
Do Mônicaverso às diretrizes criativas para a produção audiovisual infantil¹

Arthur FIEL²

Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES

RESUMO

O presente trabalho apresenta à comunidade acadêmica uma síntese da tese de Doutorado desenvolvida no Programa de Comunicação da Universidade Federal Fluminense, intitulada “O Mônicaverso e diretrizes criativas para a produção audiovisual infantil”. Assim como naquele trabalho, aqui apresenta-se também tabelas propositivas a servirem de bases para criadoras e criadores de narrativas audiovisuais infantis. Por fim, além de oferecer balizas para criação, é objetivo deste trabalho a ampliação e fomento à discussão em torno dos aspectos criativos dos conteúdos audiovisuais direcionados ao público infantil.

PALAVRAS-CHAVE: A Turma da Mônica; Mônicaverso; Processos de Criação; Estudo de Roteiro; Conteúdo Audiovisual Infantil;

INTRODUÇÃO

Resultado direto de pesquisas desenvolvidas entre os anos de 2017 e 2023, esta publicação busca apresentar, de modo sintético, diretrizes criativas para a produção audiovisual infantil tomando por base a análise do “Mônicaverso”, universo narrativo no qual se insere a obra “A Turma da Mônica”. Aqui, partimos de uma discussão acerca da história deste objeto e de seu posicionamento enquanto narrativa transmídia para, então, apresentarmos uma proposta direcionada à criação de narrativas audiovisuais infantis.

Como objetivo geral, buscamos colaborar com a discussão em torno dos conteúdos audiovisuais infantis, bem como, ofertar ferramentas baseadas no rigor científico que fomentem o desenvolvimento de novas produções de qualidade para as crianças brasileiras. Assim, neste trabalho atravessamos o Mônicaverso para, ao fim, apresentar, em tabelas propositivas, diretrizes criativas para a produção audiovisual infantil. Por fim, Vale mencionar que esta publicação é resultado direto da tese desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, sob orientação da Profa. Dra. Ariane Diniz Holzbach.

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Comunicação (PPGCom), Bacharel e Mestre em Cinema e Audiovisual (PPGCine) pela Universidade Federal Fluminense. Professor Adjunto do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo, e-mail: arthur.fiel@ufes.br.

A Turma da Mônica antes do Mônicaverso

A história da famosa *Turma da Mônica* tem seu início antes mesmo de Mônica, personagem que protagoniza as narrativas junto de sua turma, surgir. Isso porque, o autor, Maurício de Sousa, não criou suas primeiras personagens enquanto integrantes de uma “turma”. Seus primeiros trabalhos em tirinhas – linguagem e formato no qual o autor deu início à estruturação basilar de seu universo ficcional, foram publicados no antigo jornal *Folha da Manhã*, no qual Maurício havia sido contratado como repórter policial³.

Com a boa recepção do público leitor, Maurício ganhou mais espaço para desenvolver seus trabalhos como cartunista e deixou de lado o ofício de repórter policial. Com isso, o autor seguiu produzindo, publicando suas tirinhas e criando novos personagens, que, posteriormente, integrariam a Turma. Foi assim que, em 1960, nasceu o Cebolinha - inserido nas tirinhas do Bidu e do Franjinha. Um ano depois, em 1961, surge o Cascão, seguido por Mônica, em 1963, e Magali, em 1964 (INÁCIO, 2020).

O sucesso das tirinhas de Maurício foi tão grande que a empresa de Extrato de Tomate Cica resolveu investir, enquanto patrocinadora, na produção de pequenas peças de animação com fins publicitários⁴ para promoção do seu principal produto, abraçando, inclusive, a personagem *Jotalhão*, o elefante da turma da Mônica, como mascote do seu principal produto: o Extrato de tomate Elefante (SOUSA, 2022). Assim, durante a década de 1960, foram produzidas cerca de 90 peças publicitárias animadas protagonizadas pela Turma e exibidas em nossa televisão. Essa “apropriação” das personagens e do universo narrativo (ou mundo ficcional) criado por Maurício, pela campanha da Cica, pode-se considerar como uma narrativa transmidiática (JENKINS, 2008), colocando a Turma da Mônica em destaque como sendo a primeira série brasileira de animação a expandir seu universo para múltiplas plataformas midiáticas.

Então, “narrativa transmidiática” é o modo como uma história está presente em diferentes plataformas. Ou seja, são “histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para a nossa compreensão do universo” (JENKINS, 2008, p. 384).

