 e início de 2018. Abaixo as chamadas da série no site dos Canais Públicos TV Brasil, Rede Minas e na TVE/RS:

**FIGURA 2:** Print da página do site da TV Brasil com chamada para os episódios de PSA exibidos neste Canal Público, em 2017



(FONTE: Arquivo pessoal).




**FIGURA 3:** Print da página do site da Rede Minas com chamada para a série infantil PSA exibida neste Canal Público, em 2017/2018

ⓘ Não seguro | redeminas.tv/estreia-arte-e-cidadania-na-serie-infantil-pintando-a-setima-arte/

**REDE MINAS** A Rede Minas Cultura Jornalismo Infantil Esportes Música Variedades Contato

Inicio » Notícias » Infantil » Estreia: arte e cidadania na série infantil Pintando a Sétima Arte

### Estreia: arte e cidadania na série infantil Pintando a Sétima Arte



No Dia das Crianças, 12/10, às 15h, estreia na Rede Minas a série infantil Pintando a Sétima Arte, criada e produzida com a participação de 23 meninos e meninas de Belo Horizonte e da Região Metropolitana, de 9 a 12 anos, que também são os protagonistas. A série mescla animação, produzida pelas próprias crianças a partir de uma oficina preparatória, com a participação dos protagonistas minns em cena, seja atuando ou entrevistando convidados diversos, e será exibida de segunda a sexta às 15h.

Pintando a Sétima Arte trata de temas de interesse para a formação da consciência cidadã, como arte, mídias e meios de comunicação, morte, Deus, família, alimentação, lixo, água, animais, violência, medo, consumo e brincadeiras.


A primeira temporada, produzida em 2016, conta com 13 episódios e é uma realização da produtora Saravati, de BH, e tem patrocínio do Fundo Satorial do Audiovisual, com o apoio da Andina e do BRDE.

**TAGS**

- Agenda
- Alto-Falante
- barragem
- Belo Horizonte
- Bento Rodrigues
- Brazil das Gerais
- Carnaval
- cidadania
- cinema
- Coletânea
- Cultura
- democracia
- documentário
- Educação
- Eleições
- Entrevista
- Especial
- Esporte
- estreia
- faixa de cinema
- Feminismo
- Filme
- Fim de ano
- futebol
- Harmonia
- Hypershow
- Institucional
- Jornalismo
- Jornal Minas
- Literatura
- Mariana
- Minas Gerais
- Mulher-se
- Mulheres
- Música
- Noturno
- Opinião Minas
- patrimônio
- política
- Programação
- Rede Minas
- Show
- Série
- tragedia
- Voz Ativa

**Rede Minas** @redeminas

Série criada e produzida com a participação de 23 crianças de BH e região metropolitana estreia nesta quinta. [goo.gl/cEhDNQ](http://goo.gl/cEhDNQ)



3:22 PM · 11 de out de 2017

2 · Veja outros Tweets de Rede Minas

(FONTE: Arquivo pessoal)



**FIGURA 4:** Print da página do *Youtube* do canal da TVE RS, com *teaser*, chamada, para PSA. A série ficou no ar durante o ano de 2017 neste Canal Público



(FONTE: Arquivo pessoal)

As 23 crianças protagonistas de PSA foram as produtoras de conteúdo audiovisual para a série e criaram as 13 animações de curta duração, 01 minuto cada, que são o prólogo de cada episódio. O tempo restante dos episódios, 06 minutos, apresenta de forma documental e metalinguística as etapas e desafios da criação artística e a fruição das temáticas pelo grupo de crianças.

Vivemos verdadeiramente um momento em que muito se disse e muito se acumulou de conhecimento, mas em que ainda vivemos a incerteza sobre quem é a criança, o que ela sabe, pensa, deseja, e sobre quais seriam as práticas mais adequadas a serem desenvolvidas com elas. (MELLO, 2009, p.65).

Em muitos momentos de roteirização das animações dos episódios de PSA, testemunhei o movimento das crianças na direção de organizar uma ação lúdica conjunta em torno de um contexto ficcional e de uma narrativa. Nesta conjuntura, as práticas didáticas foram aplicadas pelas próprias crianças, em uma socialização

horizontal, que teve o poder de resolver os conflitos que as temáticas de cada episódio colocaram à sua frente.

A 1ª temporada da série de TV *Pintando a Sétima Arte* trabalhou, em cada episódio, temáticas atuais como: arte, mídias e meios de comunicação, morte, religiosidade, família, alimentação, lixo, água, animais, violência, medo, consumo e brincadeiras. A abordagem estética dessas temáticas foi realizada por um grupo de 23 crianças, com idade entre 09 e 12 anos, selecionadas de um total de 65 inscritas.

### **1.1 Crianças à frente de documentários com recursos animados: para entender esta pesquisa**

Miguilim não tinha vontade de crescer, de ser pessoa grande, a conversa das pessoas grandes era sempre as mesmas coisas secas, com aquela necessidade de ser brutas, coisas assustadas.

Guimarães Rosa

O que é, afinal, a infância? Ao considerarmos que o conceito de infância é um fenômeno social, histórico e eurocêntrico, uma invenção da modernidade, desde o seu surgimento, adultos e crianças, antes misturados no curso da vida coletiva, tornaram-se entidades separadas.

Com isso se entende que a consciência infantil é diferente da consciência do adulto não apenas em termos de conteúdo mas também de organização. Ao contrário do que se pensava antigamente, a criança não é um “adulto em miniatura”, com um consciência semelhante à do adulto, porém inacabada, imperfeita – essa ideia é puramente negativa. A criança possui outro equilíbrio, e é preciso tratar a consciência infantil como um fenômeno positivo. (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 165).

Contemporaneamente, o conceito passou a ser utilizado no plural, infâncias, já que as características de gênero, étnicas, etárias, culturais, econômicas e sociais diversificam o sujeito criança.

(...) a especificidade da natureza infantil começa a ser afirmada a partir do séc. XVII, quando se inicia uma reorganização da família em torno das crianças, que ganham uma importância, antes não existente, como foco de atenção, paparicação, distração e afeição. (...) Em oposição ao adulto, a criança passa a ser sinônimo de ausência, in-completude, i-racionalidade, i-maturidade. (BORBA, Quando as crianças brincam de ser adultos: Vir-a-ser ou experiência da infância?. In: LOPES; MELLO, 2009, p. 101).

Conforme Lopes (2009) “a fusão de criança e infância como sinônimos, a sua naturalização como universal e única ocultam/expulsam os demais lugares ocupados pelas crianças nas diversas sociedades espalhadas ao longo da superfície terrestre”. O autor afirma ainda que existem crianças pertencentes às camadas sociais mais baixas que são desprovidas da infância, estando entregues ao trabalho precoce e à violência.

Segundo Melo (2011) a própria palavra “infância” tem origem no prefixo “in” (negação) e em “fante” (termo latino cujo significado é “falar dizer”). Assim sendo, o lugar de fala das crianças ainda é pouco respeitado, sendo por vezes negado.

Como observa Marisa Lajolo:

Assim, por não falar, a infância não se fala e, não se falando, não ocupa a primeira pessoa nos discursos que dela se ocupam. E, por não ocupar essa primeira pessoa, isto é, por não dizer eu, por jamais assumir o lugar de sujeito do discurso, e, conseqüentemente, por consistir sempre em ele/ela nos discursos alheios, a infância é sempre definida de fora. (LAJOLO *apud* MELO, 2011, p. 22).

O diálogo horizontal entre crianças e adultos, proposto em PSA, estava disposto a negociar e não silenciar o outro. Esta tentativa de horizontalidade entre os atores, equipe técnica, elenco e produtores da série — utilizando-se dos conceitos de Paulo Freire: todos “ensinantes e aprendentes” — propunha a construção com o outro de novas possibilidades de aprendizado, com práticas metodológicas que tentavam construir “pontes”.

Não há igualdade possível entre adulto e criança: 1º é muito fácil convencer as crianças, pois é nossa autoridade, e não o nosso raciocínio, que os persuade. Mas 2º nunca as convenceremos completamente: cria-se na criança a convicção de ser influenciada pelo adulto (mesmo quando o adulto só quiser racionar), o que condicionará toda a sua atitude. Assim, mesmo sem querer, não se pode evitar invadir a liberdade delas. O dever do adulto é, porém, reduzir essa invasão ao que é estritamente necessário. (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 102).

A expressão “crianças à frente de documentários”, uma das premissas de PSA, valida o lugar de fala das protagonistas. Além disso, aplica outra questão fundamental para o desenvolvimento da criança: a relação com o universo da narrativa audiovisual e suas conexões com as possibilidades do mundo real, rompendo com a relação entre um adulto autor/produtor, que detém instrumentos de poder, e uma criança

espectadora/consumidora. Este rompimento aponta que o sujeito da experiência em PSA, o grupo de 23 crianças, arriscou, rompeu e atravessou esta jornada audiovisual.

### 1.1.1 O projeto da série PSA

Atendendo à demanda do edital da Chamada Pública PRODAV 11/2014, a equipe de 07 roteiristas da Sarasvati Produtora Cultural criou o projeto de PSA obedecendo ao formato imposto de 13 episódios de 07 minutos e do gênero série de Animação/Documental. Ademais, havia a premissa que determinava uma série com crianças à frente de documentários sobre fatos nacionais da atualidade. Desta forma, a equipe de roteiristas definiu 13 temas relacionados ao mundo real e contemporâneo: brincadeiras de criança, morte, alimentação, violência, animais, família, água, mídias e meios de comunicação, medo, lixo, religiosidade, consumo e arte. Cada um destes temas foi apresentado em um episódio. Os 13 episódios foram filmados no ano de 2016, entre os dias dois de agosto e vinte e nove de outubro, conforme tabela abaixo:

**TABELA 2:** Cronograma de filmagem dos Episódios.

<b>Nome do episódio</b>	<b>Tema</b>	<b>Período de filmagem</b>
Ciranda, cirandinha	Brincadeiras de criança	02/08/16 – 06/08/16
Tá Morto	Morte	09/08/16 – 13/08/16
O que podemos comer?	Alimentação	16/08/16 – 20/08/16
O que é violência?	Violência	23/08/16 – 27/08/16 e 10/09/2016
Soltando os bichos	Animais	30/08/16 – 03/09/16
Família êh! Família ah! Família!	Família	06/09/16 – 10/09/16
Pra onde vai?	Água	13/09/16 – 17/09/16
Conectados	Mídias e meios de comunicação	20/09/16 – 24/09/16
De cabelo em pé	Medo	27/09/16 – 01/10/16
Sujou! E agora?	Lixo	04/10/16 – 08/10/16
Onde está Deus?	Religiosidade	11/10/16 – 15/10/16
Eu Tenho! você Não tem!	Consumo	18/10/16 – 22/10/16
Avatares das Artes	Arte	25/10/16 – 29/10/16

(FONTE: Arquivo Pessoal).

O conceito unificador de PSA, criado pela equipe de roteiristas, apresentou crianças revelando os bastidores da produção das animações. De forma metalinguística, pedagógica e lúdica, as crianças participantes explicaram sobre etapas, funções, conceitos e abordagens da produção audiovisual, algumas destas estratégias conceituais da construção de filmes apresentadas nos episódios: gravação

de entrevistas, brinquedos ópticos, efeitos especiais, técnicas de animação, ensaios, criação da trilha sonora, captação de áudio, roteirização, maquiagem e caracterização, linguagem cinematográfica e posicionamento de câmera, produção, edição e história do cinema. Neste sentido, todo esse conhecimento audiovisual apreendido pelas crianças e transmitido por elas nos episódios foi vivenciado como uma experiência de poder coletivo: poder de falar, ouvir, questionar, enfim, como um espaço de circulação de poderes e saberes.

Os objetivos específicos de PSA foram assim definidos na etapa de elaboração do projeto da série para o edital do PRODAV 11/2014:

- \* Explorar temas relevantes e atuais da sociedade brasileira, a partir do ponto de vista de crianças sobre esses fatos.
- \* Descortinar e desmistificar as etapas de produção audiovisual, ao apresentar de forma pedagógica e lúdica algumas estratégias da construção de filmes.
- \* Contribuir para a formação de futuros cineastas e multiplicadores das possibilidades de produção de conteúdos audiovisuais de qualidade.
- \* Valorizar o pensamento, opiniões e expressividades das crianças participantes, respeitando sua forma de ver o mundo.
- \* Experimentar a hibridização de técnicas de documentário e animação com um grupo heterogêneo de crianças.
- \* Ampliar a cultura do documentário, da animação e de outras abordagens audiovisuais para o universo infantil.

Por meio de vivências variadas, brincadeiras, passeios, desafios criativos e gincanas as crianças participantes aprenderam e refletiram sobre o processo de produção audiovisual. Com tom lúdico-cognitivo e caráter educativo, a intenção foi trabalhar uma abordagem audiovisual participativa e metalinguística, em que as crianças interagiram de forma espontânea e afetuosa tanto no processo de ensino aprendizagem quanto no de produção de sequências documentais e de animação. O conceito de afeto aqui utilizado perpassou toda as etapas de PSA, inclusive na elaboração do projeto feito em conjunto por um grupo de 07 amigos.

É relativamente recente a concepção da emoção como um modo de apreensão das coisas. A emoção é uma maneira de expressão. A partir disso, podemos compreender o imaginário como algo cuja fonte está na emoção. Imaginar é tender para o objeto real, a fim de fazê-lo aparecer. A imaginação das crianças protagonistas de PSA criou animações que contribuíram para realçar um tom mais leve, onírico e lúdico da série.

A relevância do projeto da série PSA perpassa pelo acesso aos meios de produção de imagens em movimento que tornou-se mais fácil e democrático. Estamos vivenciando a “Era Digital”, na qual os atores e as alternativas no processo de produção de conteúdos são incalculáveis e as possibilidades de criação são inimagináveis. Os que eram meros espectadores das audiovisualidades, agora podem participar dos seus processos de elaboração, tornando-se, assim, criadores, como o cineasta. No entanto, para que haja, como diria Paulo Freire, a “aproximação crítica da realidade” é necessário aprender a escrever com a câmera.

(...) esta etapa não se conclui jamais, quando se sentir seguro com essa escrita, encontre outra. Busque formas de escrever como quem aprende um novo idioma. Olhe para o mundo como se ele fosse um dialeto impronunciável. Nunca deixe de ver o mundo como um dialeto impronunciável. (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 87).

No entanto, podemos observar que nestas produções democratizadas, disponibilizadas especialmente na internet, a escrita audiovisual tende à imitação do padrão narrativo e estético encontrado nos meios de comunicação de massa, sobretudo na TV comercial. O desconhecimento de outros veículos e outros tipos de narrativas audiovisuais, por parte das crianças e da população como um todo, provoca um círculo vicioso no qual os estereótipos encontrados, por exemplo, nos canais de *Youtubers*, são rapidamente assimilados e replicados aos milhares na internet.

Mais de um século de cinema nos dá a certeza de sua impureza: os filmes estão sempre imbricados, misturados a tantas outras formas de expressão e muitas outras formas de diálogo com os espectadores. Da publicidade ao *YouTube*, da tevê ao elevador, somos exploradores de naturezas eletrônicas, coloridas, ruidosas. (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 36).

O investimento financeiro para realização de PSA do FSA/Ancine e BRDE foi de R\$ 637.000,00 (seiscentos e trinta e sete mil reais). Este investimento produziu uma série que explicitou os bastidores do processo de produção audiovisual e que contribuiu para o aumento da diversidade de conteúdo e para reflexões críticas sobre

temas diversos, com abordagens estéticas diferenciadas, que privilegiaram a identificação infantil. Neste sentido, aproximar crianças destes processos de criação foi uma estratégia importante para garantir os objetivos do projeto da série.

#### Oficina de Audiovisual

Segundo Migliorin e Pipano (2019) pode ser complexo para muitos ter que lidar com a liberdade do aprendizado audiovisual, pois “o ensino de cinema é dos mais paradoxais. Fácil seria se tivéssemos um centro organizador de estéticas e discursos ao qual os alunos deveriam se reportar”. Os autores ressaltam que não há nada a aprender que não dependa do desejo individual e coletivo de inventar.

Além disso, o modo de afetar do cinema é fundado em uma descontinuidade entre produção e fruição. Com isso, antes das imersões temáticas, durante todo o mês julho de 2016, foi realizada uma oficina de audiovisual (40h/a) didático/prática para as 23 crianças selecionadas que integraram o elenco principal de PSA.

(...) ensinar com o cinema é um não-sei-o-quê de possibilidades. Ensinar com o cinema passa, justamente, por um “não saber” das partes que se preparam para o acontecimento, ou seja, para a invenção intempestiva consigo e com o outro, com as imagens, mundos e conexões que o cinema nos permite, nos autoriza. Só cinema pode isso? Certamente, não. Mas talvez nenhuma arte ou meio de expressão o possa com tanta intensidade. (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 38).

Nesta oficina de preparação e formação para iniciantes, realizada no Zoetrópio, cenário da série, as crianças foram apresentadas aos diversos tipos de narrativas de documentário e técnicas de animação, exemplificados por meio da exibição de filmes e outros materiais audiovisuais, bem como pela produção de exercícios práticos, pílulas audiovisuais preparatórias.

(...) no caso do cinema e do audiovisual, qual o objeto em questão na formação? Diríamos que o objeto é a liberdade e a criação que se expressa em blocos de imagens e sons. Para que essa criação se efetive, ela exige algumas técnicas, organizações, investimentos pessoais e econômicos centenas de horas de trabalho e altíssimo engajamento afetivo de professores e estudantes. (SARAIVA, In: MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 29).

Para as produções destes exercícios audiovisuais, chamados de pílulas preparatórias, as participantes aprenderam na prática noções básicas de direção, câmera, fotografia, direção de arte, captação de som, técnicas de animação e montagem.

## Imersões nos temas

A cada episódio, imersões foram propostas para contribuir com o aprofundamento sobre o tema de forma lúdica. Elas exploraram com as crianças pontos de vista possíveis de serem abordados sobre as temáticas desenhadas para cada episódio. Essas imersões foram coordenadas, à exceção do episódio “Pra onde vai?”, por convidados e convidadas específicos para cada episódio. No caso do episódio “Pra onde vai?”, sobre a temática da água, um dos personagens “Pixels”, fixos da série, foi o mediador.

O tema escolhido para ser abordado em cada episódio foi introduzido para o grupo de crianças a partir de um fato singular pinçado na realidade, por exemplo, uma notícia de um jornal, um vídeo viralizado na internet, uma música ou jogo atual de sucesso. Durante o processo de imersão na temática, com interações entre o grupo de pequenos cineastas e convidados que agregaram possibilidades de refletir sobre os temas, estes foram decompostos e articulados de maneira mais abrangente com questões universais para criar relações a aspectos antropológicos, sociológicos, históricos, culturais e filosóficos da sociedade brasileira. Esse primeiro contato com o tema universal e o seu exemplo na vida real foi apresentado de maneira diferente em cada episódio, utilizando de diversas linguagens: plástica, musical, corporal, fotográfica, poética, científica etc.

A aprendizagem de si e do mundo se faz em horinhas de descuido, de enamoramento. Também não é possível construir uma relação educativa sem uma certa dose de ociosidade amorosa. É preciso estar junto, compartilhar silêncios, dividir ninharias, encontrar encantos. Essa cumplicidade carece de uma identidade na experiência do tempo. É preciso que o professor acorde a criança que o habita. (VASCONCELLOS, In: LOPES; MELLO, 2009, p. 91).

Em um segundo momento o tema, já debatido e aprofundado foi trabalhado pelas crianças participantes na construção de um argumento audiovisual, no qual técnicas de animação e abordagens documentais foram pensadas de forma criativa para a concepção do prólogo animado de um minuto.

## Personagens da série

As protagonistas de PSA foram 23 crianças entre 9 e 12 anos, moradoras da região metropolitana de Belo Horizonte. Foram 65 crianças inscritas no site da série, que



preencheram um questionário sociocultural e enviaram um vídeo, de até um minuto, produzido por elas. As inscritas participaram de uma tarde de atividades lúdicas e foram entrevistadas pelos coordenadores pedagógicos da série.

**FIGURA 5:** Foto do processo seletivo das 65 crianças inscritas, ao centro dois “Pixels” sem figurino.



(FONTE: Arquivo pessoal)

Com todo esse material, foi possível escolher perfis heterogêneos, pertencentes a culturas, etnias, classes sociais e orientações religiosas diversas. O trabalho com um grupo heterogêneo de crianças garantiu originalidade e qualidade nas propostas de abordagem, gerando conflitos interessantes entre as percepções dos participantes. A opção por trabalhar com um grupo diverso reforçou a teoria de que todo mundo é capaz de se expressar por meio do audiovisual, só é preciso conhecer um pouco as ferramentas, a gramática e a história das imagens em movimento. Abaixo, tabela de participações das crianças protagonistas nos episódios:

**TABELA 3:** Lista de participações das crianças protagonistas.

<b>Crianças protagonistas e temáticas dos episódios que participaram</b>			
Ana Carolina	Brinquedos	Família	Lixo
Caio	Família	Medo	Consumo
Cauã	Brinquedos	Família	Religiosidade + Arte (participação especial)
Clara	Morte	Animais	Conectados

Débora	Alimentação	Conectados	Consumo
Eduarda	Morte	Animais	Religiosidade
Eduardo	Alimentação	Lixo	Arte
Emanuela	Brinquedos	Animais	Religiosidade
Giulia	Alimentação	Medo	Arte
Lua	Violência	Água	Arte
Lucas	Morte	Medo	Religiosidade
Maria Eduarda	Animais	Água	Medo
Maria Fernanda	Animais	Água	Consumo
Maria Isabel	Morte	Conectados	Medo
Maria Luiza	Brinquedos	Alimentação	Consumo
Mateus	Morte	Família	Água
Nina	Alimentação	Lixo	Arte
Sofia E	Violência	Família	Lixo
Teodoro	Violência	Religiosidade	Consumo
Thiago Elias	Violência	Lixo	Arte
Thiago Ruy	Brinquedos	Família	Conectados
Vinícius	Violência	Água	Conectados
Yan	Brinquedos	Conectados	Lixo

(FONTE: Arquivo Pessoal)

Os “Pixels”, personagens fixos em todos os episódios, foram criados para interagirem cenicamente com as crianças participantes. Eram três “Pixels”: dois do gênero masculino — um cineasta/animador e um arte educador — e uma do gênero feminino — animadora. Os “Pixels” usavam um figurino padrão, com blusa preta, suspensório e calça comprida quadriculada. Estes personagens dialogaram diretamente com as crianças durante todo o processo de produção, tirando dúvidas e ensinando sobre questões relacionadas à produção das animações, bem como sobre os temas de cada episódio. O objetivo da presença dos “Pixels” era orientar, com ternura e competência, as crianças na condução da produção do filme de um minuto, valorizando a espontaneidade delas, mas cuidando da qualidade de captação de imagens e sons e dos processos de animação.

(...) o educador não pode ser um prático intuitivo somente, ele precisa acercar-se de um método. O método de educar, segundo Comenius, deve basear-se na arte, arte que ele extrai não só da natureza, mas também das experiências humanas. É frequente lermos na *Didática Magna* os exemplos com que ele nos ilustra e compara a prática pedagógica: ao como fazer dos

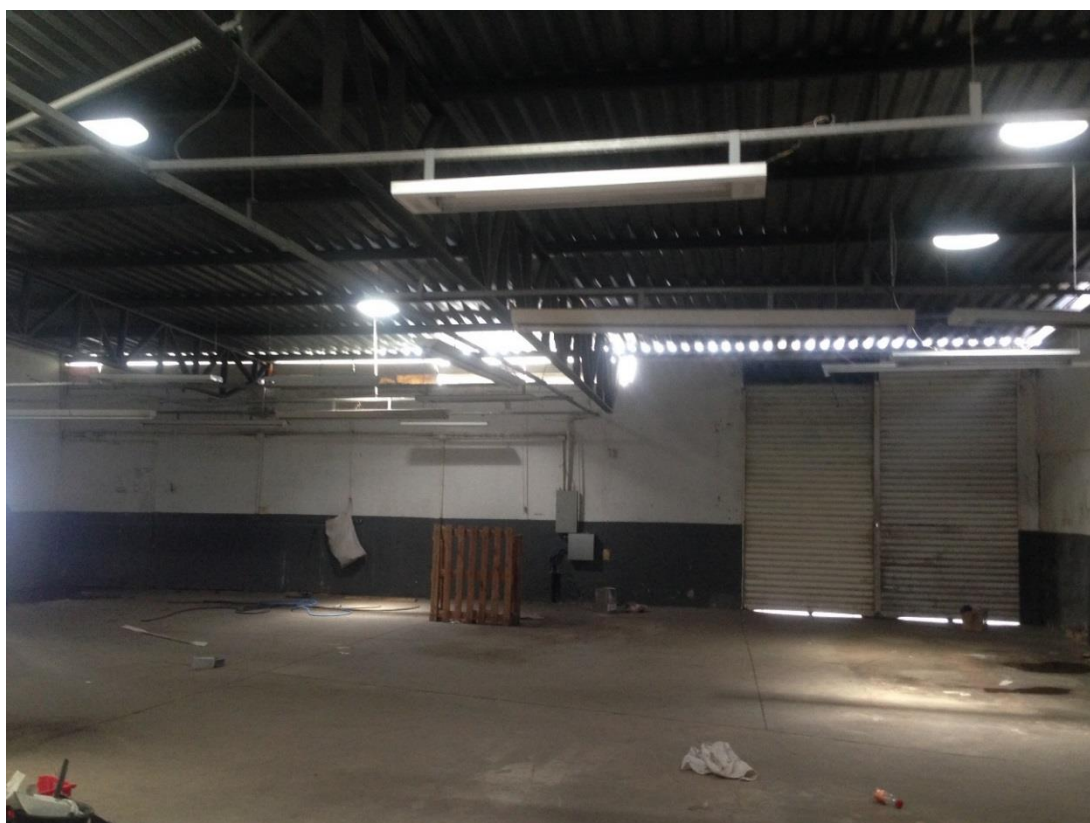
jardineiros, dos médicos, dos carpinteiros, dos arquitetos. (CARVALHO; PASSOS, In: LOPES; MELLO, 2009, p. 255).

Convidados diversos contribuíram para a reflexão sobre o tema proposto em cada episódio. Os convidados, personagens da etapa de imersão na temática, lançaram mão de metodologias de ensino-aprendizagem variadas. O primordial destas metodologias era o estímulo à reflexão e roteirização por parte das crianças participantes. Neste sentido, há uma metáfora sobre o educador que diz: o educador não é aquele que “põe os ovos” metáfora dos conhecimentos, mas, aquele que zela pela hora do voo.

### Cenário

O Zoetrópio foi um espaço montado especialmente para PSA. Este nome é baseado na máquina zootropo (também conhecido como zootrópio), criada em 1834 por William George Horner, composta por um tambor circular com pequenas janelas recortadas, através das quais o espectador olha para desenhos dispostos em tiras. Ao girar, o tambor cria uma ilusão de movimento aparente.

**FIGURA 6:** Galpão onde foi montado o cenário, Zoetrópio, de PSA.



(FONTE: Arquivo pessoal)

O Zoetrópio foi o cenário da série, montado em um galpão, transformado em estúdio. O Zoetrópio era um laboratório multicolorido com objetos, móveis, livros, brinquedos etc. que dialogavam de forma lúdica com as referências temáticas de cada episódio.

**FIGURA 7:** Foto em *Plongée* do Zoetrópio, episódio *Ciranda, Cirandinha*.



(FONTE: Arquivo pessoal).

O Zoetrópio foi reconfigurado em cada episódio para atender às especificidades interativas e lúdicas exigidas pelo tema a ser trabalhado. Ele também foi o espaço onde aconteceu a oficina de audiovisual, que antecedeu a gravação dos episódios, bem como todo processo de imersão, criação e produção dos episódios. Algumas sequências de cenas foram filmadas pelas crianças em suas casas e, também, cada episódio demandou, conforme argumento proposto, uma ou mais locações externas, conforme tabela abaixo:

**TABELA 4:** Lista de locações externas por episódio de PSA.

<b>Nome do episódio</b>	<b>Tema</b>	<b>Locações externas</b>
Ciranda, cirandinha	Brincadeiras de criança	Biblioteca de uma escola.
Tá Morto	Morte	Cemitério
O que podemos comer?	Alimentação	Supermercado
O que é violência?	Violência	Centro de BH
Soltando os bichos	Animais	Projeto o Lobo Alfa

Família êh! Família ah! Família!	Família	Praça/parque
Pra onde vai?	Água	Piscina de um clube
Conectados	Mídias e meios de comunicação	Emissora de rádio
De cabelo em pé	Medo	Trem fantasma/parque de diversões
Sujou! E agora?	Lixo	Central de Tratamento de Resíduo Sólido/ Superintendência de Limpeza Urbana/PBH
Onde está Deus?	Religiosidade	Templo Budista, Igreja Católica e Tenda Espírita Umbandista
Eu Tenho! você Não tem!	Consumo	Loja de shopping
Avatares das Artes	Arte	Inhotim

(FONTE: Arquivo Pessoal).

### Estrutura dos episódios

A estrutura dos episódios era fixa em suas abordagens, podendo variar um pouco em sua duração: prólogo - Exibição da animação criada pelas crianças protagonistas (um minuto); vinheta da série (trinta segundos); primeira sequência — série de planos mostrando detalhes do processo de imersão sobre o tema (dois minutos); segunda sequência — série de planos apresentando as crianças produzindo a animação, metalinguístico, e que revelava os bastidores da produção dos filmes, bem como os planos de todo o processo de construção do filme: gravações externas, entrevistas, linguagem cinematográfica, etc. (três minutos); terceira sequência — créditos finais. Paralelo à cartela de créditos, em cada episódio houve um final diferente, locação externa (trinta segundos).

(...) uma imagem é uma relação em que há uma distância intrínseca. Distância que a separa do mundo, inalienável de um mundo em construção. (...) Ou seja, uma ética estaria nos modos de existência do espaço entre mundo e imagem. Estamos aqui em face de um problema clássico de reapresentação. O que se escolhe ou não para representar? Quais as formas dessa escolha? O que não se representa? Existe o irrepresentável? Como circulam as vozes e coros nessa representações? Como se organizam os discursos e as visibilidades na imagem? (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 126).

As sequências documentais de PSA, que focam no processo criativo das crianças, apresentaram momentos de erros e de acertos. Segundo Migliorin e Pipano (2019) “o cinema é documental, é uma faca que corta o real, linha que reúne, separa,

une. Novas distribuições. Filmar a realidade como forma de intervenção no que há”. Essa proposta que contou com a força do imprevisível, buscou aproximar o público infantil da série com as crianças participantes, curiosas sobre o mundo à sua volta e aprendendo a lidar bem com erros e acertos.

### **1.1.2 Mãozinhas à obra: as animações de PSA**

A utilização de animações em PSA permitiu duas possibilidades de trabalho: a primeira se relacionou com a própria linguagem e técnica que é bastante lúdica para ser ensinada às crianças, além de ser esteticamente atrativa para o público infantil. A segunda se relacionou ao contexto narrativo e temático trabalhado em cada uma das animações dos episódios, uma vez que é atravessado por escolhas e inscrições estéticas infantis — modos de perceber, ver e dizer. A seguir, a análise de conteúdo das animações dos 13 episódios de PSA, na ordem em que foram filmadas.

#### **1º Episódio:** *Ciranda, cirandinha*

Tema: Brincadeiras de criança.

Sinopse do episódio: Infelizmente, a memória do brincar, hoje em dia, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo. No entanto, por meio das participantes, este episódio da série PSA apresenta o quanto as crianças ainda estão imersas no mundo da criatividade do brincar. As crianças cineastas, participantes do episódio, foram estimuladas a pesquisarem e entrevistarem seus avós, pais e outras pessoas mais velhas sobre brinquedos e brincadeiras que foram ou estão sendo esquecidas pelas novas gerações. Esta pesquisa contribuiu para que o grupo de crianças resgatasse brincadeiras tradicionais, que foram colocadas em prática por elas mesmas. Duas arte-educadoras foram as mentoras das crianças e as guiaram rumo a este universo lúdico das “novas” brincadeiras e descobertas.

Sinopse da animação criada pelas crianças: Um grupo de três crianças, um menino e duas meninas estão entediados e pensativos. Decidem então buscar novas alternativas de brinquedos e brincadeiras. O trio se depara com brinquedos variados: petecas, mesa de futebol de botão, corda, trenzinho, aviãozinho e helicóptero de madeira, etc. Encantadas com estes brinquedos, as crianças descobrem ainda os brinquedos ópticos: taumatrópios, zoetrópios e *flipbooks* que garantem a sua diversão.



Criação da animação: Animação de recortes de fotografias, *stop-motion* e brinquedos óticos feitos pelas crianças.

**FIGURA 8:** Frame da animação do episódio *Ciranda, cirandinha*.



(FONTE: Arquivo pessoal)

A animação do episódio *Ciranda, cirandinha* apresenta as crianças ávidas por descobertas de novos brinquedos e brincadeiras. Esta animação é uma metáfora da série PSA, porque conduz a criança participante ao protagonismo, animando o que considera importante, neste caso os novos brinquedos, suas ideias e visões de mundo. A metodologia do “Brincar de Fazer Cinema” é aplicada uma vez que toda a narrativa desta animação, deste 1º episódio, remete à diversão e brincadeiras, além de homenagear os primórdios da imagem em movimento, por meio dos brinquedos óticos. No campo da estética visual, aproveita bem o Zoetrópio, cenário, que também homenageia o cinema.

Aquilo que se convencionou chamar de “cinema” é apenas uma entre várias técnicas conhecidas para criar ilusões de ótica que enganam o cérebro humano dando a impressão de que uma série de imagens estáticas seria na verdade, uma única imagem que se move. Os brinquedos óticos são usados como entretenimento pelo menos desde o século XVI e aparatos como câmeras obscuras e lanternas mágicas já fascinavam muito antes das câmeras e projetores crono-fotográficos do cinema vitoriano. (WERNECK, In: TAVARES; GINO, 2019, p.128).

## **2º Episódio: Tá Morto**

Tema: Morte

Sinopse do episódio: O objetivo desse episódio é trabalhar o tema morte de uma maneira um pouco diferente do que as crianças normalmente presenciam no seu cotidiano. A desconstrução de tabus é realizada na medida em que é mostrado um lado menos violento e traumático do tema, abordando a questão da morte pelo viés da arte e do humor. Para isso, os convidados deste episódio, um arte educador e uma jornalista, exploram, juntamente com as crianças, a representação da morte na literatura, nas artes visuais, na filosofia e nos meios de comunicação. Jogos, imagens e matérias de jornais impressos sensacionalistas servem de base para a imersão do grupo de crianças cineastas nesta temática. Elas embarcam nesta jornada, que é inexorável a todo ser vivo.

Sinopse da animação criada pelas crianças: O apresentador e a apresentadora do Jornal Sobrenatural iniciam a edição televisiva chamando a matéria do repórter Lucas. Diretamente do cemitério, Lucas noticia sobre o aparecimento misterioso de uma tal “Loira do cemitério”. Em plena narração, o repórter é surpreendido pela aproximação da “Loira do cemitério”. Amedrontado, ele grita de pavor e sai correndo. No estúdio do Jornal Sobrenatural, a dupla de apresentadores encerra esta matéria dizendo em unísono: “Tá Morto!”. A apresentadora chama uma outra matéria, sobre uma mansão mal assombrada que assusta os vizinhos, os quais ouvem gritos e gemidos durante à noite. Diretamente da sala de estar da mansão mal assombrada, a repórter Clara não se deixa amedrontar por móveis que se mechem sozinhos. O cabelo da repórter se arrepia e ela tenta manter a calma. Corta para o apresentador do Telejornal, em uma notícia urgente: morte do repórter Lucas por causa do susto que tomou da “Loira do cemitério”. Vestido de anjo, de microfone na mão, o repórter Lucas se despede dos telespectadores e promete voltar em breve com outras notícias. Ele voa em direção às nuvens cantando “voar, voar, subir, subir”. Os apresentadores encerram a edição do telejornal e lembram: “o sobrenatural está sempre com você!”.

Criação da animação: *Stop-motion*, *Pixilation*, trechos em *Live-action* e cenário desenhado pelas crianças aplicado em *chroma key*.



**FIGURA 9:** Frame da animação do episódio *Tá Morto*.



(FONTE: Arquivo pessoal).

As crianças protagonistas deste episódio, com humor, encenam sequências que tem o real jornalístico como premissa e inovam no tom burlesco com pitadas do gênero “Terrir” (terror temperado com humor). *Tá Morto* brinca de fazer cinema ao obedecer, descompromissadamente, ao modelo de reconhecimento da linguagem documental de um telejornal, utilizando, para isso, o conceito jornalístico do “aqui e agora” e a presença dos repórteres nos locais onde aconteceram os fatos. Todas as personagens desta animação foram criadas e interpretadas pelas crianças participantes deste episódio, numa brincadeira capaz de fazê-las escaparem de si mesmas pela ficção, uma vez que se colocaram “na pele” de outra pessoa. Isto diz muito sobre a complexidade do que fazem as crianças ao imaginar e brincar.

Neste regime que considera o objeto representado como independente da sua imagem, uma realidade preexistente ao seu signo, tudo está selecionado para criar a sensação de verossimilhança. A narração, ainda que fictícia, tem pretensões de verdade. O espaço e o tempo adequam-se a uma lógica de ações e reações legitimadas pelo senso comum, em uma narrativa linear que obedece ao modelo da reconhecimento. (BETHÔNICO; CASTRO, In: TAVARES; GINO, 2019, p.247).

### **3º Episódio:** *O que podemos comer?*

Tema: Alimentação

Sinopse do episódio: Para o desenvolvimento do processo de criação com as crianças cineastas desse episódio, foi realizada, como primeira atividade, uma aula de culinária, ministrada pela nutricionista convidada. Nesta aula, vários alimentos são apresentados às crianças, além de receitas que envolvem alimentos saudáveis. Os participantes provam diversos pratos que eles mesmos preparam e ainda saboreiam alimentos novos. A segunda atividade é realizada com os rótulos dos alimentos. Cada criança apresenta rótulos de alimentos variados. Em seguida, juntamente com a

nutricionista, são feitos alguns questionamentos, como: “todos esses alimentos são feitos com morango?”; “será que a cor ou o sabor desses alimentos foram feitos em laboratórios químicos?”; “se eu consumo esse produto, o que realmente estarei consumindo?”; “esse alimento é importante para o desenvolvimento do meu corpo?”; “esse alimento é saudável?”.

Sinopse da animação criada pelas crianças: A “Rainha Cupcake” e seu séquito de “Bolachinhas Waffles” se juntam a um exército de “Bolachas Recheadas”, “Chocolates”, “Jujubas” e “Chicletes”. A “Rainha Cupcake” ordena: “Hora de engordar as crianças!”. Uma menina magra come tudo e engorda. O personagem “Brócolis” aparece e tem início, como num jogo de videogame, a luta deste vegetal contra os alimentos não saudáveis. O “Brócolis” ganha a batalha e se fortalece. A personagem “Batata” aparece e luta contra “Balinhas de Chocolate”, da mesma forma do “Brócolis”, como num jogo de videogame, ela ganha a disputa. É a vez de “Jiló” enfrentar seus inimigos “Pipocas” e “Salgadinhos Industrializados”, atirando munições certeiras de feijões e milhos. A “Abobrinha” parte para o ataque com munições de uvas, conseguindo desta forma, eliminar a torre de “Bolachas Recheadas” e “Biscoitos de Doce”. Uma “Jujuba” audaciosa ganha força e se transforma em uma cobrinha faminta. Neste momento, a “Rainha Cupcake” reaparece, erguendo sua espada de batata frita em palito, ela chama “Brócolis” para o duelo dizendo: “você não pode deter as dores de barriga e os dentes podres”. O destemido “Brócolis” rapidamente empunha sua espada de cenourinha e os dois duelam. De repente, como num jogo de videogame, a espada do “Brócolis” transforma-se em pimenta Dedo-de-moça e ele a engole, transformando-se então no “Super Brócolis”. Seguro de si, de capa voadora e tudo, o “Super Brócolis” atira uma chama de fogo na “Rainha Cupcake” que morre queimada. A criança que havia engordado com a alimentação não saudável ingere uma porção de frutas e legumes e emagrece. A equipe dos alimentos saudáveis, liderada pelo “Super Brócolis”, comemora a sua vitória com o grito de guerra: “Ninguém vence os alimentos saudáveis!”.

Criação da animação: *Stop-motion*.

**FIGURA 10:** Frame da animação do episódio *O que podemos comer?*



(FONTE: Arquivo pessoal).

Segundo Bethônico e Castro (2019) “a música é uma grande aliada da animação. Frequentemente ela é utilizada no audiovisual com o mesmo propósito que sugere a palavra e o ato de animar: conceder alma ou vida. O sopro vital da música garante unidade, dinamismo e ritmo à montagem”. A animação do episódio *O que podemos comer?* apresenta a trilha musical mais marcante de PSA, pois é uma homenagem aos efeitos musicais e trilhas sonoras de jogos de videogames das décadas de 80 e 90 do século passado. A trilha, nesta animação, torna-se personagem que marca, dá vida e narra a história das batalhas entre os alimentos saudáveis e os não saudáveis.

#### **4º Episódio:** *O que é violência?*

Tema: Violência

Sinopse do episódio: Reunidas no Zoetrópio, as crianças protagonistas deste episódio encenam, com a orientação de professores de teatro, que utilizam técnicas do Teatro do Oprimido, de Augusto Boal, esquetes curtas que trabalham com a memória emotiva das participantes de forma a reproduzir cenas experienciadas de violência. A encenação dessas esquetes possibilita, por meio do distanciamento proposto pelo Teatro do Oprimido, a reflexão crítica das situações vividas.

Sinopse da animação criada pelas crianças: Na tela aparece a frase pintada: “Violência Gera Violência”. Em um escritório, uma chefe ofende seu funcionário. Ele vai para casa e após embriagar-se agride verbalmente sua esposa. Ela se entristece, mas procura o filho, levando uma maçã de presente para ele. O filho nega a maçã e a mãe nervosa atira a fruta no menino. O menino se aproxima de um colega, rouba

seu boné e comete *bullying* com ele. O colega surpreendentemente reage ao ato de violência, entregando uma flor. O menino que havia roubado o boné recebe a flor de seu colega, fica feliz e devolve o boné. Na tela aparece a frase pintada: “Gentileza Gera Gentileza”. O menino entrega a flor para sua mãe deixando-a feliz. Ela, após desculpar-se com o filho, repassa a flor ao marido, que pede desculpas pela agressão cometida anteriormente. Ele volta ao escritório e entrega a flor à sua chefe, que o cumprimenta carinhosamente. Na tela aparece a frase pintada: “E para você o que é violência?”. Todas as personagens desta animação foram pensadas e interpretadas pelas crianças participantes deste episódio, que criaram também os desenhos que formam o cenário.

Criação da animação: *Pixilation*, cenários desenhados pelas crianças aplicados em *chroma key*.

**FIGURA 11:** Frame da animação do episódio *O que é violência?*



(FONTE: Arquivo pessoal).

Esta foi a temática de PSA mais complicada de ser trabalhada com as crianças participantes. Pelo fato de recorrer às técnicas do Teatro do Oprimido, as crianças tiveram que aprender e aplicar o conceito do distanciamento, proposta teatral desenvolvida para possibilitar a reflexão e a educação do público e dos atores envolvidos. No cenário da 1ª sequência, a metodologia da série, “Brincar de fazer Cinema”, destaca os desenhos, representações criadas pelas crianças para expor, uma vez que o curta de animação é mudo, os xingamentos emitidos pela personagem chefe representados por: caveira, cobra, estrela, X, bomba e raio. A animação com temática violência foi roteirizada pelas crianças num processo de resgate de suas memórias e relatos pessoais sobre situações de abusos, agressões e *bullies* sofridos por elas próprias ou por seus familiares.

Nesse contexto, floresceu uma produção de animação baseada em relatos pessoais, mais experimental em termos de linguagem, (...) a partir da qual o documentário animado emergiu como uma potente ferramenta de documentação da realidade pessoal e subjetiva. (SERRA, In: TAVARES; GINO, 2019, p.65).

## **5º Episódio:** *Soltando os bichos*

Tema: Animais

Sinopse do episódio: Por quê existe o tráfico de animais silvestres? Por quê há quem capture os animais na natureza e quem se interessa em comprar esses "produtos"? O tráfico é alimentado pelo cidadão comum que, de forma irresponsável, cruel e egoísta condena animais livres à prisão perpétua, apenas para seu deleite. No entanto, é preciso saber que existem leis que protegem toda a biodiversidade brasileira com punição para quem as desrespeitam. Neste episódio, a premissa é: como podemos colaborar para a diminuição do tráfico de animais silvestres no Brasil? Essa premissa é uma tentativa de sensibilizar as crianças participantes da série, bem como os telespectadores, a não compactuarem com esse crime. Para isso, as crianças participantes deste episódio conheceram a realidade sobre esse tema, visitando o Centro de Triagem do Projeto o Lobo Alfa. No Brasil, os CETAS — Centros de Triagem de Animais Silvestres — são responsáveis por receber, identificar, marcar, triar, avaliar, recuperar, reabilitar e destinar animais silvestres. Além disso, os centros de triagem são considerados importantes aliados às ações de repressão ao tráfico, por fornecerem informações relativas aos animais silvestres apreendidos ou oriundos de entregas voluntárias. O convidado deste episódio era artista de origamis e ensinou as crianças a criar todos os personagens que seriam animados. Outra convidada deste episódio foi uma especialista em reabilitação de animais silvestres, ela foi mentora e guia das crianças na visita ao Projeto o Lobo Alfa.

Sinopse da animação criada pelas crianças: Em uma floresta, um lobo, um tamanduá e uma coruja são surpreendidos por uma mão humana que segura um cigarro, o que causa um incêndio de grandes proporções. O incêndio se alastra rapidamente e os animais fogem assustados. Na próxima cena, em um pântano, um sapo e um jacaré nadam. Enquanto o sapo foge, o jacaré é capturado por uma mão humana, que o torna uma bolsa. Logo em seguida, um tucano é preso em uma gaiola por outra mão que o captura. Na próxima cena, uma mão, também humana, caça um tatu e assa-o.