³As primeiras personagens criadas pelo autor foram o garoto Franjinha e seu cachorro Bidu (SOUSA, 2022).

⁴A respeito disso, vale dizer que foi somente com a chegada da televisão no Brasil, no ano de 1950, que a produção animada passou a ser realizada de modo contínuo, estando, boa parte dela, dedicada à peças de publicidade e propaganda das iniciativas públicas e privadas – a Turma da Mônica foi, na década de 60, um exemplar disso. Antes deste período, a produção de animação era pontual, já que não se havia um espaço precisamente apropriado para sua veiculação, além da ausência de incentivo para a produção animada.

Apesar do sucesso das tirinhas e boa recepção da personagem, foi somente em 1970 que foi publicado o primeiro gibi (revista em quadrinho) por Mônica protagonizado, sob o título “Mônica e sua turma”. A partir de então é que se começa a estabelecer o efetivo protagonismo de Mônica nas tirinhas e nas demais peças oriundas do universo criado por Maurício de Sousa. Nesta publicação, já se faziam presentes algumas importantes características da estrutura da narrativa canônica da Turma da Mônica, também presentes em algumas das tirinhas anteriores: os atritos e as confusões entre as personagens, as brincadeiras, os medos (do banho, por exemplo), a gula, a amizade etc.. Monique Rodrigues (2017, p. 44) afirma que “todos esses acontecimentos começam a traçar o mote da Turma da Mônica, onde as personagens, que têm por volta de 7 anos de idade, convivem, brincam e brigam nas ruas e áreas verdes do fictício Bairro do Limoeiro”.

Tendo já se estabelecido no mercado editorial, Maurício de se dedica a buscar apoio para a realização da Turma da Mônica enquanto produção seriada de animação a ser levada à televisão. Assim, em 1976, foi ao ar o curta “*O Natal da Turma da Mônica*”, o primeiro desenho animado da Turma. O produto foi exibido como especial de natal na Rede Globo, produzido pela Maurício de Sousa Produções com o patrocínio de sua já parceira Cica. Com aquela produção, “a ideia inicial era que aquele curta pudesse atrair investimentos para, finalmente, se desenrolar numa obra seriada, algo que, na prática, não aconteceu” (FIEL, 2019, p. 145). Foi somente na década de 1980, que, de fato, foi possível a realização de uma narrativa serializada, que, naquele momento, contou com cerca de 13 episódios produzidos entre os anos de 1981 e 1985 (NESTERIUK, 2011).

No cinema, em 1982, foi levado às salas a obra *As aventuras da Turma da Mônica*, que, conforme apontado por Nesteriuk (2011), trata-se de um compilado do material produzido enquanto narrativa seriada reeditado num outro formato para ser direcionado a um outro mercado, neste caso, para as salas de cinema. Já o primeiro filme da Turma da Mônica, efetivamente pensado e realizado enquanto narrativa cinematográfica de longa-metragem, *A princesa e o robô*, chegou às salas de cinema no ano seguinte, em 1983 (FIEL, 2018). Além dessas obras, e seguindo o modelo do primeiro lançamento, alguns curtas e episódios serializados foram compilados dando origem a diversos filmes, alguns deles com vendas direcionadas ao ambiente doméstico (VHS) e outros lançados nas salas de cinema. Dentre as suas produções destinadas às salas, as duas últimas foram realizadas em *live-action*, algo que mais adiante trataremos com a devida atenção.

A partir de sua criação original, e em especial, do carisma que possibilitou à personagem Mônica ganhar a atenção do público, ele expandiu seu universo para diversos outros segmentos midiáticos – fazendo com que “Mônica e sua turma” saíssem das tirinhas para muitas outras mídias e telas. No entanto, as linguagens midiáticas são distintas entre si. A criação e concepção de personagens e mundos para as tirinhas são, dessa maneira, distintas das que são imediatamente pensadas para a linguagem animada, por exemplo. Assim, o “*Mônicaverso*”, ao ser expandido passou a solicitar um certo “aperfeiçoamento”, para poder “caber” nos moldes de cada nova mídia.