Uma onça está na mata quando, de repente, uma mão covarde, que simula uma arma, atira, acertando o animal em cheio. A onça cai morta. Uma cobra sofre as consequências do derramamento de rejeitos de mineradoras, ocasionado também por uma mão humana. Na cena seguinte, todas as mãos se encontram, se unem e deixam um papel no centro do plano. O papel se abre e nele está escrito: “As Mesmas Mãos que DESTROEM...”, novamente as mãos humanas se encontram no centro do plano, outro papel amassado é deixado por elas. O papel se desembrulha e nele está escrito: “Também Podem PRESEVAR!”. Volta a união das mãos e de um pedaço de papel surge uma arara que é acariciada por duas mãos. Na cena seguinte, as mãos unidas novamente apresentam um papel no centro do plano onde está escrito, com letras decoradas e desenhos de patinhas de animais: “Soltando Os Bichos”.

Criação da animação: *Stop-motion* de origamis, desenhos em cartazes para os textos.

**FIGURA 12:** Frame da animação do episódio *Soltando os bichos*.



(FONTE: Arquivo pessoal).

A animação do episódio *Soltando os bichos* é a que apresenta a abordagem mais documental da série PSA, pois, diariamente, os animais sofrem com queimadas, caças, capturas, poluição do meio ambiente. Desta forma, a narrativa animada criada para este episódio confirma que a abordagem documental pode ser representada como animação e que é válida a união destes dois gêneros audiovisuais. Segundo a autora Serra (2019), é um erro deduzir que estes gêneros não podem ser aplicados para contar a mesma história, somente porque esta seria “verdadeira”. Para a autora, ainda, “essas diferenças colocaram documentário e animação em campos opostos em termos de definições: o documentário é relacionado à verdade, à autenticidade e à objetividade e a animação ligada à subjetividade e à ficção”, o que, para ela, seria um equívoco.

**6º Episódio: *Família êh! Família ah! Família!***

Tema: Família

Sinopse do episódio: O objetivo é contribuir para que as crianças reflitam que independentemente das múltiplas maneiras de se organizar, de se constituir enquanto família, o papel de socialização é importante e primordial na vida das pessoas. As crianças puderam entender as diversas famílias como espaço de construção da iniciação dos afetos e de todo aprendizado que esses afetos trazem a seus componentes. As convidadas deste episódio faziam parte de um grupo *Clow*. As palhaças representaram cenas comuns de famílias “tradicionais” e “não tradicionais”. As crianças desenharam e apresentaram suas famílias diversas, narrando suas histórias.

Sinopse da animação criada pelas crianças: Uma claquete inicia o curta e nela está escrito o nome de uma das crianças participantes deste episódio. Uma porta desenhada em um cenário se abre e surgem três personagens também desenhados. A criança narradora conta que seus pais se casaram e tiveram um filho, ele. A narração continua e o menino conta que seus pais separam-se e que ele mora em duas casas. Transição de cena com tesourinhas em círculo. Na próxima cena, ainda narrada pelo mesmo menino, próximo à porta desenhada no cenário, três personagens aparecem. O narrador explica que o pai e a madrasta tiveram um filho, seu irmãozinho. A sequência continua com vários cachorrinhos e um coelho saindo da porta deste cenário. O narrador explica que tem vários cachorros e que já quis ter um coelho, mas que agora não quer mais, porque as fezes do animal são muito fedidas. Na próxima sequência, a narradora é uma menina, que apresenta seus personagens desenhados e narra que em sua casa mora muita gente: seu pai, sua mãe, que muito se amam, além de três irmãos. O cenário é o desenho de um prédio com várias janelas. A menina confessa que gostaria muito de ter um cachorro, mas que, como a família mora em apartamento, não tem como. Na próxima cena, os personagens desenhados são apresentados um a um: mãe, pai e irmão. O cenário também é um prédio. O narrador diz que na sua casa todos são muito felizes. O próximo narrador apresenta seus personagens familiares desenhados: mamãe, vovó, ele e o cachorrinho Limão. Seu cenário é composto por letras e desenhos. Ele termina sua narração dizendo: “te amo mamãe, te amo!”. Em seguida, outro narrador



apresenta sua família, que também são personagens desenhados: ele, a mãe, o vó a vó e muito outros da família. Segundo este narrador, é tanta gente que até se confundem. Em seu cenário, o desenho de duas churrasqueiras. Na próxima sequência, outra criança narradora conta que sua mãe e seu pai se apaixonaram e tiveram uma filha que é ela. Os personagens desenhados aparecem em um cenário, uma praça florida, acima deles o desenho de um grande coração. A menina continua narrando e diz que os pais se separaram, mas continuaram amigos. A narradora diz que decidiu morar, então, com sua tia, sua vó e sua mãe, mais dois cachorros e um gato e são todos muito felizes. Nesta cena, todos os personagens desenhados aparecem e volta o desenho do coração. A sequência final desta animação termina com as crianças participantes dizendo em *off*: “Família é onde tem amor”. Na imagem, a união de recortes dos desenhos de personagens destas famílias.

Criação da animação: *Stop-motion*, animação 2D com os desenhos das crianças e animação de recortes.

**FIGURA 13:** Frame da animação do episódio *Família êh! Família ah! Família!*



(FONTE: Arquivo pessoal).

Os relatos pessoais das crianças participantes deste episódio de PSA são apresentados por meio da animação 2D criada com os desenhos destes meninos e meninas. São relatos repletos de afeto, memórias, reflexões, constatações e empatia, que, muito provavelmente, se filmados em *live-action*, teriam um tom com menos leveza e alegria. O “Brincar de fazer Cinema” foi evidenciado nos traços dos desenhos infantis, mantidos originais em suas formas, texturas e cores. Para Serra (2019), representados em animação, estes depoimentos criam narrativas com traços biográficos ou autobiográficos, sendo que:



(...) uma das potências da animação é expandir a nossa compreensão do mundo documentando aquilo que a imagem *live-action* não consegue capturar ou não dá conta de representar, como a documentação do que é indocumentável. Essa realidade inalcançável pela câmera tanto pode ser o passado não registrado como pode ser uma realidade interior, como os universos mentais ou os territórios da memória. Dessa forma, podemos entender que o documentário animado trabalha com uma perspectiva da realidade que vai além do que é tangível. (SERRA, O documentário animado: novas abordagens na representação da realidade. In: TAVARES; GINO, 2019, p.68).

## **7º Episódio:** *Pra onde vai?*

Tema: Água

Sinopse do episódio: Neste episódio, um arte educador realiza com as crianças participantes atividades lúdicas sobre o uso consciente dos recursos hídricos. Além disso, as crianças visitam o Centro de Educação Ambiental da Companhia de Saneamento de Minas Gerais — COPASA MG — o CEAM Barreiro. Este Centro de Educação Ambiental está localizado dentro da Área de Proteção do Manancial do Barreiro. No CEAM Barreiro, as crianças cineastas participam de atividades de sensibilização, por meio de rodas de conversas, e percorrem a trilha especialmente instalada na mata, sendo guiadas por especialistas colaboradores do CEAM.

Sinopse da animação criada pelas crianças: Uma mão humana adentra o quadro e pega um copo cheio de água. A mão vira o copo e derrama um pingo d'água, feito de massinha de modelar, que se transforma em uma torneira. A torneira, também de massinha, pinga água sem parar. A mão, ainda com o copo com água, derrama mais um pingo que se transforma em uma banheira com chuveiro, ocupada por um menino. O menino inicia seu banho e deixa o chuveiro ligado sem se preocupar com o gasto desnecessário de água. A mão que segura o copo cheio de água derrama mais um pingo que é transformado em um menino. Nesta cena, juntam-se ao menino outros personagens feitos de massinha: um jardim, um cachorro e uma mangueira que desperdiça água. Na próxima sequência, o copo segurado pela mão humana libera mais uma gota d'água que se transforma em uma lagoa com peixinhos e patinhos. A lagoa começa a secar, secar... tornando-se árida e sem animais. O copo, ainda segurado pelas mãos humanas, aparece completamente vazio. A mão balança-o, mas não há nem uma gotinha sequer. Uma menina humana aparece em primeiro plano com rosto triste e derrama uma gotinha de água, uma lágrima. A lágrima da menina

cai dentro do copo, que com isso, permanece quase totalmente vazio. Outra gotinha em formato de lágrima cai no cenário, transformando-se em letrinhas feitas de massinha que “ganham vida” e formam a frase: “Pra Onde Vai?”.

Criação da animação: *Pixilation, Stop-motion* (realizada nas criações de massinha modeladas pelas crianças).

**FIGURA 14:** Frame da animação do episódio *Pra onde vai?*



(FONTE: Arquivo pessoal).

Nesta animação do episódio *Pra onde vai?*, as crianças, assim como em *Soltando os bichos*, criaram um roteiro com abordagem documental, que tem como premissa a escassez de água e suas reverberações na consciência do ser humano. O curta, animação em massinha, apresenta situações de desperdício de água, poluição e mudanças climáticas, que causam a escassez de recursos de água doce e o comprometimento do atendimento à demanda padrão da população.

A animação não é um tipo de imagem neutra, mas uma forma de comunicação cujo poder assertivo reside na capacidade de criar imagens únicas dotadas especialmente de simbolismo. Dessa forma, o crescimento do documentário animado pode ser compreendido também por seu poder de documentar a dimensão subjetiva do mundo em que vivemos, possibilitando a representação da realidade em toda sua dimensão. (SERRA, In: TAVARES; GINO, 2019, p.68).

## **8º Episódio:** *Conectados*

Tema: Mídias e meios de comunicação

Sinopse do episódio: As crianças cineastas desse episódio são desafiadas a não acessarem, durante alguns dias, redes sociais, celulares, *tablets*, TV e nenhum conteúdo da *Web*. Durante este período, no Zoetrópio, as crianças fruem com os convidados, um grupo teatral mambembe, novos jogos, brincadeiras, estórias,

músicas, cantigas e outras atividades lúdicas que não envolvem tecnologia. Depois disso, elas são convidadas a trocar experiências e desabafos, refletindo sobre como foi este período que passaram desconectadas das tecnologias midiáticas. Estas reflexões das crianças são filmadas por elas mesmas, em pequenas câmeras, e servem para a criação do argumento da animação deste episódio.

Sinopse da animação criada pelas crianças: No Zoetrópio, seis crianças brincam de bola, catavento, pipa, peteca e pula-corda. Dois fantasminhas coloridos, Amarelo e Azul, aparecem voando e o grupo de crianças abandona seus brinquedos para tentar capturá-los. Os fantasminhas fazem surgir um celular que rasteja até o pé de um dos meninos que o pega. Com o celular o menino fotografa os fantasminhas e as outras crianças. Todo o grupo fica distraído com o celular, esquecendo de seus brinquedos. Em seguida, as crianças sentadas em roda no chão reverenciam o celular no meio do círculo. O plano abre e revela que o grupo, sentado reverenciando o celular, está preso na tela de outro aparelho. Ao se verem presas na tela do celular, as crianças se desesperam. De repente, cada uma delas está aprisionada em uma tela de celular diferente tentando escapar. Na sequência seguinte, os brinquedos que foram jogados para escanteio se unem e formam um personagem “Brinquedo flautista”, que toca uma flauta mágica. A música tocada por “Brinquedo flautista” acalma as crianças, ainda aprisionadas nas telas de celulares, elas começam a dançar. Com isso, elas são libertas, uma a uma, das telas dos celulares. Na próxima sequência, um celular segurado por uma mão humana fotografa o fantasminha Azul, que está voando pelo cenário. Na cena seguinte, um plano conjunto com todas as crianças reunidas novamente. Elas brincam com seus antigos brinquedos: peteca, pipa, catavento, corda e bola. As crianças estão acompanhadas pelos fantasminhas coloridos Azul, Amarelo e outros dois que apareceram Branco e Rosa. Na próxima cena, em primeiríssimo plano, um celular desligado se conecta e aparece em sua tela: “Conectados...”.

Criação da animação: *Pixilation* e *Stop-motion*.

**FIGURA 15:** Frame da animação do episódio *Conectados*.



(FONTE: Arquivo pessoal).

Esta animação é a mais metafórica da série PSA. A metáfora dos “fantasmas” que rondam crianças e aparecem em momentos de lazer ou descanso, quando elas não estão conectadas, refere-se ao desejo de acessar tecnologias, mesmo quando estão se divertindo com outra atividade. Os “fantasmas”, no início do episódio, eram dois, depois multiplicaram-se. Esta multiplicação remete ao aumento da dependência por tecnologias: quanto mais acessam, mais as crianças querem acessar. É um círculo vicioso de dependência das mídias e tecnologias, expressado na animação quando as participantes, em roda, reverenciam o celular, um “deus”. A metáfora mais evidente é, sem dúvida, a das crianças aprisionadas em telas de celulares. Elas são libertadas pelos brinquedos que se unem, executando atividades lúdicas. São os brinquedos unidos que salvam as crianças da prisão tecnológica, representada pela tela do celular. Neste sentido, a metodologia “Brincar de fazer Cinema” de PSA é assecla das atividades brincantes e lúdicas, sendo umas delas a criação de animações realizadas pelas crianças. As participantes deste episódio brincaram de fazer cinema e criaram uma animação agregando momentos lúdicos e o uso de tecnologias.

(...) a criação como necessidade inerente ao homem e suas formas de comunicação em seu contexto cultural. Nesta perspectiva, o artista sempre partirá de noções pré-configuradas, (...) para então, nas suas associações particularidades, elaborar suas próprias formas e significações. (BRETHÉ, In: TAVARES; GINO, 2019, p.157).

## **9º Episódio:** *De cabelo em pé*

Tema: Medo

Sinopse do episódio: No Zoetrópio, as crianças participantes deste episódio são surpreendidas pelas performances aterrorizantes de atores fantasiados de vampiros. Após a encenação, os atores e as crianças refletem sobre o sentimento de medo, seus gatilhos, causas, consequências e mudanças de foco ao longo da vida. Elas partem, então, para uma aventura em um parque de diversões, com direito a Castelo do Terror e Trem Fantasma.

Sinopse da animação criada pelas crianças: A animação começa revelando os bastidores de sua produção. No Zoetrópio, as crianças e um “Pixel” ajeitam o palco de um teatrinho de sombras. As cortinas se abrem e o palco com focos de luz está vazio. As crianças, com maquiagens assustadoras, e dois “Pixels” são o público do espetáculo. Na primeira cena do teatrinho de sombras, uma menina deitada em seu quarto se prepara para dormir. A criança narradora conta que quando o dia escureceu foi dormir na hora e sua mãe apareceu para lhe contar uma história. Na sequência seguinte, metalinguística, as crianças animadoras, posicionadas atrás do palco do teatrinho, manipulam as personagens da história, feitas em recortes de papel colados em palitinhos de churrasco. Na próxima cena, no palco do teatrinho de sombras, uma menina está cercada por figuras sinistras: esqueletos, caveiras e monstros com bocarras. A narradora conta que a história da mãe, que era para dormir, não se sabe como, apresentou monstro, lobo, vampiro e que tudo isso a apavorou. Sentadas no chão, as crianças participantes deste episódio reagem assustadas à história do teatrinho de sombras. A narradora continua a contar sua história. No palco do teatrinho, a personagem da menina se levanta e começa a correr. Ela é perseguida por um móvel assombrado, por uma caveira, um fantasma e um lobo. A cena seguinte, metalinguística, apresenta mãozinhas manipulando e encenando os personagens monstruosos. A narradora diz que corria desesperada; na tela a imagem do teatrinho de sombras com a personagem da menina dirigindo-se rumo à uma porta. A criança narradora conta que abriu a porta, se escondeu e no escuro rezou. A próxima cena tem um enquadramento que apresenta o grupo de participantes e “Pixels” assistindo ao teatrinho de sombras e uma outra participante atrás do palco, manipulando os personagens. A narradora diz que sua prece foi atendida, que ela encontrou uma vassoura que a deixou mais forte e destemida. Na tela, a apresentação do teatrinho de sombras, em que a menina com a vassoura enfrenta um novo monstro, uma planta carnívora. A criança vence a batalha. Nova cena metalinguística que apresenta os

personagens do teatrinho de sombras e mãozinhas de crianças manipulando-os. A narração continua: “os monstros ficaram tristes e começaram a chorar”. A narradora diz que ficou com um pouco de pena e a todos foi consolar. Na tela, o teatrinho de sombras apresenta a menina consolando a planta carnívora, que está visivelmente abatida, e o móvel assombrado, que está aos prantos. Novo plano com as crianças animadoras deste episódio manipulando os personagens do teatrinho de sombras. A narração continua: “foi então que percebi que era tudo ficção, não havia monstros era só imaginação”. No palco do teatrinho de sombras, a personagem da história está deitada em seu quarto, quando os personagens monstruosos se transformam de caveira em cabideiro de chão, de móvel assombrado em mesinha-de-cabeceira com abajur, de fantasma em cortina da janela, de planta carnívora em luminária de piso. Os bastidores são novamente revelados e os personagens do teatrinho são manipulados pelas crianças animadoras. A narradora se despede dizendo que tentará dormir: “boa noite! Até! Vou ficando por aqui, para não ficar de cabelo em pé”. Na tela do teatrinho de sombras, aparece um fantasminha sobrevoando os dizeres: “de Cabelo em Pé”.

Criação da animação: Teatro de sombras animadas e trechos em *live-action*.

**FIGURA 16:** Frame da animação do episódio *De cabelo em pé*.



(FONTE: Arquivo pessoal).

Em *De cabelo em pé* as crianças participantes optaram pela técnica de animação conhecida como Teatro de sombras animadas. Elas brincaram de fazer cinema, criando uma narrativa que desconstruiu o medo, sendo considerado apenas fruto da imaginação. Por ser metalinguística, a animação apresenta a história ficcional, criada pelas crianças, acompanhando-as em suas ações para animarem este curta. As crianças animam, assistem, interagem, narram e são também personagens da própria história de terror, uma vez que estão maquiadas e paramentadas de forma aterrorizante.

Pode-se aludir ao que afirma esta autora, em seu livro *O Filme dentro do Filme*, a “metalinguagem como elemento criativo ‘liberta’ o espectador passivo, através da ilusão de participação estabelecida”, uma vez que este passa a acompanhar “uma suposta ‘construção’ do filme que se utiliza desse recurso”, com a participação se dando “através da decodificação do discurso”. (ANDRADE, In: TAVARES; GINO, 2019, p.54).

### **10º Episódio: Sujou! E agora?**

Tema: Lixo

Sinopse do episódio: Este episódio propõe aos pequenos cineastas que reflitam sobre iniciativas que destacam a responsabilidade de cada um na produção, tratamento e destinação do lixo. As crianças investigam onde se acumulam as cotas individuais destes resíduos em nossa sociedade. Um artista que cria suas obras com materiais reciclados e um gari são os convidados deste episódio. O artista ensina às crianças a produzirem brinquedos feitos com materiais reciclados. Para impulsionar as reflexões infantis, as crianças visitam a Central de Tratamento de Resíduo Sólido/Superintendência de Limpeza Urbana da Prefeitura de Belo Horizonte.

Sinopse da animação criada pelas crianças: No Zoetrópio, o cenário é uma rua na qual uma menina e um menino estacionam. Eles carregam sacolinhas de supermercado que são colocadas em suas casas. As crianças são vizinhas e se cumprimentam. Com uma caneta, eles desenham: o menino, uma carinha alegre, em seguida ele amassa o papel desenhado, jogando-o no chão e a carinha fica triste; a menina, desenha uma flor, dobra cuidadosamente o papel desenhado e guarda-o em sua casa. As crianças retiram de suas casas uma embalagem de suco. Após beberem o suco, o menino joga na rua a sua embalagem enquanto a menina cria um brinquedo com a dela. Na sequência seguinte, na rua, em frente à casa do menino, acumula-se o lixo produzido por seu morador. Moradora da mesma rua, a menina tem uma calçada bem limpa. Os vizinhos comem frutas e enquanto o menino joga fora o resto da comida, a menina resolve plantá-la. Uma pequena árvore nasce na calçada da menina. As personagens brindam e tomam água. O menino, mais uma vez, joga a garrafinha na rua. Enquanto que a menina usa a sua garrafinha de água para criar um regador para a sua pequena árvore. Na cena seguinte, a calçada do menino enche de lixo, são plásticos, papéis, vidros e latas. Na próxima cena, surge um mosquito da dengue gigante. O mosquito ataca o menino, vizinho “sujinho”, que está rodeado de lixo. A carinha, desenhada por ele e amassada em um papel, muda de expressão

demonstrando preocupação. O papel, com o desenho da carinha preocupada, se enrola e rola até a casa da menina. Chegando lá se desenrola. Uma seta indicando a casa do menino está desenhada no papel que aponta desesperado. A menina se desloca até seu vizinho. Ao chegar na calçada do “sujinho”, ela realiza a coleta seletiva do lixo acumulado na rua. O personagem papel é enviado para o compartimento de coleta seletiva que recolhe papéis. No entanto, antes de entrar, o papel se desenrola apresentando um desenho de carinha feliz. Na próxima sequência, todos os lixos estão recolhidos corretamente em suas respectivas lixeiras de coleta seletiva. Uma cena do mosquito da dengue desistindo de permanecer naquele local limpo. Os dois vizinhos comemoram a saída do mosquito. Na próxima cena, um papel todo amassado vem rolando e se desenrola. Nele estão desenhados um lixo com mosquitos, uma flor e escrito: “Sujou! E Agora?”

Criação da animação: *Pixilation, Stop-motion* (objetos feitos com reciclados e animação dos restos).

**FIGURA 17:** Frame da animação do episódio *Sujou! E agora?*



(FONTE: Arquivo pessoal).

Em *Sujou! E agora?* as crianças animadoras participantes deste episódio experimentam e criam uma narrativa educativa e divertida. A temática é trabalhada a partir de elementos, pessoas e contextos próximos à realidade das crianças participantes. É comum nas brincadeiras ficcionais as crianças assumirem papéis referentes às posições sociais existentes na sociedade. Sem falas, a animação está repleta de simbolismos, como a folha de papel desenhada e amassada que se torna uma personagem atuante, que parte em busca da resolução do conflito. A premissa desta animação é atentar e propor alternativas para as responsabilidades de cada um na destinação de seu próprio lixo.



Refletir sobre as práticas que fazemos é um modo de ressaltar a nossa estória de interações, reconhecer as nossas seleções, aprendizados, e as principais referências que, contingentemente somos capazes de reconhecer a cada momento. Sem considerar aquelas que ficam esquecidas, perdidas até que alguém as aponte ou algo nos faça lembrar. (ROSA, In: TAVARES; GINO, 2019, p.212).

### **11º Episódio:** *Onde está Deus?*

Tema: Religiosidade

Sinopse do episódio: As crianças participantes deste episódio são convidadas a realizarem a maior procura de suas vidas. É uma aventura sem igual, que deixa todos muito curiosos. A investigação consiste em descobrir onde está Deus. A convidada deste episódio é uma Filósofa que incentivou as crianças a refletirem sobre questões existenciais: Onde estará Deus? Existe apenas um Deus? Onde ele habita? A quem podemos perguntar por Deus? Como ele é? Estes questionamentos são utilizados para instigar as crianças na criação de um documentário investigativo. Brincando de detetives, elas partem em busca de informações sobre Deus.

Sinopse da animação criada pelas crianças: Na primeira sequência da animação, uma sombra se aproxima de uma porta fechada com uma placa: "Detetive Particular", desenhos de pegadas e de uma lupa. A sombra se abaixa e uma mão coloca debaixo da porta uma carta. Do outro lado da porta, uma mão pega o envelope. A mão abre o envelope e retira um papel no qual está escrito com letras desenhadas e muitas interrogações: "Onde está Deus?". Em uma tela dividida, 05 pequenos detetives em suas ações investigativas: o primeiro analisa, com o auxílio de uma lupa, um envelope; a segunda investiga no celular; o terceiro conversa ao telefone; a quarta pesquisa no computador; e o quinto lê um jornal impresso. Os detetives se encontram no Zoetrópio, com lupas analisam cada detalhe do cenário. Uma detetive encontra uma pista, um terço com uma pequena imagem de anjo. A investigação continua. Uma detetive descobre uma imagem de Buda. Em um plano médio, que quebra com a quarta parede, os cinco detetives investigam em direção à câmera. Na sequência seguinte, um detetive arrasta um objeto e acha uma imagem de uma Orixá. Em outra cena que quebra com a quarta parede, uma detetive aproxima a lupa em direção à câmera. Cena com pés caminhando. Na próxima sequência, em seu escritório, em uma mesa repleta de objetos: lupas, telefone, jornal impresso, lápis e pincel, um detetive escreve

em um papel. Plano detalhe do papel onde está escrito: “CASO ENCERRADO”. Na continuação desta cena, um outro papel é colocado por cima do primeiro e nele está escrito: ONDE ESTÁ DEUS? Ele está em todo lugar!

Criação da animação: *Pixilation*.

**FIGURA 18:** Frame da animação do episódio *Onde está Deus?*



(FONTE: Arquivo pessoal).

Este é um episódio investigativo, que apresenta uma questão universal e filosófica: “Onde está Deus?”, segundo Merleau-Ponty (2006) “o céu, a terra são “ultracoisas” sempre incompletamente determinados pela criança”. O autor define as “ultracoisas” como coisas ou seres que a criança não pode delimitar com o olhar e que não há como variar à sua vontade. Neste caso, Deus seria uma “ultracoisa” que ninguém consegue delimitar.

Sendo assim, se não é possível delimitar Deus, o grupo de crianças protagonistas decidiu criar uma animação investigativa de suspense, inspirada em filmes policiais e em Sherlock Holmes, com um tom de *Filme Noir*, por isso a opção estética pela cor em preto e branco. Relevante mencionar que as participantes de PSA tiveram aulas sobre História do Cinema. Além disso, a narrativa desta animação, em algumas cenas, quebra a quarta parede e convida os telespectadores à aventura de “procurar por Deus”.

Os adultos costumam se encantar com as brincadeiras em que as crianças os imitam, desempenhando papéis vinculados a situações imaginárias relacionadas ao cotidiano da família e do trabalho, representando o mundo adulto em seu “pequeno” mundo infantil. (BORBA, In: LOPES; MELLO, 2009, p. 97).

**12º Episódio: *Eu Tenho! você Não tem!***

Tema: Consumo

Sinopse do episódio: Cinco crianças, de situações socioeconômicas totalmente diferentes, recebem a convidada, uma contadora financeira e de histórias. A contadora e o grupo de crianças refletem juntos sobre educação financeira, o que é necessário e o que é consumo desnecessário. Outros assuntos também são abordados nesta interação, tais como: inflação, crédito, planejamento, poupança, gastos e desigualdade social.

Sinopse da animação criada pelas crianças: Uma moça sorridente entra em uma sala de estar bem decorada com TV, poltrona, tapete, mesa, flores e sofá. Ela liga a TV e assiste a um comercial publicitário que apresenta uma promoção de maquiagens. A personagem imediatamente se interessa pela promoção e sai de casa. Na casa seguinte, a personagem retorna com várias sacolas de compras. Na sala de estar, a TV não está mais na parede e uma nova poltrona foi colocada no lugar da antiga. A personagem carrega em uma das mãos um cartão de banco e na outra mão uma revista aberta traz publicidades de óculos e sapatos com descontos. A personagem sorri animada e sai em busca dos objetos vistos na revista. Na próxima casa, a personagem retorna usando o mesmo óculos da publicidade da revista, a antiga poltrona está novamente na sala de estar. A personagem mostra seu novo computador. Na tela, um anúncio promocional de um lançamento de um aparelho celular. A personagem está tão animada com este anúncio que sai correndo e perde os óculos novos. Ela retorna trazendo na mão o novo celular, o mesmo do anúncio da *web*, visto no computador. No computador, a personagem vê um novo anúncio de um celular mais moderno. Ela corre e volta rapidamente trazendo este aparelho. Na tela do computador, uma outra publicidade apresentando outro aparelho celular. A personagem empolgadíssima, corre e volta com este aparelho. No computador, nova publicidade de outro aparelho celular mais moderno. A personagem se alegra. Ela volta com o novo aparelho mais moderno. Na sala de estar mudanças: uma poltrona de massagens enorme e uma TV gigante. A personagem está exausta. Ela olha para a nova TV e vê um comercial de comida. Sua barriga “ronca” de fome. Ela quer comprar a comida que viu na TV, para isso, pega sua carteira, balança e não há nada dentro, apenas uma mosca que sai voando. A personagem se desespera, mas tem uma ideia. Na próxima sequência, ela está na rua, de classe média alta, em uma

barraca como vendedora anunciando um “Mega Bazar”. Na barraca, os produtos por ela comprados: maquiagens, óculos, sapatos, celulares, e um cofre, no formato de porquinho bem magrinho. Muitas pessoas chegam e compram todos os produtos da barraca. No lugar do cofre de porquinho, um saco de dinheiro bem cheio. A personagem volta para sua sala de estar, liga a TV e assiste ao comercial publicitário que apresenta uma promoção de maquiagens, ela se alegra e sai. Na próxima cena, a personagem está em um shopping, com seu saco de dinheiro, dividida entre dois lados. De um lado, todas as possibilidades de compras representadas por uma imagem com uma seta, várias sacolas e um carrinho de supermercado. Do outro lado, uma imagem também com uma seta: “DOAR FAZ BEM PARA O”, um desenho de um coração “(o seu e de quem precisa)”. A personagem hesita, mas soberana segue o caminho do coração e da doação. Com a imagem do shopping ao fundo, os dizeres: Eu Tenho! você Não tem!

Criação da animação: Animação de recortes.

**FIGURA 19:** Frame da animação do episódio *Eu Tenho! você Não tem!*



(FONTE: Arquivo pessoal).

Esta animação de PSA foi criada pelas crianças participantes deste episódio com o intuito de refletir sobre o consumismo, a satisfação imediatista do consumo que não preenche o vazio existencial. No consumismo, os sujeitos procuram satisfação imediata. Com a doação, é estabelecido o princípio de realidade, que tende a diferir dessa satisfação individualista, pois toda relação com os outros supõe um abandono do prazer imediato. Esta personagem apresenta um arco dramático inspirador, pois passa de individualista para altruísta. Segundo Vogler (2015) “com frequência, o herói deseja algo que realmente quer naquele momento, mas a história o ensina a olhar além, para aquilo que realmente precisa”. A personagem da animação consegue

superar o consumo desproporcional e desnecessário com uma ação de doação que “faz bem para o coração”.

(...) Essa incoerência tem como ponto central a associação da natureza indicial da imagem da câmera ao “estatuto de verdade” do documentário, o qual encobre as marcas de manipulação inerentes a qualquer produção cinematográfica, seja ficcional ou não ficcional, e consolidou no imaginário popular a ideia de que um filme documentário mostra a realidade do mundo tal qual ela existiu diante da câmera, sem qualquer alteração. (...) Em contrapartida, a imagem pictórica, como a pintura ou o desenho, que é matéria-prima da animação, não é dotada, em nossa sociedade contemporânea, de um valor probatório, mas está associada às noções de imaginação, artificialidade e criatividade. (SERRA, In: TAVARES; GINO, 2019, p.59).

### **13º Episódio: *Avatares das Artes***

Tema: Arte

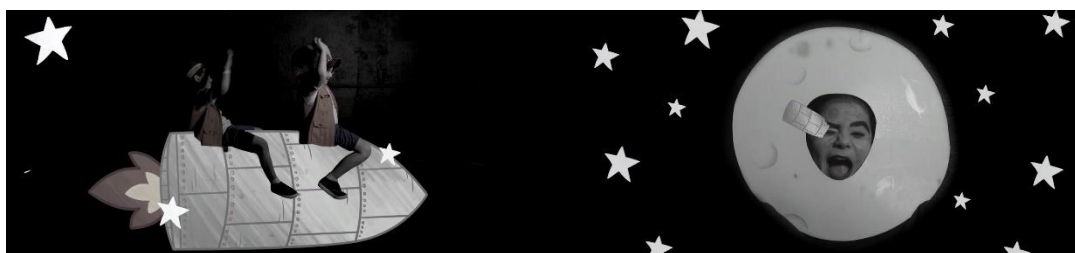
Sinopse do episódio: Neste episódio, a ideia é trabalhar interações entre o cinema, considerado a 7ª Arte, e outras manifestações artísticas inspiradas nas outras seis Artes. Utilizando do conceito de Avatares, personificação de alguém ou alguma coisa, as crianças participantes deste episódio são guiadas por um menino, que representa o Avatar Cinematográfico “Kino”, em busca de conhecimentos das outras seis formas de expressões artísticas. Para isso, as protagonistas são apresentadas aos Avatares, também representados por crianças: “Melódico” (avatar da Música), “Cênica” (avatar das Artes Cênicas), “Pigmento” (avatar da Pintura), “Verbo” (avatar da Literatura), “Volumosa” (avatar da Escultura) e “Ptá” (avatar da Arquitetura). Após conhecerem as seis manifestações artísticas, as crianças, guiadas por “Kino”, partem para uma viagem pelo Inhotim, Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico. Ao final desta viagem, as participantes regressam ao Zoetrópio que é invadido por novos Avatares que representam: a Fotografia, o Design e os Games.

Sinopse da animação criada pelas crianças: Esta animação, toda em preto e branco, é uma homenagem ao filme *Viagem à Lua* (1902), de Georges Méliès, um dos pioneiros do Cinema. No Zoetrópio, dois meninos participantes deste episódio surgem de uma trucagem e estão caracterizados com chapéus de mágico e bigodes exuberantes. Um deles pega um telescópio e observam a Lua. O outro menino tem uma ideia e ambos constroem um foguete. Na próxima cena, no foguete, os dois meninos voam em um céu estrelado. O foguete acerta em cheio um dos olhos da Lua,

caracterizada por outra criança de nome Lua. Na próxima sequência, em terreno lunar, os dois meninos viajantes encontram-se com uma alienígena. Um dos meninos, com um bastão, acerta na cabeça da alienígena e, em um passe de mágica, surge outra alienígena. Os dois meninos viajantes e as duas alienígenas lutam uma luta de muitos efeitos mágicos. Os viajantes fogem pelo território lunar, sendo perseguidos pelas duas alienígenas. Na sequência seguinte, cinco crianças dormem no Zoetrópio. Quatro delas acordam e se lembram do sonho aventureiro que tiveram na Lua. Uma das crianças acorda uma menina que ainda dorme. A menina se vira e apresenta o rosto maquiado como o da Lua do sonho das crianças. O plano fecha no rosto da menina maquiada de Lua e ela pisca para os telespectadores. Em uma cartela, com fundo preto, como no cinema mudo, apenas o rosto da Lua e os dizeres: “Avatares das Artes”.

Criação da animação: *Pixelation* com referência a Méliès (trucagens).

**FIGURA 20:** Frames da animação do episódio *Avatares das Artes*.



(FONTE: Arquivo pessoal).

Em *Avatares das Artes*, último episódio filmado da 1ª temporada de PSA, as crianças participantes decidiram criar uma animação para homenagear o ilusionista e cineasta francês Georges Méliès, que inovou em seus filmes com o uso dos primeiros efeitos especiais. O filme *Viagem à Lua* (1902) é considerado o primeiro filme de ficção científica. Méliès criou narrativas cinematográficas inovadoras, seu legado artístico e inventividade o tornaram um dos gênios da Sétima Arte e inspiração para todos os cineastas, deste os primórdios até os dias atuais.

A notoriedade de um grande artista muitas vezes ocorre em função de sua capacidade criativa, inovadora e, em alguns casos, de subversão, nas diversas formas de linguagem. (...) Se por um lado, essas singularidades podem ser percebidas pelos espectadores como qualidades pessoais do autor, por outro, resultam de constantes processos de pesquisa que os

artistas buscam compreender suas opções estéticas. (BRETHÉ, In: TAVARES; GINO, 2019, p.154).

No Brasil, ainda é incipiente o estudo do conteúdo audiovisual destinado às crianças. Uma produção como PSA, feita por crianças, com crianças e para crianças, é importante por fortalecer e mesmo tornar-se mais próxima das demandas infantis.

## 2- EM BUSCA DA PRÓPRIA JORNADA

Essa dissertação tem como base A Jornada do Herói que tem dois pilares principais: *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell, e *A jornada do escritor*, de Christopher Vogler (VOGLER, 2015). Este autor esclarece que A Jornada do Herói deve ser usada como forma, ponto de referência e fonte de inspiração e não como fórmula. As crianças produtoras do conteúdo audiovisual animado de *Pintando a Sétima Arte* se inscreveram para participarem da série de TV, uma jornada; receberam um chamado, foram selecionadas.

Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui “o chamado da aventura” – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas. (CAMPBELL, 2007, p. 66).

A trajetória criativa do grupo de crianças participantes de *Pintando a Sétima Arte* foi apresentada tendo como inspiração as jornadas de heróis e heroínas. A autora do livro *The heroine's journey*, Maureen Murdock, aborda o assunto da jornada feminina em seu livro, focando bastante no ponto de vista das mulheres, já que a obra é uma resposta ao livro *O herói de mil faces* de Campbell. Murdock (1990) complementa Campbell, enfatizando que o masculino é uma força arquetípica; não é um gênero. Assim como o feminino é uma força criativa, que vive dentro de todos os homens e mulheres. Vogler esquematiza *O herói de mil faces* de maneira detalhada e esclarecedora, além de assumir as possíveis diferenças entre as jornadas de heróis e heroínas. Desta forma, minha busca como pesquisadora, produtora e roteirista compactua com Vogler e seguirei esta jornada acadêmica tendo como obra magnânima de referência *A jornada do escritor*.

se os escritores absorverem suas ideias e as recriarem a partir de novos insights e combinações surpreendentes, eles serão capazes de inventar formas incríveis e esquemas originais tomando como base elementos antiquíssimos e imutáveis. (VOGLER, 2015, p. 18).

*Pintando a Sétima Arte* ensinou audiovisual, em um espaço de educação não formal, a um grupo de 23 crianças. Por isso, fiz uso de conceitos do livro *Cinema de brincar*, organizado pelos autores Cezar Migliorin e Isaac Pipano. Eles defendem que no espaço da escola o cinema contribui com a reflexão e ativa as forças inventivas dos estudantes, “ali onde se faz um cinema em que os processos e as imagens não podem ser pensados de maneira independente” (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 11).

O audiovisual é um meio de comunicação. As produções feitas para crianças deveriam ter como premissa a excelência que ultrapassa o resultado estético, preocupando-se muito mais com o conteúdo das mensagens produzidas. O conteúdo das mensagens das animações de *Pintando a Sétima Arte*, bem como as escolhas artísticas foram criadas pelas crianças participantes e não por adultos produtores inseridos em um mercado. Além disso, a metalinguagem presente em todos os episódios da série — que revela os bastidores da criação das animações —, com explicações dos pequenos animadores sobre a roteirização e as técnicas usadas, é uma tentativa de aproximar o público infantil.

Vem desde este episódio a minha compreensão de que dominar o processo de trabalho e explicitar sua percepção por parte do autor é uma intenção constante naqueles que produzem animações. Muitos animadores que conheci posteriormente evidenciaram a mesma propensão a dividir não só o resultado de sua criação, mas também os detalhes dos processos de fabricação e evolução de seus trabalhos. (MAGALHÃES, Jornada de um animador: do super-8 ao Anima Mundi. In: TAVARES; GINO, 2019, p.19).

*Pintando a Sétima Arte* teve como metodologias a imersão em situações e temáticas propostas, atentando para as experiências sociais e individuais dos participantes, a curiosidade inerente à infância e à brincadeira “Brincar de fazer Cinema”. O resultado deste processo são as animações produzidas por crianças para crianças, o diferencial da série.

Quem trabalha com crianças sabe que suas principais ferramentas para conhecer são a curiosidade, o movimento, a exploração sensorial, a repetição e imitação, a brincadeira, o mergulho em situações vividas e experiências sociais. (LOPES; MELLO, 2009, p.12).

Minha pesquisa se norteia também pelo fato de que o contato com técnicas audiovisuais na infância é cada dia mais comum, já que muitos *Youtubers* mirins, povoam o universo virtual. Segundo Melo (2011), “como regra, as brincadeiras tradicionais da infância foram substituídas pelos games, celulares e sites da internet. Cada vez mais, a infância se torna uma experiência virtual”. Por isso, a importância de uma educação que englobe a fruição e também a produção de imagens em



movimento. Em *Pintando a Sétima Arte*, o aprendizado se deu por meio da realização criativa e, principalmente, crítica e metalinguística.

## 2.1 A Jornada do Escritor de Christopher Vogler: mapeamento e estrutura

*O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações.*

Joseph Campbell

O caminho percorrido ou o trabalho executado podem ser chamados de jornada. Os seres vivos estão inseridos em jornadas desde o início de sua existência. O que vem depois de findada a existência pode ser considerada também uma jornada, ainda que desconhecida. Vogler (2015) afirma que “os Heróis são símbolos da alma em transformação e da jornada que cada pessoa empreende na vida. Os estágios dessa progressão, os estágios naturais da vida e crescimento, compõem a Jornada do Herói”. A Jornada do Escritor é um mapa preciso que ultrapassa o território criativo, conectando-se com as diversas experiências humanas. Vogler nos impulsiona a confiar na criatividade, na jornada. Assim sendo, acredita que a Jornada do Herói sobreviverá a todos nós.

Isso significa que, quando se perder e estiver em confusão, pode confiar na jornada que escolheu – ou que escolheu você. Significa que outros já fizeram a jornada antes de você, a jornada do escritor, a jornada do contador de histórias. Você não é o(a) primeiro(a), nem será o(a) último(a). Sua experiência com ela é única, seu ponto de vista tem valor, mas você também é parte de algo, de uma longa tradição que remonta aos primórdios de nossa raça. A jornada tem sua sabedoria, a história conhece o caminho. Confie na jornada. Confie na história. Confie no caminho. (VOGLER, 2015, p. 18).

Narrativas audiovisuais precisam de personagens, temas e conflitos. Personagens são conflitantes em qualidades, defeitos, desejos e impulsos. Histórias são feitas de temas. O tema de uma narrativa audiovisual é sua espinha dorsal. Consoante a isso, em Vogler (2015), “uma história exige um nível de dualidade, uma dimensão dupla, para criar tensão e a possibilidade de movimento”. Ele ainda ressalta que “polaridade é um princípio essencial da narrativa, regido por poucas regras simples, mas capazes de gerar conflitos infinitos, complexidade e envolvimento do público”. Uma das mais comuns experiências humanas é o conflito. Vogler afirma que para atrair a atenção do público, a narrativa deverá apresentar conflitos em situações

humanas polarizadas, segundo ele: “de fato, os personagens aprendem uns com os outros, chocados pelo contato com alguém que é um oposito polarizado em uma ou mais dimensões de comportamento.” (VOGLER, 2015, p.407). Todavia, como a Jornada do Escritor não se impõe como fórmula, mas como forma, o autor destaca:

claro que algumas histórias lidam precisamente com as áreas cinzentas, tipos de personagens e situações que são notáveis e interessantes porque não mostram uma polarização óbvia. Alguns artistas não querem tomar lados ou empurrar seus personagens para categorias simplistas. (VOGLER, 2015, p.315).

O termo grego *agon* significa conflito, desafio, disputa. Vogler (2015) evidencia que “a luta do artista com seu trabalho é um *agon*, que faz com que sua vontade de dar forma à criatividade contrarie todas as forças que a dificultam”.

Outros movimentos, segundo Vogler, tornam uma narrativa audiovisual eficaz, a saber: ressignificação de lugares ou situações; personagens com motivações plausíveis e vivências relevantes; estágios críveis de reação e crescimento emocional (arcos de personagem). “Uma história eficaz toma seu estômago de assalto, aperta sua garganta, faz o coração palpitar e os pulmões bombearem, traz lágrimas aos olhos ou uma explosão de risos” (VOGLER, 2015). O envolvimento do público com a narrativa audiovisual apresentada é o desejo de todo criador, seja ele roteirista, produtor ou diretor. Vogler nos alerta que ao criar, o artista deve ocupar fortemente o espírito no objetivo de provocar algum tipo de reação emocional no público.

Em conformidade a isso, *A jornada do escritor* enuncia:

Uma história, muito de vez em quando, pode nos tocar no nível mais profundo, apresentando uma nova visão do mundo ou um novo motivo para viver, talvez quando estivermos prontos para essa história particular nos contar sua verdade. Não é surpresa que algumas pessoas queiram ser artistas e contadores de histórias, participar desse mistério e criar a possibilidade dessa experiência para os outros. (VOGLER, 2015, p. 442).

Outrossim, em Vogler (2015) “as pessoas ainda precisam da catarse, e boas histórias são uma das maneiras mais confiáveis e divertidas de provocá-la”. A catarse é a purgação dos sentimentos reprimidos. A arte tem a possibilidade de produzir reações catárticas saudáveis no público.

Na Poética, Aristóteles usou o termo “catarse das emoções” como uma metáfora, comparando o efeito emocional de um drama à maneira como o corpo se livrava de toxinas e impurezas. Os gregos e outros povos ancestrais sabiam que a vida é difícil, envolve fazer muitas concessões desagradáveis e engolir muitos sapos. (...) Eles acreditavam que as pessoas que não tinham liberação emocional com a arte, a música, os esporte, a dança ou o teatro inevitavelmente seriam tomadas por sentimentos venenosos que emergiam como agressão, hostilidade, perversão ou loucura, todas coisas perigosas à sociedade. (VOGLER, 2015, p. 427-428).

Personagens são constituídos por arquétipos, símbolos personificados de várias qualidades humanas. Ferramentas importantes para as histórias, os Arquétipos são funções flexíveis, podem ser pensados como máscaras, usadas pelas personagens temporariamente para que a história alcance certos efeitos. Em Campbell (2007), os arquétipos são representados por mitos.

os modelos do mito podem ser usados para contar tanto a história mais simples de uma revista em quadrinhos quanto o mais sofisticado drama. A Jornada do herói cresce e amadurece à medida que novos experimentos são aplicados dentro dessa estrutura. (VOGLER, 2015, p. 58).