Adentrando o Mônicaverso

A ideia de “universo narrativo” frequentemente está associada ao conceito de transmidialidade, ainda que não em exclusividade. Foi Jenkins (2008), em seu trabalho sobre a convergência midiática, um dos primeiros autores a apresentar a narrativa transmídia como sendo “o modo como uma história está presente em diferentes plataformas” (p. 384). Adentrando a discussão, a pesquisadora Marie-Laure Ryan (2013) considera que um universo transmidiático é, antes de tudo, um universo narrativo. Ela ainda nos propõe a divisão da construção de narrativas transmidiáticas em dois distintos bolos de concepção: o primeiro deles, denominado pela autora como “bola de neve”, diz respeito a projetos que, devido à sua popularidade, acabam ganhando força e se desdobrando em diversas outras plataformas e mídias; o segundo polo, por sua vez, diz respeito a projetos que, desde o princípio, se constituem enquanto universos narrativos (*Storyworlds*) já desenhados para a transmidialidade.

Analisando a história da Turma da Mônica, notamos que seu criador, Maurício de Sousa, não criou suas primeiras personagens enquanto integrantes de uma “turma”. Foi, contudo, a partir da percepção da boa recepção das publicações na mídia impressa que a empresa paulista Cica resolveu investir na produção de campanhas publicitárias animadas para seu produto “Extrato de Tomate Elefante”, absolvendo nessas produções as personagens de Maurício e, assim, as expandindo numa outra mídia seu universo narrativo. Neste sentido, num primeiro momento, podemos enquadrar esse “deslanchar” da narrativa para as multiplataformas e transmídias enquanto um projeto “bola de neve”, como apresentado por Ryan (2013).

O Mônicaverso, no entanto, mesmo com a presença e o estabelecimento da “Turma da Mônica” em diversas linguagens, plataformas e mídias, se estabelece, efetivamente, enquanto um universo narrativo transmidiático quando os próprios fãs passam a interferir e co-criar nesse universo, isso, em especial, a partir da inauguração do selo *Graphic Novels* como um novo braço de publicação da MSP (Maurício de Sousa Produções), em 2012 (FIEL, 2023). Com esse novo arranjo, diversos artistas foram convidados a produzir novas narrativas a partir da vivência particular das personagens criadas por Maurício. Assim, surgiram diversas publicações, assinadas por artistas gráficos de todo o país que foram, num dado momento, afetados pelas produções de Maurício de Sousa nos gibis e/ou nas telas. Algo que nos é importante salientar aqui é que, com a intervenção desses novos criadores, o universo narrativo da turma ganha novos arranjos e segmentos de público, ganhando também teor um tanto mais adulto na mídia impressa com a publicação das *graphic novels*.

No campo do audiovisual, por sua vez, a primeira e mais nítida transformação estético-narrativa no Mônicaverso ocorre em 2013 com o lançamento da micro-série animada “*Mônica Toy*”. Neste conteúdo, as personagens da Turma são reinventadas a partir do estilo de *toy art*, geralmente associada a um público adulto colecionador. Além do *Mônica Toy*, diversas outras produções animadas surgiram no Mônicaverso, a exemplo da *Turma da Mônica Jovem*, baseada na HQ homônima, com narrativas mais juvenis que as demais produções; os já mencionados filmes em *live-action*, *Turma da Mônica – Laços* (2019) e *Turma da Mônica – Lições* (2021); e, mais recentemente, as narrativas seriadas *Vem Brincar com a Turma da Mônica* (2022-), produzida em técnica de animação em 3D; e, “*Turma da Mônica - A série*”⁵ (2022-), produzida em *live-action*. Ambas em parceria com a plataforma Globoplay e canal Gloob, disponíveis respectivamente, na plataforma GigaGloob⁶, na Globoplay e no próprio canal Gloob.

A partir da análise do Mônicaverso, em especial, das características narrativas visuais, plásticas e sonoras das obras supracitadas em animação e audiovisual, que, segundo análise (FIEL, 2023) se direciona a distintos públicos do segmento infantil, buscamos estabelecer algumas diretrizes para a produção audiovisual infantil. Isto, vale

⁵ Esta narrativa, assim como *Turma da Mônica Jovem*, apresenta temas mais relacionados à entrada das personagens na adolescência/juventude.