### **2.1.1 Principais arquétipos**

Os contadores de histórias, sejam elas orais, literárias ou audiovisuais, indubitavelmente farão uso de certos arquétipos de personagens. Sendo os arquétipos ferramentas indispensáveis, Vogler (2015) expõe que ao pensar no desenvolvimento de personagens, os contadores de histórias deverão definir qual a função psicológica ou parte da personalidade que o arquétipo representa. Além disso, necessitarão evidenciar qual a função dramática do uso de determinado arquétipo para a história. Ainda segundo o autor, “os arquétipos que ocorrem com mais frequência nas histórias, e que parecem ser os mais úteis para o escritor compreender são”: Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Aliado e Pícaro.

O Herói ou Heroína são aqueles e aquelas que mais aprendem ou amadurecem no decorrer da história. São os protagonistas em ações e realizações, seus desejos são o que movem a história adiante. Vogler (2015) afirma que “a função do Herói é realizar a ação decisiva da história, a ação que exigirá assumir o maior risco ou responsabilidade”. Outros personagens, que ajam heroicamente, com certo grau de sacrifício, podem assumir o arquétipo de Herói durante a história: “Os Heróis mais

críveis são aqueles que vivenciam o sacrifício” (VOGLER, 2015, p. 71). Ainda segundo o autor:

Cada pessoa que ouvir uma história ou assistir a uma peça ou filme é convidada, nos primeiros estágios da narrativa, a IDENTIFICAR-SE com o Herói, fundir-se a ele e enxergar o mundo da história através de seus olhos. Narradores fazem isso ao dar a seus Heróis uma combinação de qualidades uma mistura de características universais e únicas. (VOGLER, 2015, p. 68).

O anti-herói não é o oposto do Herói, é um tipo específico, que pode ser um vilão ou fora da lei que ganha a simpatia do público. O público se reconhece no arquétipo do Herói e por isso, “como ninguém é perfeito”, defeitos em personagens os aproximam de nós, humanizando-os. À luz de Vogler (2015) “os defeitos também dão ao personagem um destino — o famoso “arco de personagem” — em que o personagem se desenvolve da condição A para a condição Z por meio de uma série de passos”. O público também se identifica com personagens maléficos ou vilões que apresentem qualidades heroicas.

Heróis Catalisadores agem heroicamente, mas não passam por transformações radicais, sua principal função é provocar mudanças nos outros. Consoante a isso, “os Heróis Catalisadores são especialmente úteis em histórias continuadas, como programas de TV em episódios e sequências.” (VOGLER, 2015, p.76). Heróis podem usar máscara de outros arquétipos.

O Mentor é o arquétipo que auxilia e aconselha o Herói. “Assim como aprender é uma função importante do herói, ensinar ou treinar é uma função-chave do Mentor” (VOGLER, 2015, p. 80). Ensinar e aprender é uma via de mão dupla. O Mentor também presenteia o Herói com conselhos, coragem, motivação, inspiração, orientação, treinamento, planos e objetos necessários para enfrentar a Jornada, podendo ser sua própria consciência.

Na anatomia da psique humana, os Mentores representam o *self*, o deus dentro de nós, o aspecto da personalidade que está conectado com todas as coisas. Esse Eu superior é a parte mais sábia, mais nobre e mais parecida com um deus que temos. (VOGLER, 2015, p. 80).

Para Vogler (2015), “bons professores e Mentores são ENTUSIASMADOS, no sentido original da palavra”. Entusiasmo vem do grego em *theos* e significa ser inspirado por um deus, ter um deus dentro de você ou estar na presença de um deus.” (VOGLER, 2015, p. 80). No entanto, o Mentor também pode apresentar lados

sombrios e negativos sendo um mau exemplo para o Herói. Em alguns casos, o Mentor desempenha essa função a contragosto. Segundo Vogler (2015), “como os outros arquétipos, o Mentor ou doador não é um tipo de personagem inflexível, mas, sim, uma FUNÇÃO, um cargo que diferentes personagens podem desempenhar no decorrer de uma história.”. Todo Herói deve ser guiado por alguém ou alguma coisa.

A figura do Mentor, seja a dos sonhos, a dos contos de fadas, a dos mitos ou a dos roteiros, representa as maiores aspirações do herói. Ela simboliza o que o herói pode se tornar se persistir na Estrada dos Heróis. Mentores quase sempre são ex-heróis que sobrevivem às provações da vida e agora repassam seu conhecimento e sabedoria. (VOGLER, 2015, p. 80).

Em uma história, o arquétipo do Mentor pode ser desempenhado por mais de um personagem. De acordo com Vogler (2015) “um Herói pode ser treinado por uma série de Mentores que ensinam habilidades específicas”.

Em narrativas audiovisuais é inegável a importância do arquétipo do Mentor, pois colocam a história em movimento, dando um “empurrãozinho” no Herói. “Por esse motivo, quase sempre são incluídos em elencos de histórias sequenciais” (VOGLER, 2015, p.86).

O “empurrãozinho” dado pelo Mentor coloca o Herói na estrada rumo à aventura de sua jornada. Nesta jornada, o Herói terá que enfrentar obstáculos que, possivelmente, serão impostos pelo arquétipo do Guardiã do Limiar. Para Vogler (2015) “heróis bem-sucedidos aprendem a reconhecer os Guardiões do Limiar não como inimigos ameaçadores, mas como Aliados úteis”. O Guardiã do Limiar não é o principal antagonista do Herói.

Em cada portal para um novo mundo existem guardiões poderosos no limiar prontos a impedir que os indignos entrem. Eles mostram ao herói uma face ameaçadora, mas, se entendidos de forma adequada, podem ser vencidos, ultrapassados ou mesmo transformados em aliados. (VOGLER, 2015, p. 91).

Assim como nas histórias, na vida real encontramos figuras que tentam nos impedir de realizar mudanças. Desta forma, como estabelecido em Vogler (2015) “se resistirem a você, é importante perceber que simplesmente estão agindo como Guardiões do Limiar, testando para ver se você realmente tem disposição para se transformar”. Nas narrativas audiovisuais, o uso do arquétipo do Guardiã do Limiar é importante para avaliar o ímpeto do Herói, que deve identificar o que o impede, podendo usar o empecilho como força de luta e resistência.

Esses Guardiões podem representar os obstáculos comuns que todos enfrentamos no mundo ao nosso redor: intempéries, má sorte, preconceitos,

opressão ou pessoas hostis (...). Porém, em um nível psicológico mais profundo, representam nossos demônios internos: as neuroses, cicatrizes emocionais, vícios, dependências e limitações auto impostas que impedem nosso crescimento e avanço. Parece que, toda vez que tentamos fazer uma grande mudança na vida, esses demônios internos erguem-se com força total, não necessariamente para nos parar, mas para testar se estamos realmente determinados a aceitar o desafio da mudança. (VOGLER, 2015, p. 92).

Atravessar limiares requer sabedoria e resiliência. Estes atributos são necessários, além do que, aprender a lidar com os Guardiões do Limiar para Vogler (2015) é um dos principais testes da Jornada do Herói.

Num nível ideal, os Guardiões do Limiar não devem ser exterminados, mas INCORPORADOS (literalmente levados para dentro do corpo). (...) no final, heróis totalmente desenvolvidos sentem compaixão por seus inimigos aparentes e ou transcendem em vez de destruí-los. (VOGLER, 2015, p. 94).

Além do desafio que deverá ser transposto ou incorporado pela aproximação com o Guardião do Limiar, o Herói poderá se deparar com outro arquétipo desafiador, o Arauto. Vogler (2015) explica sobre o arquétipo do Arauto: “trazem motivação desafiando o herói e colocando a história em movimento. Ele pode ser positivo, negativo ou neutro”. Desta forma, o Arauto tem a função dramática de agregar força à jornada, possibilitando mudanças significativas. Assim sendo, um Mentor ou um Guardião do Limiar podem desempenhar o arquétipo de Arauto, bem como um Aliado ou mesmo um Pícaro.

Os Arautos têm a importância psicológica de anunciar a necessidade de mudança. Algo bem no nosso íntimo sabe quando estamos prontos para mudar e nos envia um mensageiro, que pode ser um personagem num sonho, uma pessoa de verdade ou uma nova ideia que encontramos. (...). O Chamado pode vir de um livro que lemos ou de um filme ao qual assistimos. Mas algo dentro de nós soa como um sino, e as vibrações resultantes espalham-se pela nossa vida até que a mudança seja inevitável. (VOGLER, 2015, p. 98).

Pícaro é o arquétipo que tem a função dramática na narrativa de trazer o alívio cômico. Segundo Vogler (2015), “o arquétipo do PÍCARO incorpora as energias da travessura e do desejo de mudança e transformação sadias. Todos os personagens que são essencialmente palhaços ou comparsas cômicos expressam esse arquétipo”. Geralmente, os Pícaros são personagens arquetípicos catalisadores que influenciam no arco dramático de outros, mas permanecem inalterados. Assim como diz Vogler (2015), “os Pícaros cumprem várias funções psicológicas importantes. Eles reduzem egos inflados e põem os pés dos heróis e do público no chão”. O autor ainda expõe que “não é raro que heróis tenham de vestir a máscara do Pícaro para enganar uma

Sombra ou contornar um Guardiã do Limiar”. Como gostam de se divertir, os Pícaros podem, vez ou outra, ser enganados, o que dá leveza para a narrativa.

O arquétipo que traz densidade à narrativa, desafiando o Herói, é a Sombra. Em Vogler (2015): “sempre se diz que uma história é boa quando o vilão é bom, pois um inimigo poderoso força o herói a crescer para enfrentar o desafio”. Este arquétipo, segundo esse autor, pode ser “uma força destrutiva, especialmente se não for reconhecida, confrontada e iluminada.”. Representa a energia desconhecida ou rejeitada, o lado obscuro de alguém ou de alguma coisa.

As Sombras podem ser todas as coisas que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos profundos que as pessoas não conseguem admitir sequer para si. As qualidades a que renunciamos e que tentamos arrancar pela raiz ainda espreitam lá dentro, agindo no mundo das sombras do inconsciente. A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que se escondem ou que rejeitamos por algum motivo.

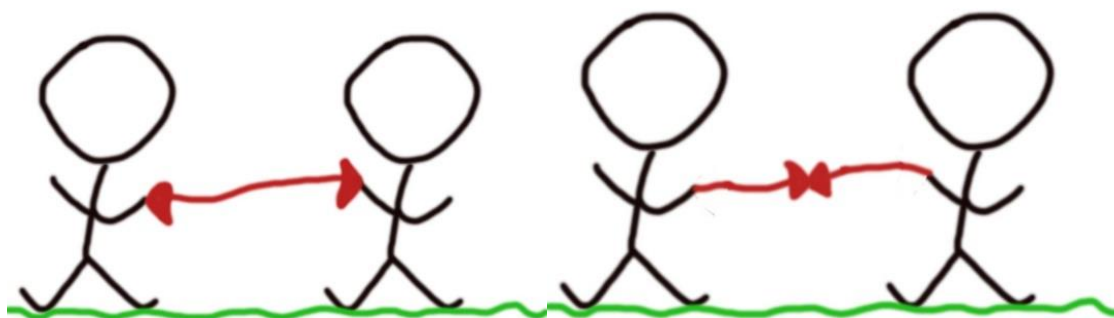
A face negativa da Sombra nas histórias é projetada nos personagens que chamamos vilões, antagonistas ou inimigos. (VOGLER, 2015, p. 111).

No entanto, a Sombra pode ser um arquétipo dual, não necessariamente maligna ou perversa, expressando também aspectos positivos. Vogler (2015) reconhece que é melhor que o arquétipo da Sombra tenha um toque de bondade ou alguma qualidade admirável que o torne vulnerável, humanizando-o. Algumas Sombras podem ser redimidas e transformadas em forças positivas.

A Sombra também pode ser um potencial inexplorado, como afeição, criatividade ou capacidades psíquicas que seguem não expressas. “Caminhos não trilhados” possibilidades de vida que eliminamos por fazer escolhas em vários estágios, podem se reunir na Sombra, aguardando o momento em que serão levados à luz da consciência. (VOGLER, 2015, p. 115).

Sabemos que os arquétipos são como máscaras que podem ser usadas a qualquer momento da narrativa dramática, por qualquer personagem. Sendo assim, inclusive o Herói pode ter um lado Sombra, qualquer coisa em sua psique que tenha sido oprimida, negligenciada ou esquecida. “Ao criar histórias, é importante que a maioria dos personagens Sombra não pensem em si mesmos como vilões ou inimigos. Do ponto de vista dele, o vilão é o herói de seu mito, e o herói do público é seu vilão” (VOGLER, 2015, p. 114).

Uma diferenciação estabelecida por Vogler em relação à antagonista e vilão está representada na figura abaixo. O personagem antagonista discorda do herói, já o vilão enfrenta-o.

**FIGURA 21:** Diferença entre antagonista e vilão

O 1º desenho representa a força do antagonista x herói; o 2º desenho a força do vilão x herói.

(FONTE: Arquivo Pessoal).

Antagonistas podem não ser tão hostis – podem ser Aliados que estão atrás do mesmo objetivo, mas que discordam das táticas do herói. Antagonistas e heróis em conflito são como cavalos em uma parelha puxando em direções opostas, enquanto vilões e heróis em conflito são como trens em rota de colisão. (VOGLER, 2015, p. 112).

O próximo arquétipo é um bálsamo para o Herói em sua jornada, o Aliado. No entanto, Vogler (2015) nos alerta que esse relacionamento entre Herói e Aliado pode ser bastante complexo, às vezes, transformando-se em material dramático por si só. O que seria do personagem Dom Quixote, de Miguel de Cervantes (1605), sem a companhia de seu fiel escudeiro Sancho Pança?

É conveniente que o herói disponha de uma pessoa com quem possa conversar, revelar sentimentos humanos ou questões importantes da trama. Aliados executam muitas tarefas mundanas, mas também cumprem o importante papel de humanizar os heróis, acrescentando outras dimensões à personalidade ou os desafiando a serem mais abertos e equilibrados. (VOGLER, 2015, p. 117).

Como os arquétipos podem se sobrepor, o Aliado, em muitas histórias, guia o Herói, desempenhando também a função de Mentor. Em Vogler (2015), “o Aliado, tanto em sonhos como na ficção, pode representar as partes não expressas ou não utilizadas da personalidade que deverão ser acionadas para que façam seu trabalho”.

O arquétipo do Aliado pode ser desempenhado inclusive por não humanos. Vogler (2015) nos recorda que “em algumas religiões do mundo, é atribuído a cada pessoa um espírito protetor, um comparsa ou Aliado para a vida inteira”. Além disso, os Aliados podem ser animais irracionais. Quantas narrativas dramáticas baseiam-se no companheirismo estabelecido entre humanos e seus animais de estimação?



Os Aliados destacam-se no mundo moderno das narrativas. Na ficção, eles sugerem caminhos alternativos para a resolução de problemas e ajudam a lapidar a personalidade dos heróis, permitindo que expressem medo, humor ou ignorância, qualidades por vezes inapropriadas para o herói. (VOGLER, 2015, p. 122).

Outro arquétipo ou máscara que pode ser usada por qualquer personagem numa narrativa é o Camaleão, que assume disfarces e mente para confundir o Herói. O arquétipo do Camaleão, segundo Vogler (2015), cumpre a função dramática de trazer dúvida e suspense para a história, sendo também, assim como Mentores e Pícaros, catalisador de mudanças, um símbolo do desejo psicológico de transformação.

O Camaleão é um dos arquétipos mais flexíveis e cumpre uma variedade “proteica” de funções nas histórias modernas. Apesar de ser encontrado com grande frequência em relacionamentos entre homens e mulheres, também pode ser útil em outras situações para retratar personagens cuja aparência ou comportamento muda para atender às necessidades da história. (VOGLER, 2015, p. 108).

Vogler (2015) nos ensina que os arquétipos são uma linguagem infinitamente flexível de personagens, podendo ser usados para “tornar personagens e histórias psicologicamente realistas e verdadeiros no que diz respeito à sabedoria ancestral dos mitos.”.

Eles apresentam uma maneira de entender que função um personagem está desempenhando num determinado momento da história. A familiaridade com os arquétipos pode ajudar a livrar os escritores dos estereótipos, conferindo aos personagens maior verdade e profundidade psicológicas. (VOGLER, 2015, p. 128).

O conhecimento dos arquétipos e sua aplicabilidade pode ser uma faca de dois gumes, pois é fácil criar clichês e estereótipos a partir dessas matrizes. Portanto, o ideal para a criação de narrativas é ter segurança no uso dos arquétipos, inovando nas combinações e conflitos destes.

### **2.1.2 Para entender os estágios da Jornada**

Iniciar qualquer história é trabalhoso, pois a premissa é conquistar o espectador ou leitor, apresentando o tom e definindo o ritmo da narrativa. Além disso, nas primeiras cenas ou capítulos, o público conhecerá o Herói e a história deverá possibilitar uma identificação entre eles.

Qual a primeira coisa que o público vivenciará? O título? A primeira linha do diálogo? A primeira imagem? Em que ponto da vida dos seus personagens a história vai começar? Precisa-se de um prólogo ou introdução, ou se vai saltar

para o meio da ação? Os momentos da abertura são um oportunidade poderosa para estabelecer o tom e criar uma impressão. (VOGLER, 2015, p. 134).

Nas narrativas clássicas audiovisuais, o usual é ter no início a apresentação do Herói vivendo em um Mundo Comum. Ele está prestes a adentrar em uma realidade desconhecida, onde iniciará sua Jornada em um Mundo Especial. Desta forma, temos o Mundo Comum, rotineiro e conhecido, *versus* o Mundo Especial, repleto de aventuras e desconhecido. O Mundo Comum é o primeiro estágio da Jornada. Vogler (2015) alerta que “se quisermos mostrar um peixe fora do ambiente habitual, primeiro teremos de mostrá-lo no Mundo Comum, para que se crie um contraste nítido com o estranho mundo no qual ele está prestes a entrar.”.

O Mundo Comum é o estágio da letargia do cotidiano, necessário apresentá-lo nas narrativas para contextualizar e iniciar o arco dramático do protagonista, que parte dele para a aventura.

O Mundo Comum, em certo sentido, é o lugar de onde viemos por último. Na vida, passamos por uma sucessão de Mundos Especiais que lentamente se transformam em comuns quando nos acostumamos com eles. Esses mundos evoluem de território estranho para as bases familiares das quais nos lançaremos para o próximo Mundo Especial. (VOGLER, 2015, p. 138).

Alguns questionamentos são necessários, que, de acordo com Vogler (2015), devem ser refletidos no primeiro estágio da Jornada: “o Mundo Comum é o lugar certo para declarar o tema da história. Do que trata a história? Se for necessário reduzir sua essência em uma única palavra ou frase, qual seria ela? Que ideia ou qualidade única ela representa?”.

O segundo estágio da Jornada, à luz de Campbell (2007) e seu discípulo Vogler (2015), é o Chamado à Aventura.

O Mundo Comum da maioria dos heróis representa uma condição estática, mas instável. As sementes da mudança e do crescimento são plantadas, e é preciso apenas de uma pequena nova energia para fazê-las germinar. Essa nova energia, simbolizada de incontáveis maneiras em mitos e contos de fadas, é o que Joseph Campbell designou como CHAMADO À AVENTURA. (VOGLER, 2015, p. 153).

Importante apresentar a comparação de esquema e terminologia exposta em Vogler (2015) com relação a Campbell (2007):

TABELA 5: Comparação de esquemas e terminologia

<b>COMPARAÇÃO DE ESQUEMAS E TERMINOLOGIA</b>	
<b>A Jornada do Escritor</b>	<b>O Herói de Mil Faces</b>
<b>PRIMEIRO ATO</b>	<b>PARTIDA, SEPARAÇÃO</b>
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia
<b>SEGUNDO ATO</b>	<b>DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO</b>
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho de Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai
	A Apoteose
Recompensa	A Bênção Última
<b>TERCEIRO ATO</b>	<b>RETORNO</b>
O Caminho de Volta	A Recusa do Retorno A Fuga Mágica Resgate com Auxílio Externo Travessia do Limiar Retorno
Ressureição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade para Viver

(FONTE: *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. VOGLER, 2015, p.44).

A resolução de problemas e a superação dos desafios impostos diariamente são Chamados às Aventuras que nos arrebatam da tranquilidade do Mundo Comum. Entretanto, outros gatilhos podem levar o Herói a partir para sua aventura. Conforme Vogler (2015), o Chamado pode ser simplesmente uma inquietação no íntimo do herói ou uma situação desconfortável que se agrava, transformando-se na gota d'água que empurra o protagonista para a aventura e expõe seus objetivos. É necessário este Chamado para colocar a história em movimento assim que o trabalho de apresentação do protagonista foi realizado, ainda em seu Mundo Comum.

O Chamado à Aventura é um processo seletivo. Uma situação instável surge numa sociedade e alguém se voluntaria ou é escolhido para assumir a responsabilidade. Heróis relutantes precisam ser chamados repetidamente durante as tentativas de se evitar a responsabilidade. Heróis mais dispostos respondem aos chamados íntimos e não precisam de estímulo externo. Eles se destacam para a aventura. Esses heróis entusiasmados são raros – a

maioria dos heróis precisa ser incitada, seduzida, adulada, tentada ou forçada a entrar na aventura. (VOGLER, 2015, p. 159).

O arquétipo de Arauto geralmente é o personagem que conclama o Herói à aventura. Nas palavras de Vogler (2015) inicialmente, os heróis têm problemas em distinguir entre um Inimigo ou um Aliado por trás da máscara do Arauto.

Com frequência, os heróis não percebem que existe algo de errado no Mundo Comum e não veem necessidade de mudança. (...) O trabalho do Arauto é acabar com todas essas escoras, anunciando que o mundo do herói é instável e que deve recobrar o equilíbrio sadio por meio da ação, com riscos assumidos, por meio de uma aventura. (VOGLER, 2015, p. 156).

A Recusa do Chamado, terceiro estágio da Jornada, é uma ação comum nas histórias e tem uma função dramática importante, pois tenciona o conflito existente na trajetória do Herói. Vogler (2015) afirma que mesmo o mais heroico dos heróis do cinema às vezes hesita, expressa relutância ou recusa de forma direta o Chamado.

Agora, o problema do herói é como responder ao Chamado à Aventura. Coloque-se na pele dele e verá que é uma passagem difícil. Pedem para que você diga “sim” ao desconhecido, a uma aventura que será empolgante, mas também perigosa e que pode até mesmo ameaçar sua vida. (...) você está no limiar do medo, e uma reação compreensível seria hesitar ou até mesmo recusar o Chamado, ao menos temporariamente. (VOGLER, 2015, p. 163).

No entanto, Heróis Voluntários existem e são aqueles que aceitam ou mesmo procuram o Chamado à Aventura. Em contraposição a esse perfil voluntário do arquétipo do Herói, Vogler (2015) expõe que há um charme no Herói que supera a relutância e quanto mais ferrenha a Recusa do Chamado, mais o público se diverte ao vê-la ser vencida.

Quando você estiver pronto para empreender uma grande aventura, o Mundo Comum o saberá de alguma forma e se prenderá a você. Cantará sua música mais doce e persistente, como as sereias que tentam atrair Odisseu e sua tripulação para as rochas. Incontáveis distrações procurarão tirá-lo da trilha quando você começar a trabalhar. Odisseu precisou tampar os ouvidos dos homens com cera para que eles não fossem atraídos para as rochas pelo canto fascinante das sereias. (VOGLER, 2015, p. 166).

Em alguns casos, denominados por Vogler (2015) como especiais, em que o Chamado à Aventura é uma tentação para o mal ou convocações para o desastre, o Herói inteligente o rejeitará.

A Recusa pode ser um momento sutil, talvez apenas uma palavra ou duas de hesitação entre receber e aceitar um Chamado. (Com frequência, vários estágios da jornada podem ser combinados em uma única cena. Os folcloristas chamam isso de “condensação”.) a Recusa pode ser um passo único perto do início da jornada, ou ser encontrada em cada ponto do caminho, dependendo da natureza do herói. (VOGLER, 2015, p. 170).

O autor adverte que uma Recusa do Chamado insistente pode ser desastrosa. Para que esse desastre seja evitado, o arquétipo do Mentor deverá fortalecer e guiar o Herói rumo à aventura. Desta forma, o Encontro com o Mentor, conforme Vogler (2015), é o quarto estágio da Jornada.

Alguns Mentores guiam o herói para mais adiante na aventura; outros bloqueiam o caminho do herói na aventura que a sociedade talvez não aprove – um caminho ilícito, imprudente ou perigoso. Esse Mentor/Guardião do Limiar incorpora de forma latente a sociedade ou a cultura, aconselhando o herói a não sair das fronteiras aceitáveis. (VOGLER, 2015, p. 169).

O termo Mentor vem do personagem homônimo da Odisseia. O Encontro com o Mentor é a preparação para avançar na aventura, ultrapassando bloqueios de dúvida e medo.

Os nomes Mentos e Mentor, bem como o termo “mental”, derivam do vocábulo grego *menos* – uma palavra incrivelmente flexível que pode significar intenção, força ou propósito, além de mente, espírito ou lembrança. (...) Ainda que os presentes físicos sejam dados, os Mentores também fortalecem a mente do herói para enfrentar a provação com confiança. *Menos* também significa coragem. (VOGLER, 2015, p. 177).

Segundo Vogler (2015), com muita frequência, ensinamentos, treinamentos e testes são apenas estágios transitórios do avanço de um herói, partes de uma paisagem maior. Os Mentores nas histórias agem principalmente na mente do herói, mudando sua consciência ou redirecionando sua vontade.

Mentores aparecem em variedade e frequência incríveis, porque são úteis para os narradores. Eles refletem a realidade de que todos temos de aprender lições de vida com alguém ou com algo seja na forma de uma pessoa, tradição ou código de ética, a energia do arquétipo figura em quase todas as histórias para fazer as coisas acontecerem por meio de presentes, motivação, orientação ou sabedoria. (VOGLER, 2015, p. 180).

A ausência em narrativas de um arquétipo de Mentor cria condições especiais e interessantes para um Herói, além de romper com as expectativas e hipóteses do público, surpreendendo-o.

Mesmo se não houver um personagem específico que cumpra as muitas funções do arquétipo do Mentor, os heróis quase sempre fazem contato com alguma fonte de conhecimento antes de se engajar na aventura. (...) a procura de sabedoria dentro de si, adquirida a um alto custo em aventuras anteriores. (VOGLER, 2015, p. 174).

Após vencer o medo, o Herói é guiado para A Travessia do Primeiro Limiar. Neste estágio, é preciso saltar com fé rumo ao desconhecido, do contrário a aventura nunca começará de verdade. Aqui o arquétipo do Guardiã do Limiar pode tentar bloquear o caminho da trajetória do Herói. Esta travessia, na visão de Vogler (2015), é o momento

em que a história decola e a aventura realmente começa, com a decisão do Herói praticar a ação em si e assumir suas consequências. Acontecimentos internos também podem desencadear a Travessia do Limiar.

Agora o herói finalmente se compromete com a aventura e, pela primeira vez, entra com os dois pés no Mundo Especial da história ao fazer a TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR. Ele concorda em enfrentar as consequências de lidar com o problema ou o desafio imposto no Chamado à Aventura. (VOGLER, 2015, p. 50).

No sexto estágio da Jornada do Escritor, Vogler (2015) apresenta o Mundo Especial com seus novos desafios, que recebe o nome de: Provas, Aliados e Inimigos. O Mundo Especial deverá ser contrastante com o Mundo Comum.

Agora o herói já entrou de cabeça no misterioso e empolgante Mundo Especial, que Joseph Campbell chamou de “uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual se deve sobreviver a uma sucessão de provas”. É uma experiência nova e, às vezes, assustadora para o herói. Não importa por quantas escolas ele já tenha passado, pois nesse mundo novo ele volta a ser calouro. (VOGLER, 2015, p. 193).

A Aproximação da Caverna Secreta é o próximo estágio da Jornada. Agora o Herói aproxima-se de sua missão. Para Vogler (2015), uma função da Aproximação é aumentar as apostas e fazer com que o público talvez ache que as opiniões sobre os personagens estão sendo subvertidas, pois novas qualidades surpreendentes emergem sob a pressão da Aproximação.

Os heróis, após terem se adaptado ao Mundo Especial, agora prosseguem para buscar seu âmago. Passam para uma região entre a fronteira e o centro da Jornada do Herói. No caminho, encontram outra zona misteriosa com Guardiões do Limiar, ordens do dia e provas próprias. Essa é a fase da APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA, onde logo encontrarão a surpresa e o terror supremos. É hora de fazer as preparações finais para a provação principal da aventura. (VOGLER, 2015, p. 203).

A Provação é o oitavo estágio da Jornada, a apoteose da história. Neste estágio, o Herói enfrentará o seu maior medo. Geralmente, as narrativas optam por provações que são o teste principal do Herói, possibilitando um movimento dramático que, segundo Vogler (2015), agrada ao público: o renascimento simbólico do Herói. O autor vai além, ao afirmar que “histórias que não dispõem de um momento central de tensão podem murchar”. Neste ponto, a história sofrerá uma mudança drástica. Vogler (2015) constata que o padrão mais comum é que o momento de morte e renascimento aconteça perto do meio da história.

A Provação é o principal ponto nevrálgico da história. Muitos fios da história do herói levam a ela, e muitos fios de possibilidade e mudança conduzem dela para o outro lado. (...) A Provação em geral é o evento central da história, ou o principal acontecimento do Segundo Ato. Vamos chama-lo de CRISE

para diferenciá-lo do CLÍMAX (o grande momento do Terceiro Ato e o evento de coroação da história inteira). (VOGLER, 2015, p. 219).

Um tipo bem comum de Provação é o enfrentamento de uma força adversária. Em algumas narrativas essa força adversária, que necessita ser encarada, é representada pelo arquétipo da Sombra. De acordo com Vogler (2015), vilões que podem ser vistos como Sombra do Herói na forma humana são os maiores medos que vêm à tona.

Em geral, a Sombra representa os medos e as qualidades desagradáveis e rejeitadas do herói: todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos e tentamos projetar em outras pessoas. (...) As pessoas em crise emocional às vezes projetam seus problemas numa área determinada em outra pessoa ou grupo, que se transforma no símbolo de tudo que elas odeiam ou temem em si mesmas. (VOGLER, 2015, p. 227).

A criação de narrativas audiovisuais nas quais vários pontos de vista de diversos personagens são elaborados, os chamados arcos dramáticos, fortalecem a história a ser contada.

Quando você estiver escrevendo um roteiro ou romance, deve conhecer bem seus personagens para poder contar a história do ponto de vista de qualquer um deles: heróis, vilões, comparsas, amantes, aliados, guardiões e coadjuvantes". (Vogler, 2015, p.228)

Histórias que apresentam Heróis em lutas internas para a constituição de um novo "Eu" aumentam o envolvimento do público. Em Vogler (2015), a definição de Herói perpassa pela capacidade de entrega deste arquétipo, que arrisca a vida individual pelo bem da vida coletiva.

O herói que enfrenta uma Provação move-se do centro do ego para o Eu, para a parte mais divina dele. Também pode haver um momento do Eu para o grupo, quando o herói aceita mais responsabilidade do que apenas cuidar de si. (VOGLER, 2015, p. 236).

O próximo estágio da Jornada é denominado Recompensa, que são as consequências de ter enfrentado o medo e resistido à morte simbólica. Em Vogler (2015), ao assumir o risco supremo, o protagonista da história conquista o título de "herói" e recebe sua Recompensa. "Heróis não se transformam em heróis verdadeiros antes da crise, até então, são apenas aprendizes." (VOGLER, 2015, p. 242).

A Recompensa tem muitas formas e objetivos. Vogler (2015) explica que um dos aspectos essenciais desse estágio é a posse pelo Herói daquilo que ele viera procurar. Um dos objetivos mais frequentes do estágio da Recompensa é possibilitar ao Herói, e principalmente ao público, um tempo para descanso, após a celebração da conquista e antes do próximo embate. "Também chamo essa unidade da jornada de

EMPUNHANDO A ESPADA, porque não raro é um movimento ativo do herói que agressivamente toma posse do que procurava no Mundo Especial.” (VOGLER, 2015, p. 242).

A Recompensa auxilia o Herói e, por conseguinte, o público, em sua caminhada, sendo um alívio, uma oportunidade de reabastecimento energético e recuperação das forças para a conclusão da Jornada empreendida. “Uma das Recompensas por ter sobrevivido à morte é que os outros podem ver que os heróis mudaram (...) parecem diferentes — mais maduros, autoconfiantes e sérios, dignos de um pouco mais de respeito.” (VOGLER, 2015, p. 246).

Alguns Heróis podem ter um aumento exacerbado da autoestima tornando-se convencidos. Vogler (2015) alerta que vencer a morte pode levar a algumas distorções de percepção. O autor salienta que na maioria das histórias “Heróis às vezes vivenciam uma compreensão repentina da natureza das coisas após passar por uma Provação. Sobreviver à morte dá sentido à vida e aguça percepções.” (VOGLER, 2015, p. 247).

Desta forma, após a pausa para a Recompensa, os Heróis precisam voltar à missão e decidem regressar. Este regresso, décimo estágio da Jornada do Escritor, é chamado de O Caminho de Volta. “Esse estágio marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. O herói percebe que o Mundo Especial deve, no fim das contas, ser deixado para trás, e que há perigos, tentações e testes pela frente.” (VOGLER, 2015, p. 55).

Cada narrativa escolherá a melhor forma de terminar o Segundo Ato. De acordo com Vogler (2015), uma cena breve ou uma sequência elaborada de acontecimentos podem ser escolhas para este término que representa o décimo estágio da Jornada.

Assim que as lições e as Recompensas da grande Provação foram celebradas e absorvidas, os heróis enfrentam uma escolha: permanecer no Mundo Especial ou iniciar a jornada de volta para o Mundo Comum. Embora o Mundo Especial possa ter seus encantos, poucos heróis escolhem ficar. A maioria pega o CAMINHO DE VOLTA, retornando ao ponto inicial ou continuando a jornada para um local totalmente novo ou destino final. (VOGLER, 2015, p. 253).

A decisão ou necessidade do Herói em deixar o Mundo Especial e retornar ao Mundo Comum, o Caminho de Volta, é um importante ponto de virada da história, que marca a passagem do Segundo para o Terceiro Ato.

Os heróis reúnem o que aprenderam, ganharam, roubaram ou receberam no Mundo Especial. Estabelecem para si mesmos um novo objetivo, escapar, encontrar mais aventuras ou voltar para casa. Porém, antes que qualquer desses objetivos seja alcançado, há outro teste pelo qual passar: a prova final da jornada, a Ressurreição. (VOGLER, 2015, p. 260).



O penúltimo estágio da Jornada é A Ressurreição, o chamado Clímax. Para Vogler (2015), o clímax não precisa ser efusivo sendo que “um clímax silencioso pode dar a sensação de que todos os conflitos foram resolvidos harmoniosamente, e todas as tensões convertidas em sentimentos de prazer e paz.” (VOGLER, 2015, p. 269).

Ardoroso ou discreto, o clímax deve proporcionar a sensação de Catarse. Sendo assim, Vogler (2015) acrescenta que a Catarse é uma experiência máxima da consciência expandida.

Essa palavra grega na verdade significa “vomitar” ou purgar”, mas a usamos para representar uma liberação emocional purificadora ou uma reviravolta emocional. O drama grego foi construído com a intenção de desencadear um “vômito” de emoções no público, um expurgo dos venenos do cotidiano. Como tomavam purgantes para esvaziar e limpar os sistemas digestivos periodicamente, os gregos iam ao teatro regularmente durante o ano para se livrar dos sentimentos ruins. Gargalhadas, lágrimas e arrepios de erros são gatilhos que trazem essa limpeza são, essa catarse. (VOGLER, 2015, p. 270).

Neste estágio, o Herói passa por uma espécie de teste final relevante para demonstrar que ele realmente aprendeu as lições da Provação. Consoante ao aprendizado e renascimento dos Heróis, eles “agora precisam se livrar da personalidade da jornada e formar uma nova que seja adequada para o retorno ao Mundo Comum. Ela deve refletir as melhores partes do antigo eu e as lições aprendidas ao longo do caminho.” (VOGLER, 2015, p. 264).

Este décimo primeiro estágio proporciona ao Herói voltar à vida comum renascido e com novas perspectivas. No entanto, Vogler (2015) alerta que há uma grande diferença entre aprender uma lição num Mundo Especial e aplicar o conhecimento adquirido, transformando-o em sabedoria. O autor nos adverte que “o mais comum é que as pessoas se transformem aos poucos, crescendo em estágios graduais da intolerância para a tolerância, da covardia para a coragem, do ódio para o amor.” (VOGLER, 2015, p. 272). Para ele, é a tentativa final do herói de fazer uma mudança radical de atitude ou comportamento, sendo que a

Ressurreição representa uma prova de campo das novas habilidades de um herói no mundo real (...)um teste de aprendizado para o herói. O herói foi sincero sobre a mudança? Vai retroceder, falhar e ser derrotado pelas neuroses ou por uma Sombra no último instante? (VOGLER, 2015, p. 265).

Os Heróis que conseguem atravessar e renascer avançam para fechar o círculo da Jornada através do Retorno com o Elixir. O Elixir é o tesouro conquistado na aventura empreendida durante a Jornada. Vogler (2015) afirma que o Elixir pode ser

a conquista do amor, da liberdade, do conhecimento e/ou a possibilidade de aprimoramento com a experiência vivenciada. Segundo ele, os melhores Elixires são aqueles que trazem maior consciência ao Herói e ao público. Por isso, “voltar com o Elixir é o último teste do herói, que mostra se ele é maduro o bastante para compartilhar os frutos de sua busca.” (VOGLER, 2015, p. 290). Além disso, uma função especializada do Retorno é distribuir as recompensas e as punições finais.

Depois de terem sobrevivido a todas as provações e à morte, os heróis voltam ao ponto de partida, vão para casa ou continuam a jornada. Porém, sempre prosseguem com a sensação de que estão começando uma vida nova, uma que será diferente para sempre por causa do caminho que acabaram de percorrer. Se são heróis verdadeiros, RETORNAM COM O ELIXIR do Mundo Especial, trazem algo para dividir com outros ou algo com o poder de curar a terra ferida. (VOGLER, 2015, p. 283).

As histórias podem apresentar finais fechados, com resoluções dos conflitos — mais usual no cinema da cultura ocidental — ou finais abertos, com questões não resolvidas. Sobre essas possibilidades de finalização “a história é uma tessitura e é preciso finalizá-la corretamente ou ela parecerá emaranhada ou esfarrapada.” (VOGLER, 2015, p. 284). O autor considera que é bom liberar a tensão e resolver os conflitos das tramas do enredo. Para ele, desta forma, há demonstração de que uma fase da vida passou, de que um círculo foi fechado e de que uma nova fase está prestes a começar. No entanto,

algumas histórias terminam sem responder questões ou resolver charadas, mas apresentam novas perguntas que ressoam na mente do público muito tempo depois que a história termina. (VOGLER, 2015, p. 287).

Com isso, constata-se que finais abertos deixam as conclusões morais para o público. Ele afirma também que o final aberto é mais adequado para histórias sofisticadas ou realistas.

Como os outros estágios da jornada, o Retorno com o Elixir pode desempenhar muitas funções, mas há um quê especial neste último elemento da jornada. De certo modo, o Retorno é semelhante à Recompensa. Ambos seguem um momento de morte e renascimento e os dois descrevem consequências de se sobreviver à morte. (VOGLER, 2015, p. 287).

A sabedoria que os Heróis adquirem na Jornada podem forçar mudanças não apenas neles, mas também no grupo. Para Vogler (2015), cada personagem deve terminar com alguma variedade de Elixir ou aprendizado.

Um Elixir comum e poderoso surge quando os heróis assumem uma responsabilidade maior no Retorno, abrindo mão de uma situação solitária e assumindo uma posição de liderança ou utilidade dentro de um grupo. (...) A

essência do herói move-se do ego para o Eu, e às vezes expande-se para incluir o grupo. (VOGLER, 2015, p. 291).

Algumas histórias podem surpreender com um desvio, que leva o público a acreditar numa coisa e revela outra diferente. Para Vogler (2015), estes Retornos com surpresas são irônicos, são pegadinhas, como se quisessem dizer: “Ah, enganei vocês!”. Essas surpresas, de acordo com o autor, requerem precaução ao serem utilizadas nas narrativas, “por outro lado, o Retorno não deve parecer forçado ou repetitivo. Outra boa regra de ouro para a fase do Retorno é o sistema MENOS É MAIS. Muitas histórias fracassam porque têm finais demais.” (VOGLER, 2015, p. 294).

Para Vogler (2015), narrativas devem terminar com o equivalente emocional de uma pontuação. Sendo assim, segundo ele, histórias podem acabar apenas de quatro maneiras. A primeira seria encerrar com diálogos ou declarações imperativas, que podem ser afirmativas ou negativas, como por exemplo: “O bem vence o mal”, “Querer não é poder”, são encerramentos com ponto final. A segunda maneira seria com um ponto de exclamação: “Levante-se e quebre as correntes da opressão!” ou “Algo precisa ser feito!”. Neste caso, o autor menciona que a intenção da obra seria provocar ação ou criar alarme. A terceira forma de finalizar histórias seria com uma interrogação.

Em uma abordagem mais aberta quanto à estrutura, é possível que se queira concluir com o efeito de uma interrogação, provocando a sensação de que incertezas permanecem. A imagem final pode levantar uma questão como “O herói retornará com o Elixir ou será esquecido?” (VOGLER, 2015, p. 295-296).

E por fim, o quarto modo de concluir narrativas seria com reticências, final aberto, com conflitos não resolvidos. O autor explica que

são finais que sugerem dúvida ou ambiguidade: ‘O herói não consegue decidir entre duas mulheres portanto...’, ‘Amor e arte são irreconciliáveis, então...’, ‘A vida continua... e continua... continua...’ ou ‘Ela provou que não é uma assassina, mas...’ (VOGLER, 2015, p. 296).

Ele também salienta que “uma boa história, como uma boa jornada, nos deixa com um Elixir que nos muda, nos torna mais conscientes, mais vivos, mais humanos, mais inteiros, mais partes de tudo que está aí.” (VOGLER, 2015, p. 297).

## 2.2 Brincar de fazer Cinema: pedagogia e estética

*Catavento, Manivela, Pique-esconde, Tira-teima...*

*A gente brinca de fazer Cinema e vê a roda da vida girar  
(...).*

*A gente pinta e borda na tela, tudo que a mente  
consegue imaginar.*

Sérgio Pererê

A proposta pedagógica utilizada durante toda a produção da série infantil de TV *Pintando a Sétima Arte* relacionou-se com a metodologia: Brincar de fazer Cinema.

Como em muitas brincadeiras, o que motiva as crianças a superar seu egocentrismo, a aceitar as imposições e os fracassos, é o prazer vindo da participação (...). Desse modo, toda brincadeira que funciona constitui uma situação de interesse das crianças pela ação, interesse favorável e até necessário ao aprendizado. (...) inclui um elemento essencial da aprendizagem: a motivação. (DELALANDE, In: LOPES; MELLO, 2009, p.37).

Esta proposta pedagógica de PSA conectou brincadeiras, trabalho em grupo, identificação com o outro, alegria, aprendizados, audiovisuais, pensamentos e criatividade, componentes da Jornada empreendida na série pelas crianças participantes.

A história do cinema traz a riqueza de acolher os processos criativos e subjetivos mais extravagantes. Circular por essa história é transitar entre nomes de realizadores, países e escolas que se cristalizam, mas é, antes de tudo, inventar para si, para aquele que deseja o cinema como forma de criação e descoberta de mundo, um tracejar momentâneo entre tantas linhas possíveis, entre tantos gestos que, por vezes encobertos por histórias hegemônicas, se apresentam ávidos a serem renovados, reinventados. (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 47).

Brincar, fazer Cinema e pensar em si, nos/as outros/as e no mundo foram as tônicas vividas e experienciadas em todo o processo de elaboração/planejamento, pré-produção, produção e pós-produção desta série televisiva realizada por crianças e para crianças. “Brincando, cinemando, camerando” (MIGLIORIN; PIPANO, 2019), as crianças protagonistas participaram efetivamente da produção do conteúdo de PSA.

A criança e o cineasta são uma só e a mesma coisa. (...) Cinema que surge de onde diziam não poder sair nada: resistência em si. Resistência das interpretações unívocas e estanques sobre aquele espaço, sobre o que podem aquelas pessoas, sobre o monopólio da imaginação. (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 141).

Os autores citam as possibilidades de um cinema expandido, vetor para novas formas de ver e inventar o mundo. Neste sentido, Brincar de fazer Cinema reconfigura, cria e fantasia a vida, “o cinema se insere como potência de invenção, experiência

intensificada de fruição estético/política em que a percepção da possibilidade de invenção de mundos é o fim em si.” (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 38). Com esta proposta pedagógica horizontalizada, PSA possibilitou a passagem do cinema de um aparelho de reprodução da realidade para um dispositivo de produção de sentido na relação entre infâncias e realidades, produzindo com e não mais sobre crianças.

Hoje, estabelecemos um novo consenso: as crianças, essas desconhecidas, precisam ganhar vez e voz. É recentemente que teríamos finalmente acordado para esta realidade que acreditávamos já domesticada mas que nos surpreende com a força de um vendaval: as crianças pensam, as crianças falam, as crianças sentem, desejam, argumentam, as crianças reivindicam! (COLINVAUX, In: LOPES; MELLO, 2009, p.44).

As crianças veem demais, ouvem demais e suas reações não estão dadas no que elas veem, mas vão aparecer em outra espécie, já inventando outros mundos. Lopes e Mello (2009) afirmam que essas características infantis, essas formas de ser e pensar das crianças, longe de serem percebidas como alternativas, no *adultocentrismo*, são mais compreendidas como dimensões a serem superadas ou formas inacabadas e até mesmo um tanto “selvagens” a serem civilizadas.

Criar e expressar-se são as novas palavras de ordem: crianças e cineastas evidenciam essas atividades. As crianças cineastas participantes de PSA tornaram-se produtoras de modos de ver e pensar o mundo em si, ao engajarem-se em uma produção de mundo, que é a narrativa audiovisual, delimitada, como no caso da série, em pontos de vistas sobre questões específicas.