⁶ GigaGloob é uma plataforma projetada pela Globoplay e Canal Gloob que dedica-se a disponibilização de “jogos, desenhos e séries com os objetivos de promover o entretenimento e desenvolvimento socioemocional das crianças” (GigaGloob, s/p). Disponível em: <https://ajuda.globo.com/s/article/Quais-sao-os-conteudos-do-Giga-Gloob>

mencionar, pela compreensão de que este recorte de público é, em sua essência, bastante plural, com demandas, dinâmicas e vivências que distinguem-se entre si, particularmente, ao considerarmos o recorte etário no qual se encontram as crianças. Por conta dessa compreensão, na tese defendida e apresentada ao Programa de Comunicação da Universidade Federal Fluminense, o público infantil foi classificado de acordo com a seguinte nomenclatura e etarização (para fins de criação⁷):

- a. **Primeiríssima infância** – 0 (zero) a 3 (três) anos de idade;
- b. **Período pré-escolar** – 4 (quatro) a 6 (seis) anos de idade;
- c. **Pós-alfabetização / Descoberta de mundo** – 7 (sete) a 9 (nove) anos de idade;
- d. **A criança crescida / Tweens** – 10 (dez) a 12 (doze) anos de idade;

Com isso, e pela compreensão da diversa plasticidade estético-narrativa nas obras em análise, partimos para a proposição de Diretrizes Criativas para a produção audiovisual infantil, a ser apresentada e melhor detalhada no formato de Tabelas Propositivas.

Do Mônicaverso às Diretrizes Criativas e Tabelas Propositivas

Ao direcionar nossa atenção à concepção de narrativas audiovisuais infantis, na tese “O Mônicaverso e diretrizes criativas para a produção audiovisual infantil”, além da análise do conteúdo, partimos de um amplo e interdisciplinar arcabouço teórico. Assim, e, especialmente, para elaboração das tabelas propositivas, que apresentaremos abaixo, o trabalho de Jean Piaget (1999) nos foi basilar. Este autor, bastante debatido e utilizado nos campos da pedagogia e psicologia, dedicou uma significativa parte de sua atenção e pesquisa em torno do desenvolvimento infantil – em particular do desenvolvimento cognitivo da criança em diversos estágios de sua infância. Além dele, consideramos também o trabalho de Lev Vigotski (2018), também referência nestes mesmos campos de estudo, que, no recorte por nós trazido, nos proporciona uma melhor compreensão acerca da relação da imaginação e criação infantil com o universo ao seu redor. Assim,

⁷ As dinâmicas aqui apresentadas direcionam-se, exclusivamente, a etapa da escrita/criação narrativa, pois, a métrica utilizada para comercialização e circulação das obras audiovisuais, em especial no segmento televisivo, segue uma outra orientação, conforme apresenta-se na tese em questão (FIEL, 2023).

aproximamos tais autor, e, em especial, este último a perspectiva dos estudos culturais, do lúdico e fantasia (HUIZINGA, 2001; BROUGÈRE, 1998; RODARI, 2021) para estabelecer a base que sustenta nossa proposição.

Por entendermos que é o roteiro o ponto de partida de uma produção audiovisual, é, a partir dos estudos do roteiro trazidos por Syd Field (2001) e Robert McKee (2013), que, junto de Iara Synderstricker (2012) e Christy Marx (2022), apresentamos, na tese, as dinâmicas e diversas formas entre os textos de live-action e animação, que, neste último caso, a necessidade de descrições mais e melhor elaboradas acerca das ações a serem, na tela, visualizadas. Também colaborando e engrandecendo as discussões dramáticas acerca da concepção de narrativas infantis, Sergio Nesteriuk (2011) vai além e, em aproximação da pesquisadora Índia Mara Martins (2010), ao tratarmos da materialidade dos audiovisuais, ousamos pensar o design de personagens e da plasticidade das animações e live-actions para o público infantil, algo que, defendemos, exige um vasto conhecimento dos vivências e períodos da vida nos quais se inserem os públicos almejados pelo conteúdos. Este fator também é crucial ao pensarmos o som desses audiovisuais. Assim, fechando a triangulação criativa elaborada para o estabelecimento e proposição das diretrizes pretendidas, nos apropriamos dos trabalhos do campo a partir de autores como Schafer (2001), Brito (2003), Leme (2019) e Costa (2010) que, juntos, nos ajudam a compreender as especificidades dos ambientes e paisagens sonoras dos audiovisuais, bem como a relação das crianças com as mais diversas sonoridades.

Por tratarmos do *Mônicaverso* enquanto material base de nossa análise e aqui apresentado como modelo para a construção de narrativas infantis, passemos a, antes de expor as diretrizes criativas a partir de tabelas propositivas, apresentação sintética de algumas das principais características das obras selecionadas. Abaixo seguimos a ordem etária supracitada:

- a. **Mônica Toy (