Em um artigo de 1960, editado pela primeira vez em 2014, o filósofo francês Gilbert Simondon, preocupado em enfatizar essa especificidade do cinema como produção de mundo, escreve: “Uma atividade como o cinema é na verdade capaz de criar, ela mesma, conceitos cujo uso é aprendido na manipulação das realidades cinematográficas, mas que podem ser estendidos e até mesmo universalizados ao ponto de constituir uma verdadeira visão de mundo” (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 94).

A criança, como ser em formação, cria o mundo. O cinema tem a possibilidade de intensificar estas criações, invenções de mundos. E desta forma, o ambiente que se propõe a educar para as audiovisualidades é um espaço acolhedor destas inventividades infantis.

Não seria por isso também que Bergala nos assinala que o cinema é questão de criação, não de transmissão de um saber audiovisual ou artístico? A arte não se ensina, se experimenta. (...) podemos então, dizer que o cinema é uma experiência na transformação da realidade. (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 37).

Os autores sustentam também que quando compartilhada em processos educativos, a criação audiovisual é intensamente provocadora de inteligências singulares e novas formas de relação com o outro. Neste sentido, não há ensino do audiovisual que também não seja em si um processo de emancipação e ampliação do espaço político, pois o cinema, assim como a educação, funciona devolvendo algo do sujeito ao mundo.

Quando uma imagem devolve o mundo ao mundo, ela inventa um espectador, questão que se coloca com especial ênfase na educação. Como andar pelo mundo, ver coisas, ler livros, viver experiências e devolver ao mundo alguma coisa? Como ver, saber e devolver? (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 127).

A pedagogia do Brincar de fazer Cinema não é *adultocêntrica*, pelo contrário. Desta forma, os pequenos cineastas decidiram esteticamente sobre as possibilidades imagéticas das animações dos episódios de PSA.

Tal prática pedagógica enfatizou que não somente o cinema permite uma experiência sensível ao espectador, mas que, ao colocarmos crianças no lugar dos criadores, elas aprendem sobre a criação em si, sendo que a criação artística é uma urgência da democracia. Mais urgente ainda é a criação de narrativas audiovisuais para crianças realizadas por crianças.

A série PSA teve como ponto de partida temáticas referentes à realidade brasileira contemporânea. Com um formato híbrido que combinava o gênero documentário com animação, PSA apresentava o processo de produção de pequenos curtas animados — realizados pelas crianças participantes — com abordagens documentais de modos diversos, combinadas na criação da narrativa audiovisual da série.

Uma das possibilidades de abordagens documentais, o modo Performático, originou o conceito do Brincar de fazer Cinema, premissa da série. Este modo evidencia o aspecto subjetivo e expressivo do próprio cineasta com seus temas. Além disso, enfatiza o impacto emocional e social para o espectador, aproximando-se de uma narrativa ficcional.

Como as crianças cineastas interagiam efetivamente com as temáticas dos episódios, o modo Participativo também foi um dos princípios criativos da série. Em várias sequências, os pequenos cineastas comunicavam-se diretamente com os espectadores, numa proposição de quebra da quarta parede. Esta quebra da quarta parede contribuiu com a metalinguagem de PSA e colaborou com a estratégia de narrativa da série, realizada em primeira pessoa. Além disso, os cineastas mirins

foram locutores, realizaram entrevistas e levantaram questionamentos referentes à própria linguagem cinematográfica.

Com possibilidades e características experimentais, o modo Poético foi proposto em PSA, em sequências como as que os pequenos cineastas eram os locutores/narradores. Nestas sequências, foram apresentados dados a respeito do que o espectador assistia, com reflexões sobre as ações realizadas e as criações das animações.

O modo Reflexivo, que caracteriza-se por apresentar um conceito a ser pensado, foi proposto em PSA nas sequências em que as crianças cineastas refletiam sobre as temáticas propostas nos episódios, estabelecendo hipóteses e convenções para a criação do conteúdo narrativo documental e animado da série.

Por fim, o modo Observacional foi apresentado em PSA em algumas sequências de episódios em que a câmera cumpriu um papel observativo sem interação com o meio. No processo de montagem, essas cenas foram organizadas, servindo, muitas vezes, como imagens de cobertura.

Se antes o documentário privilegiava a câmera como fonte discursiva e se mantinha negligente à subjetividade do autor impressa no texto fílmico, essa subjetividade converte-se em uma arma dos sujeitos sociais para sua inscrição nos processos de construção e significação dos discursos do real. (...) gera novos pactos comunicativos com o espectador e transforma sua maneira de engajamento com o real e de representação do outro, mas, além disso, essa produção revela a emergência de novas identidades – assim como novas vozes e novos espaços de fala – políticas, sociais, culturais e de gênero. (SERRA, In: TAVARES; GINO, 2019, p.67).

O baixíssimo percentual de conteúdo audiovisual para crianças ainda continua sendo a regra nos mercados cinematográfico e televisivo brasileiro. Neste segmento, ainda hoje incipiente, produzir narrativas audiovisuais para crianças suscita uma outra questão: quem é esse público para o qual se produz conteúdo audiovisual infantil? Portanto, é importante saber: para quais “infâncias” se produzem conteúdos audiovisuais infantis?

Tanto os conhecimentos que vimos compilando sobre as crianças quanto os objetos que para elas construímos expressam, em sua grande maioria, a visão adulta sobre as formas de pensar os processos infantis, seus modos de ver, de perceber, agir, pensar. Esse talvez seja um primeiro grande passo para compreender nossas formas de olhar para as crianças. (LOPES; MELLO, 2009, p. 11).

O audiovisual pode ser também um instrumento que reproduz e dissemina a ideologia do sistema econômico dominante, sob esse prisma Melo (2011) adverte:

“com as patologias sociais e individuais, com os detalhes científicos das doenças e da morte, com a exploração sexual, com a corrupção e as chacinas urbanas. Crianças que compartilham, mais e mais, a realidade do mundo adulto”.

(...) os valores culturais estão presentes nas formas expressas pelo artista pois mesmo que ele busque criar algo diferente, obrigatoriamente julga e se articula inicialmente, a partir de seus valores e ou elementos culturais. Até mesmo em propostas nas quais o desenhista contesta suas tradições culturais. Os valores culturais funcionam como orientadores iniciais de significação, deste modo, as referências culturais se diluem na complexa tessitura de repertórios imagéticos do artista. (BRETHÉ, In: TAVARES; GINO, 2019, p. 165).

Por isso, a experiência do Brincar de fazer Cinema de PSA empenhou-se não apenas em apresentar uma criação estética infantil, por meio das animações: expressão audiovisual mais próxima do imaginário. Foi além, buscou propiciar momentos de livre pensamento sobre assuntos nem sempre debatidos com esta faixa etária.

Desta forma, ao ensinar a linguagem cinematográfica para o grupo de protagonistas infantis da série, para que criassem animações que são micronarrativas audiovisuais reflexivas, o que se buscou — para além da estética do bem-acabado — foi colocar as crianças participantes como sujeitos reflexivos.

(...) marcado pela livre experimentação, o animador passou a questionar a necessidade da tradicional finalização como, por exemplo, traço bem-acabado, tratamento de cor, cenários bem elaborados, movimento fluido, etc. A negação destas convenções se tornou uma marca do artista. (...) identificamos a reiteração de características gráficas, com um trabalho mais artesanal, o que evidencia seu o gesto: o traço feito à mão; linhas de contorno contínuas e rabiscadas, inconstância na limpeza nas linhas desenhadas. (BRETHÉ, In: TAVARES; GINO, 2019, p. 167).

As crianças protagonistas de PSA debateram subjetivamente sobre temáticas expostas, umas mais, outras menos, na atualidade do mundo ético e estético de pessoas adultas.

Produções audiovisuais de caráter subjetivo despontaram na produção literária e no campo do cinema de não ficção sobretudo a partir dos anos de 1980, apresentando o indivíduo como ponto de partida para tratar de questões particulares que passaram a despertar o maior interesse coletivo. A popularização das tecnologias de produção e distribuição audiovisual desencadeou uma multiplicação de imagens. (SERRA, In: TAVARES; GINO, 2019, p.64).

Como em PSA, as possibilidades do Brincar de fazer Cinema eram muitas, o gênero híbrido do documentário animado (diálogo entre animação e documentário) foi aplicado à estética de algumas animações criadas pelas crianças.



Nos últimos anos a produção de filmes animados engajados com o campo da não ficção cresceu rapidamente dando origem a animações pouco ortodoxas como os documentários animados, um tipo de produção híbrida que vem se estabelecendo tanto como um novo gênero de filme de animação quanto como um novo modelo de filme documentário. (...) a irrupção do documentário animado está relacionada com mudanças ocorridas no campo da animação, mas, sobretudo, foi motivada por novas abordagens na argumentação e representação documentária e pelo domínio da subjetividade nos processos de resignificação da realidade através do audiovisual. (SERRA, In: TAVARES; GINO, 2019, p.56).

Outra possibilidade do Brincar de fazer Cinema utilizada em todos os episódios de PSA foi a metalinguagem. A abordagem metalinguística da série apresenta, didaticamente, os bastidores da criação das animações, de técnicas variadas. A animação é uma linguagem singular, abrangente e potente esteticamente, pois relaciona desenho, pintura, escultura, fotografia e, claro, o próprio cinema.

Ao longo do século XX e adentrando o XXI, verificam-se obras que aprimoram essa estratégia como um sedutor mecanismo de envolvimento do espectador no discurso cinematográfico, explicitando a construção do movimento e, simultaneamente, alimentando o fascínio do grande público diante da “magia” da animação. (ANDRADE, In: TAVARES; GINO, 2019, p.50).

Esta apresentação dos bastidores da criação das animações dos episódios de PSA pode ser, segundo Andrade (2019), estratégias que evidenciam o filme sendo feito “diante” do público, em que

ênfata para o espectador as inúmeras e fascinantes possibilidades técnicas de criação na arte de animar, ao mesmo tempo em que evidencia a imersão do animador em seu trabalho, procurando ‘gerar vida’. (ANDRADE, In: TAVARES; GINO, 2019, p.52).

Além disso, as crianças protagonistas, criadoras das animações, são as personagens em muitos episódios.

A relação articulada entre criador e criatura remete à metalinguagem, uma vez que evoca o código ao revelar parte do processo de “dar vida” a personagens (no caso) desenhados. O termo metalinguagem é empregado aqui como no livro desta autora (ANDRADE, 1999, p.16):” no sentido de denominar o processo que revele estas estratégias de auto referência do cinema, explicando o seu código e remetendo-se à sua própria estrutura. (ANDRADE, In: TAVARES; GINO, 2019, p.40).

A criança já foi pensada no passado como um ser ‘sem fala’ e, daí, ‘sem pensamento’. A experiência do Brincar de fazer Cinema em PSA propiciou formas diferentes de pensar a criança e de ela própria exercitar o pensamento como sujeito ativo e com condições de refletir e argumentar sobre assuntos e temas diversos da atualidade. Com isso, puderam criar narrativas animadas, resultantes destas

reflexões. Isto só foi possível porque reservou-se espaço para escutá-las, para instigá-las a pensar, desconstruindo os ditames do mundo *adultocêntrico*. Adultos ensinam crianças, mas crianças também ensinam adultos e também ensinam crianças.

A experiência do Brincar de fazer Cinema em PSA problematizou questionamentos, alguns que serão discutidos aqui e outros que me perseguirão nessa jornada de pesquisa e projetos de extensão com as crianças:

- Por que criar conteúdo audiovisual com crianças e para crianças?
- Por que ensinar a linguagem cinematográfica às crianças participantes?
- Por que refletir com crianças sobre diversas temáticas da atualidade e estimulá-las a expressarem suas análises por meio de criações de narrativas audiovisuais?
- Por que a opção pelo cinema de animação?
- Por que um grupo de crianças bastante heterogêneo?
- Como fazer cinema brincando com as crianças?
- Por que brincar de fazer cinema?
- O que é brincar para a criança nesse processo?
- O que significa brincar de produzir linguagem cinematográfica?
- Quais as relações entre brincar de fazer cinema e brincar de pensar sobre si e sobre o mundo?

Desta forma, no próximo capítulo, procuro dialogar com questões levantadas por Vogler (2015) em *A jornada do escritor* e a estrutura dos episódios da série.

### 3- A JORNADA DAS CRIANÇAS CINEASTAS DA SÉRIE INFANTIL DE TV *PINTANDO A SÉTIMA ARTE*

Nos contos de fadas, assim como nos Games e em outras narrativas voltadas para a infância, é comum que o personagem principal, Herói ou Heroína, seja obrigado a deixar o seu Mundo Comum e a partir para uma aventura em busca da solução de um problema que lhe foi colocado, amadurecendo durante as etapas desta jornada. Embora crianças possam se identificar com adultos, certamente essa identificação será maior se o Herói ou Heroína forem, assim como elas, crianças.

Num sentido muito real, uma história nos convida a entrar na pele do herói, ver o mundo através de seus olhos. Como se fosse mágica, projetamos parte de nossa consciência para dentro do herói. E, para realizar essa mágica, é preciso estabelecer um forte laço de afinidade ou interesse comum entre o herói e o público. (...).

Como realizar esse feito? Conferindo aos heróis objetivos, pulsões, desejos e necessidades universais. Podemos todos nos identificar com impulsos básicos com a necessidade de reconhecimento, afeição, aceitação e compreensão. (VOGLER, 2015, p. 142).

Em PSA tivemos um elenco de 23 crianças, 13 meninas e 10 meninos, protagonistas da série, Heroínas e Heróis, que saíram do Mundo Comum e receberam um Chamado à Aventura: suas participações nos episódios e criações das animações. Segundo Vogler (2015), “algumas histórias começam com um prólogo que precede a parte principal da história, às vezes antes da apresentação dos personagens principais e de seu mundo”. Este é o caso de PSA, em que o prólogo da série eram as animações, criadas pelas crianças e exibidas no primeiro minuto de cada episódio.

Após a apresentação do prólogo, animação, era dito pelo grupo de crianças participantes daquele episódio o *slogan* da série: “Nós que fizemos!”. Em seguida, uma das crianças dizia outro *slogan*: “Quer saber como a gente fez? Roda a vinheta”. A vinheta, em animação, era inserida, juntamente com a logomarca e na cena seguinte uma das participantes completava com outro *slogan*: “Começou assim...”. Desta forma, os três *slogans* de PSA têm como funções narrativas: afirmar a autoria das animações criadas pelas crianças; aguçar o interesse dos telespectadores pela metalinguagem apresentada nos episódios; iniciar a narrativa documental e metalinguística de PSA, com uma espécie de “Era uma vez...”.

Vogler (2015) destaca que *slogans* podem funcionar como metáforas da história. Além disso, o autor afirma que o título é uma pista importante para desvendar sobre a narrativa audiovisual, sendo que seu design gráfico também é uma metáfora. O título

de PSA foi pensado para relacionar-se com o verbo pintar (brincar, aprontar, retratar, desenhar, representar, colorir) e com a Sétima Arte, Cinema. A logomarca e a “Turma do Pintando”, personagens animados da vinheta de abertura, foram representadas com traços que remetiam ao desenho infantil.

**FIGURA 22:** Logomarca de Pintando a Sétima Arte.



(FONTE: Arquivo pessoal).

**FIGURA 23:** “Turma do Pintando”, desenhos dos personagens da vinheta de abertura da série.



(FONTE: Arquivo pessoal).

### 3.1 Mapeamento da Jornada em PSA: estágios Voglerianos

Que vai ser quando crescer? Vivem perguntando em redor. Que é ser? É ter um corpo, um jeito, um nome? Tenho os três. E sou? Tenho de mudar quando crescer? Usar outro nome, corpo e jeito? Ou a gente só principia a ser quando cresce? É terrível, ser? Dói? É bom? É triste? Ser: pronunciado tão depressa, e cabe tantas coisas? Repito: ser, ser, ser. SER. Que vou ser quando

crescer? Sou obrigado a? Posso escolher? Não dá para entender. Não vou ser. Não quero ser. Vou crescer assim mesmo. Sem ser. Esquecer. (DRUMMOND, 1983, p. 664).

Segundo Vogler (2015), todas as histórias são compostas de elementos da Jornada do Herói, mas as unidades podem ser arranjadas em qualquer ordem para atender às necessidades da narrativa. Além disso, para Vogler “o modelo de jornada do herói é uma diretriz, não é uma receita ou fórmula matemática a ser aplicada com rigidez a cada história”. Sendo infinitamente flexível e com possibilidades de variações infindas, o autor ainda afirma que a Jornada do Herói “vai sobreviver a todos nós”.

**FIGURA 24:** A Jornada da série PSA baseada em *Jornada do Escritor* e *Jornada do Herói*



(FONTE: Arquivo pessoal).

O Mundo Comum de PSA foi exposto em cenas que apresentavam as crianças no Zoetrópio, antes das imersões nas temáticas. No *Mundo Comum* da série, os pequenos cineastas evidenciavam percepções limitadas sobre as temáticas de cada episódio e seus desdobramentos, as animações. Vogler (2015), afirma que “heróis perfeitos e imaculados não são muito interessantes, e dificilmente causam empatia”, sendo assim, neste estágio da Jornada de PSA, as crianças foram apresentadas com suas inseguranças, desatenções, disputas, afetividades, brincadeiras e elucubrações sobre os temas dos episódios, que contribuíram com a unicidade ou conceito unificador da série, por tratarem de assuntos contemporâneos. Os temas foram evidenciados com suas dualidades: crianças que não brincam, vida, compulsão alimentar, gentileza, preservação da fauna, famílias não tradicionais, consumo hídrico consciente, utilização consciente das tecnologias, coragem, coleta seletiva do lixo, sincretismo religioso, desapego, expressões artísticas não convencionais.

Uma história precisa de uma noção de unicidade – unidade – para ser uma expressão satisfatória e completa. Precisa de um tema único – uma espinha dorsal -, para uni-la como obra coerente. Porém, uma história exige um nível de dualidade, uma dimensão dupla, para criar tensão e a possibilidade de movimento. Assim que você opta por um pensamento ou personagem único para unir suas histórias, automaticamente ativa seu oposto polar, um conceito contrário ou personagem antagonista e, por isso, uma dualidade ou sistema polarizado que conduz energia entre as duas partes. A unidade produz dualidades, a existência de um indica a possibilidade de dois. (VOGLER, 2015, p. 393).

As cenas que renunciaram ou sugeriram qual seria a trajetória narrativa audiovisual de PSA são as que expuseram as reflexões infantis sobre as imersões. O Chamado à Aventura em PSA foi apresentado nas cenas das imersões, com aprofundamento sobre as temáticas, que possibilitaram às crianças participantes da série saírem de suas “zonas de conforto” e partirem rumo à reflexão, agora com percepção aumentada, sobre a criação das animações. O arquétipo do Arauto foi desempenhado pelos “Pixels”, que também eram Mentores.

Um personagem que desempenhe a função de Arauto pode ser positivo, negativo ou neutro, mas sempre servirá para pôr a história em movimento quando apresentar ao herói um convite ou desafio para enfrentar o desconhecido. Em algumas histórias, o Arauto também faz as vezes de Mentor, um guia sábio que pensa no melhor para o herói. (VOGLER, 2015, p. 155).

Foram eles que entregaram o Chamado à Aventura aos pequenos Heróis, convidando-os a iniciarem esta Jornada criativa, “Brincando de fazer Cinema”.

O jogo, a brincadeira, algumas vezes foi considerado um pré-exercício da vida adulta. Essa concepção supõe, na criança, uma espécie de subordinação do jogo à vida real. Tal distinção é coisa de adulto. Para a criança, brincadeira é coisa séria. (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 229).

Alguns meninos e meninas, Heróis de PSA, relutaram em aceitar o Chamado à Aventura, ou porque estavam inseguros e/ou um pouco preguiçosos, ou porque discordavam das ideias do grupo de crianças, do qual faziam parte, também como protagonistas. Essas cenas de discordância apresentavam momentos de roteirização. Neste caso, Vogler (2015) reconhece que esta recusa do artista como Herói pode ser positiva.

Outro caso especial no qual a Recusa do Chamado pode ser positiva é aquela do artista como herói. Nós, escritores, poetas, pintores e músicos, enfrentamos Chamados difíceis, contraditórios. Precisamos ficar totalmente imersos no mundo para encontrar o material de nossa arte. Porém, às vezes também precisamos nos retirar do mundo, seguir sozinhos para fazer arte de fato. Como muitos heróis de histórias, recebemos Chamados conflitantes – um do mundo externo, outro do nosso íntimo -, e precisamos escolher ou assumir compromissos. Para aceitar o Chamado maior de nos expressar, nós, artistas, talvez tenhamos de Recusar o Chamado daquilo que Joseph Campbell chama de “carinhos sedutores do mundo”. (VOGLER, 2015, p. 166).

Outra Recusa do Chamado em PSA, foram algumas cenas de repetição de tomadas nas quais muitas crianças se irritavam. Outras cenas apresentavam o desânimo de algumas crianças, durante as reflexões proporcionadas pelas imersões. Estes momentos de recusa fizeram com que os Mentores, “Pixels”, e convidados especiais, se desdobrassem em ações propositivas e lúdicas durante as imersões, aproximando-os do arquétipo do Pícaro. Além disso, estas recusas possibilitaram ao grupo de crianças o desenvolvimento de questionamentos e pensamentos diversos sobre as temáticas. Foram oportunidades de redirecionar o foco da aventura.

Esse estágio é sobre o medo. Não raro, nesse momento o herói hesita no limiar da aventura, RECUSANDO O CHAMADO ou manifestando relutância. Depois de tudo, enfrenta o maior de todos os medos: o terror frente ao desconhecido. O herói ainda não está totalmente comprometido com a jornada e talvez esteja pensando em desistir. Outra influência – a mudança nas circunstâncias, outro ataque à ordem natural das coisas ou o incentivo de um Mentor – é necessária para fazê-lo deixar para trás esse momento decisivo de medo. (VOGLER, 2015, p. 49).

Para superar estes momentos de Recusa do Chamado, PSA apresentou cenas do Encontro com o Mentor. O Encontro com o Mentor é o estágio da Jornada em que o Herói recebe os suprimentos, o conhecimento e a confiança indispensáveis para superar o medo e dar início à aventura. Neste estágio, os “Pixels” foram mentores



completos e aliados. Visto que, principalmente em relação às possibilidades da narrativa, em função das técnicas de animação utilizadas na série, os “Pixels” davam conselhos de encorajamento, que Vogler (2015) considera como os melhores: “respire. Continue. Você está indo bem.”.

Contudo o Mentor só pode acompanhar o herói até certo ponto. No fim, o herói deve enfrentar o desconhecido sozinho. Às vezes o Mentor precisa dar um chute de leve no traseiro do herói para que a aventura prossiga. (VOGLER, 2015, p. 50).

Com o estímulo dos Mentores fixos da série, os “Pixels”, as crianças protagonistas envolviam-se com a narrativa animada, criada por elas, e com a jornada artística de PSA. As crianças “Brincaram de fazer Cinema” entre elas, embora tenham apreendido, em grande parte, por intermédio da participação guiada de Mentores. Além disso, em muitas cenas, as crianças, que além do arquétipo de Herói apresentaram o de Aliado, Camaleão, foram também mentoras umas das outras, exercendo influências essenciais no avançar da narrativa.

As sequências finais dos episódios de PSA, sobre créditos, apresentam o aprendizado sobre as temáticas colocado em prática pelas crianças protagonistas, nestas cenas elas ensinam aos telespectadores e a si mesmas.

Se o ensino de cinema pode ser atravessado pelo desejo que rompe uma causalidade e uma linha reta do mestre ao estudante, esse princípio de igualdade demandaria o desaparecimento do mestre? A descentralização total? Entendemos que não. A igualdade não é uma igualdade de posição do sujeito, mas uma igualdade produtiva, fruto da população do coletivo que não existe sem o trabalho e a igualdade de inteligências – a possibilidade de um sujeito qualquer fazer parte e diferença na criação. Partir da igualdade não é, assim, dizer da indiferença entre professores e alunos, mas partir das possibilidades inventivas do grupo que depende de um princípio de igualdade de inteligências que se atualizam nas práticas, se materializa nos filmes, e não por quaisquer princípios exteriores. (MIGLIORIN; PIPANO, 2019, p. 71).

Após as reflexões sobre as temáticas, realizadas em cada episódio da série, as crianças cineastas de PSA assumiram o compromisso de roteirizar as animações. Com isso, inicia-se mais um estágio da Jornada: A Travessia do Primeiro Limiar.

Agora o herói está no limiar do mundo da aventura, o Mundo Especial do Segundo Ato. O chamado foi ouvido, dúvidas e medo foram expressados e atenuados e todas as preparações obrigatórias foram feitas. Porém, o movimento real, a ação mais crucial do Primeiro Ato, ainda está pendente. A TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR é um ato voluntário no qual o herói se compromete de todo o coração com a aventura. (VOGLER, 2015, p. 185).

Nesta etapa, as crianças participantes de PSA lutaram contra Guardiões do Limiar seus receios de arriscarem criativamente. Elas se conscientizaram que, apenas perdendo-se criativamente, além das fronteiras da tradição, é que novas descobertas



poderiam ser feitas. Em algumas sequências de roteirização das animações, as cenas apresentam as pequenas cineastas trabalhando com metáforas, com o intuito de contribuir para um melhor entendimento da narrativa, de maneira criativa.

A transição que demarca o fim do primeiro ato de PSA, com A Travessia do Primeiro Limiar, apresenta a cada episódio uma criança pintando a tela toda de verde. Esta proposta surgiu para homenagear os primórdios do Cinema, quando a transição do primeiro para o segundo ato era, geralmente, marcada por um *fade-out*, um escurecimento momentâneo da tela que indicava passagem de tempo ou movimento no espaço.

As vivências e treinamentos experienciados durante as imersões sobre as temáticas de cada episódio da série, bem como, os desafios para a definição das técnicas de animação, utilizadas em cada narrativa criada pelas crianças protagonistas, fizeram parte do estágio das Provas, Aliados e Inimigos de PSA.

O estágio de Provas também pode ser a oportunidade de se criar uma equipe. Muitas histórias trazem múltiplos heróis ou um herói apoiado por um time de personagens com habilidades ou qualidades especiais. As primeiras fases do Segundo Ato podem cobrir o recrutamento de uma equipe ou dar a chance de a equipe montar planos e ensaiar uma operação complexa. (...) As forças e falhas dos membros da equipe são reveladas durante as Provas. (VOGLER, 2015, p. 196).

Além disso, as filmagens em locações externas são sequências de cenas que apresentaram, nesta Jornada de PSA, o estágio das Provas, Aliados e Inimigos. Conforme Vogler (2015), “narradores usam essa fase para testar o herói e colocá-lo numa série de provas e desafios que servem para prepará-lo para as maiores provações que se seguirão”.

Além das provas, este estágio em PSA apresentou Aliados e Inimigos. Abaixo tabela detalhada de cada episódio:

**TABELA 6:** Aliados e Inimigos dos episódios de PSA.

<b>Nome do episódio</b>	<b>Aliados</b>	<b>Inimigos</b>
Ciranda, cirandinha	Crianças da escola visitada.	x
Tá Morto	x	Medo de ir ao cemitério.
O que podemos comer?	x	Receio de fazer compras de

		alimentos não saudáveis.
O que é violência?	Público presente na exibição do curta animado no centro de BH.	Receio da violência presente no centro da cidade de Belo Horizonte.
Soltando os bichos	Guia do projeto o Lobo Alfa.	x
Família êh! Família ah! Família!	Famílias reunidas na pracinha.	x
Pra onde vai?	Crianças participantes nadando na piscina.	x
Conectados	Profissionais da rádio visitada.	Desafio de não utilizar tecnologias durante alguns dias.
De cabelo em pé	Ida ao parque de diversões para enfrentar possíveis medos.	x
Sujou! E agora?	Guia da Central de Tratamento de Resíduo Sólido/ Superintendência de Limpeza Urbana/PBH.	x
Onde está Deus?	Representantes do Templo Budista, Igreja Católica e Tenda Espírita Umbandista.	x
Eu Tenho! você Não tem!	x	Pouco dinheiro para comprar presentes em um shopping.
Avatares das Artes	Guia do Inhotim.	x

(FONTE: Arquivo Pessoal).

A preparação para as filmagens das animações dos episódios de PSA, a pré-produção destas gravações, feita pelas crianças protagonistas, totalmente comprometidas, corresponde ao estágio da Aproximação da Caverna Secreta. Vogler (2015) afirma sobre este estágio da Jornada que “novas percepções são testadas e os obstáculos finais para alcançar o âmago são vencidos para que a Provação Suprema possa começar.”.

Conforme conceito utilizado por Campbell (2007), neste estágio, os pequenos cineastas da série estavam no “Ventre da Baleia”, que era o Zoetrópio. As crianças

estavam submersas nas produções das animações. No sentido em que não estavam apegadas ao ego e descobriram um novo Eu criativo, para que pudessem nascer de novo. Segundo Vogler (2015) “é um bom momento para recalibrar a equipe, expressar dúvidas e dar incentivo. Os membros da equipe devem cuidar para que todos estejam de acordo com os objetivos e verificar que cada indivíduo esteja no posto adequado.”.

No próximo estágio da Jornada, A Provação, aconteceram as grandes mudanças e os maiores desafios. Neste estágio, as crianças cineastas de PSA produziram e filmaram as animações. Além disso, refletiram sobre suas criações, bem como apresentaram, de maneira metalinguística, as etapas destas produções. As crianças demonstram conhecimento sobre as técnicas de animação e linguagem audiovisual. Os Heróis de PSA conscientes de que faziam parte de um grupo, cooperaram mais e se dispuseram a submergir de seu ego para melhor integrar o grupo. Eles voltaram transformados.

A PROVAÇÃO é o momento crucial numa história, pois é aquele em que o herói corre o risco de morrer, ou parece morrer, para que, em seguida, venha a renascer. É a principal fonte da magia do mito heroico. As experiências dos estágios anteriores levam-nos, o público, a nos identificar com o herói e seu destino. O que acontece com o herói acontece também conosco (...). O resultado dessa ressurreição é, para nós, a sensação de alegria e euforia. (VOGLER, 2015, p. 53).

No estágio Recompensa, ficam expostas as consequências da travessia das fases anteriores. No caso de PSA, as animações foram Recompensas que os Heróis receberam, pois com suas criações, as crianças cineastas adquiriram novos poderes artísticos e melhores percepções. O *slogan* “Nós que fizemos!” demonstrou uma satisfação das crianças participantes com suas criações artísticas, desta forma, pode ser considerado uma Recompensa. Os depoimentos das protagonistas, que refletiram sobre o “Brincar de fazer Cinema” também podem ser considerados como Recompensa.

Essas cenas têm importantes funções para a plateia, pois, permitem que tomemos fôlego após uma batalha ou provação empolgante. Os personagens podem recapitular a história até então, dando-nos a chance de analisar a história e ter um vislumbre de como eles a percebem. (VOGLER, 2015, p. 241).

Nas sequências finais dos episódios de PSA, quando as protagonistas, em locações externas, ensinam aos telespectadores, às outras crianças e/ou ao seu grupo sobre o que aprenderam das temáticas, ficaram evidenciadas autoanálises feitas pelos pequenos cineastas. Com isso, há uma nova dedicação à mudança. Este estágio da Jornada, O Caminho de Volta, de acordo com Vogler (2015) “marca um

período no qual os heróis voltam a se dedicar à aventura. Um patamar de conforto foi alcançado, e os heróis precisam ser forçados a sair desse patamar, seja por uma decisão íntima, seja por uma força externa.”.

A realidade das crianças protagonistas de PSA entrou novamente em ação. Após terem “sobrevivido” à Provação, produção das animações, elas colocaram em prática, no Caminho de Volta, seus aprendizados sobre as temáticas contemporâneas de cada episódio.

Em termos psicológicos, esse estágio representa a decisão do herói de voltar ao Mundo Comum e implementar as lições aprendidas no Mundo Especial, o que está longe de ser fácil. O herói tem motivos para temer que a sabedoria e a magia da Provação possam evaporar à luz implacável do dia comum. (VOGLER, 2015, p. 255).

Os Heróis de PSA foram ajudados por seus Mentores e Aliados e conseguiram reter as lições da Provação. Nos episódios da série, A Ressurreição é apresentada em cenas dos epílogos (sobe créditos). Nestas cenas, as crianças cineastas foram testadas em seus valores e demonstraram o que aprenderam em PSA com suas vivências filosóficas e artísticas. Segundo Vogler (2015) “as experiências no Mundo Especial podem evaporar se não a tivermos transformado realmente em parte de nosso cotidiano. O verdadeiro tesouro da viagem não são os suvenires, mas a mudança interior e o aprendizado duradouro”. Abaixo a tabela dos episódios e epílogos da série:

**TABELA 7:** Episódios e epílogos de PSA.

<b>Nome do episódio</b>	<b>Epílogos</b>
Ciranda, cirandinha	Protagonistas ensinam sobre brinquedos ópticos a outras crianças em uma escola.
Tá Morto	Protagonistas rompem com o tabu da morte em uma visita animada a um cemitério.
O que podemos comer?	Protagonistas fazem compra em um supermercado e colocam em prática a opção por alimentos saudáveis.

O que é violência?	Protagonistas, com muita gentileza, apresentam sua animação em uma rua violenta do centro da cidade e são tratados amorosamente pelo público.
Soltando os bichos	Protagonistas visitam um projeto especializado em libertação de animais silvestres e acompanham uma destas ações.
Família êh! Família ah! Família!	Protagonistas recebem suas famílias diversas em um animado piquenique na praça.
Pra onde vai?	Protagonistas aproveitam um dia de sol e nadam em uma piscina de um clube.
Conectados	Protagonistas debatem ao vivo, em uma rádio, um dos primeiros veículos tecnológicos de comunicação, sobre o uso exagerado de tecnologias.
De cabelo em pé	Protagonistas passeiam em brinquedos de um parque de diversões e enfrentam seus medos.
Sujou! E agora?	Protagonistas visitam uma central de tratamento de resíduos sólidos que apresenta possibilidades para reciclagem.
Onde está Deus?	Protagonistas debatem sobre o

	respeito às religiões e ao sincretismo religioso.
Eu Tenho! você Não tem!	Protagonistas recebem pouco dinheiro para passearem e consumirem em um shopping.
Avatares das Artes	Protagonistas recebem outros Avatares que representam manifestações artísticas modernas e pós modernas.

(FONTE: Arquivo Pessoal).

A Ressurreição em PSA também estava presente nos prólogos (animações), por se tratarem de curtas criados a partir do conhecimento adquirido na série pelas crianças participantes. Na Ressurreição, em geral, o perigo vem em maior escala é uma tentativa final à grande mudança.

O Retorno com o Elixir em PSA foi apresentado em cenas com depoimentos das crianças participantes. Estes depoimentos expressaram suas fruições dos processos de imersão, bem como os procedimentos para a criação das animações. Os Elixires que as crianças cineastas trouxeram de volta foram: o aprendizado adquirido sobre a linguagem audiovisual e os conteúdos animados criados por elas e compartilhados com os telespectadores.

A chave verdadeira para o estágio final da Jornada do Herói é o ELIXIR. O que o herói traz de volta consigo do Mundo Especial para compartilhar no Retorno? Seja partilhado dentro da comunidade ou com o público, trazer de volta o Elixir é o teste final do herói. Isso prova que ele esteve lá, serve de exemplo para outros (...). (VOGLER, 2015, p. 289).

PSA nasceu para a TV Pública e como programa educativo, embora não tivesse ligação com um currículo escolar, o cuidado ético fez e fará parte de sua alma. Vimos trabalhando com as crianças como parceiras legítimas de construção do conhecimento, enxergando-as em termos de suas diferenças e não em termos de déficit ou incompletude. Buscamos afirmar uma perspectiva de alteridade na relação com a criança, entendendo a infância como uma possibilidade afirmativa do pensar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Encontro-me, neste momento de conclusão, tomada pela sensação de ter vivenciado o fazer de uma pesquisa permeada por memórias e descobertas. As memórias do trabalho na série infantil de TV *Pintando a Sétima Arte* que, do início ao fim, foi muito prazeroso. As descobertas de como este conteúdo apresentou um diferencial por possibilitar que as crianças participantes refletissem sobre temáticas contemporâneas e criassem narrativas animadas que validassem seus olhares e percepções. Com esta pesquisa pude redescobrir o comportamento e o pensamento infantil como agentes ativos que se defrontam com a vida, colorindo-a de nuances criativas e inovadoras. As crianças mostraram suas formas de ser e de pensar e ao mesmo tempo me ensinaram muito sobre a minha forma de vê-las e entendê-las.

Quando estudei a *Jornada do Herói* e seus desdobramentos narrativos em a *Jornada do Escritor* percebi que a trajetória das crianças protagonistas de *Pintando a Sétima Arte* poderia ser estruturada nestes estágios de passagem da necessidade de expressão infantil para a efetiva criação artística destes pequenos cineastas.

O “nós que fizemos”, *slogan* de *Pintando a Sétima Arte* foi crível, uma vez que são as crianças produtoras que conferem o tom aos episódios da série, já no primeiro minuto, no prólogo animado criado por elas.

A produção de conteúdo audiovisual infantil não é recente, no entanto, é uma demanda brasileira. Além disso, em muitas narrativas, os Heróis são adultos ou não são seres humanos. Narrativas audiovisuais que apresentam crianças como Heróis e Heroínas, protagonistas de suas próprias jornadas criativas e produtoras de conteúdo destinado ao público infantil são raras.

Esta pesquisa é minha premissa profissional: possibilidades que agreguem o prazer da brincadeira da criação, com o realizar da produção audiovisual. O conceito do Brincar de fazer Cinema, aplicado em *Pintando a Sétima Arte* e estudado nesta dissertação, é gerido pelo prazer descompromissado da criação.

A internet transformou a cultura infantil. Muitas crianças utilizam aparelhos celulares para filmarem e produzirem conteúdo audiovisual para a *web*. Sendo assim, faz-se necessário estudar a motivação destes pequenos, que criam narrativas audiovisuais variadas, mas que, na maioria das vezes, tentam imitar os adultos produtores de conteúdos infantis na internet. Sendo assim, é necessário educar as crianças para o audiovisual, para que não copiem narrativas audiovisuais de adultos para a infância. Esta dissertação estudou possibilidades educacionais, aplicadas em *Pintando a Sétima Arte*, como a metodologia pedagógica do Brincar de fazer Cinema, que contribui para a criação de narrativas audiovisuais que incentivam o pensamento das crianças sempre potente, livre e inovador, numa tentativa de aproximação às brincadeiras infantis.

Quando no Ocidente a letra imprensa era a forma de comunicação cultural hegemônica, havia milhões de analfabetos. Hoje em dia, quando a forma de comunicação cultural hegemônica é a imagem, solucionou-se quase totalmente o problema do analfabetismo, mas há grandes massas de analfabetos na imagem. Sendo assim, o ensino da linguagem cinematográfica às crianças participantes de *Pintando a Sétima Arte* e aos seus telespectadores, por meio da metalinguagem da série, ampara essas discrepâncias em relação à imagem e suas leituras.

Não é simples nem natural ouvir as crianças, compreender suas lógicas, valorizar seus pontos de vista como possibilidades distintas (e não desiguais) de darem significados aos fenômenos que as atravessam e às questões contemporâneas. Desta forma, *Pintando a Sétima Arte* possibilitou que as reflexões infantis fomentassem criações audiovisuais produzidas e protagonizadas pelas crianças participantes, apresentando um novo olhar, uma outra leitura, destes temas atuais que nos perpassam.

A animação é um gênero audiovisual acessível ao público infantil, embora não seja este seu único público. As técnicas diversas e as possibilidades estéticas variadas deste gênero atraem as crianças, sempre alertas e arrojadas.

Crianças com idades entre 09 e 12 anos eram o público-alvo de *Pintando a Sétima Arte*. Por isso, as protagonistas selecionadas também eram desta faixa etária, com o objetivo de causar empatia nos telespectadores infantis. No entanto, para expandir as possibilidades reflexivas e de debate do grupo de pequenos cineastas da série,



procurou-se uma diversidade no elenco com etnias, gêneros, religiosidades e realidades socioeconômicas diferentes. Garantindo que as crianças se sintam livres para expressarem-se.

Assim, os resultados das narrativas audiovisuais criadas pelas crianças não eram o objetivo principal em *Pintando a Sétima Arte*. O mais importante era o processo criativo que originou estas narrativas audiovisuais. Este processo possibilitou e apresentou, durante os episódios da série, as vivências das imersões artísticas, os debates, as reflexões e brincadeiras. Por isso, trata-se de uma série metalinguística, que revela os bastidores da criação destes ensaios audiovisuais, narrativas animadas, produzidas pelas crianças participantes.

Se a metodologia do Brincar de fazer Cinema em *Pintando a Sétima Arte* refere-se à liberdade de criação infantil, o mesmo se aplica à liberdade reflexiva e discursiva das crianças nos questionamentos sobre as temáticas propostas nos episódios da série. Elas pensaram sobre si e sobre o mundo, de maneira não engessada, com a sutileza dos aprendizados que somente as brincadeiras infantis proporcionam. O Brincar de fazer Cinema foi também uma brincadeira que propôs a inversão do olhar, uma fuga proposital do *adultocentrismo*: a criança atuante que apresenta seus pensamentos, suas narrativas e suas criações artísticas.

A série infantil de TV *Pintando a Sétima Arte*, objeto de minha pesquisa, pode trazer contribuições ao estudo de conteúdos audiovisuais voltados para o público infantil. Principalmente por ter utilizado a metodologia pedagógica do Brincar de fazer Cinema, uma prática aberta e provocadora, que apresentou narrativas para crianças, pensadas por crianças e protagonizadas por crianças.

Para seguir adiante em futuras pesquisas, quero surpreender-me com experiências audiovisuais infantis que horizontalizam a criação artística, de modo a não apenas relacionar-se com a criança, mas torná-la agente produtora de suas próprias histórias. Como fazer para amadurecer sem se afastar do pensamento infantil? Como realizadora audiovisual de conteúdo para crianças, esta pergunta persegue-me.

Dessa maneira, espero que a leitura desta dissertação possa contribuir com a diminuição do *adultocentrismo* quando se trata da produção de conteúdo destinado ao público infantil. Este estudo também poderá promover aos estudantes de cinema, produtores e *players* a descoberta de mais uma possibilidade metodológica, o Brincar

de fazer Cinema, que tem por premissa apresentar crianças à frente de suas produções audiovisuais. E, por fim, à academia, a descoberta de mais uma pesquisa em Artes que privilegia a investigação de práticas de produção de conteúdo audiovisual infantil. Às crianças, desejo que sejam crianças, com seus brinquedos e brincadeiras, sua criatividade e espontaneidade.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana Lúcia. Metalinguagem na animação: a “mão do artista”. In: TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Org.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

ANDRADE, Carlos Drummond de. **Nova reunião, V. II**. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio e Instituto Nacional do Livro, 1983.

BETHÔNICO, Jalver; CASTRO, Rafael Sodré de. A música se move?. In: TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Org.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

BORBA, Angela Meyer. Quando as crianças brincam de ser adultos: Vir-a-ser ou experiência da infância?. In: LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de. **O jeito que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis**. Rio de Janeiro: Editora Rovellet, 2009.

BRETHÉ, Simon Pedro. A singularidade gráfica no desenho de animação de Marcelo Marão. In: TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Org.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARVALHO, Carlos Roberto de; PASSOS, Mailsa Carla Pinto. Interrogando Comenius: uma conversa sobre aprender e ensinar. In: LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de. **O jeito que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis**. Rio de Janeiro: Editora Rovellet, 2009.

COLINVAUX, Dominique. Crianças na escola: histórias de adultos. In: LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de. **O jeito que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis**. Rio de Janeiro: Editora Rovellet, 2009.

DELALANDE, Julie. Aprender entre as crianças: o universo social e cultural do recreio. In: LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de. **O jeito que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis**. Rio de Janeiro: Editora Rovellet, 2009.

JESUS, Carolina Maria de. **Quarto de Despejo - Diário de Uma Favelada**. São Paulo: Editora Ática, 2015.

LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de. **O jeito que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis**. Rio de Janeiro: Editora Rovellet, 2009.

MAGALHÃES, Marcos. Jornada de um animador: do Super-8 ao Anima Mundi. In: TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Org.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

MELO, João Batista. **Lanterna mágica: infância e cinema infantil**. Rio de Janeiro: Editora Afiliada, 2011.

MELLO, Marisol Barenco de. Lógicas infantis: é a criança um outro? In: LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de. **O jeito que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis**. Rio de Janeiro: Editora Rovellet, 2009.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Psicologia e pedagogia da criança**. Tradução de Ivone C. Benedetti. 1ª. Ed. . São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2006.

MIGLIORIN, Cezar; PIPANO, Isaac. **Cinema de brincar**. Belo Horizonte: Relicário, 2019.

MURDOCK, Maureen. **The heroine's journey**. Boulder, Colorado: Shambhala Publications, 1990.

PERERÊ, Sérgio. **Brincando de fazer cinema**. Belo Horizonte: Richard Neves, 2016.

ROSA, João Guimarães. **Manuelzão e Miguilim**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2001.

ROSA, Themi. Parquear Bando\_Objetos Coreográficos. In: TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Org.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

SARAIVA, Leandro. Educação, mercado e modos de vida. In: MIGLIORIN, Cezar; PIPANO, Isaac. **Cinema de brincar**. Belo Horizonte: Relicário, 2019.

SERRA, Jennifer Jane. O documentário animado: novas abordagens na representação da realidade. In: TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Org.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

VASCONCELLOS, Tânia. Um minuto de silêncio: ócio, infância e educação. In: LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de. **O jeito que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis**. Rio de Janeiro: Editora Rovellet, 2009.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. Tradução de Petê Rissatti. 3ª. ed. . São Paulo: Aleph, 2015.

WERNECK, Daniel Leal. Glitter e Poeira: notas sobre filmes criados diretamente na película. In: TAVARES, Mariana Ribeiro; GINO, Maurício Silva (Org.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

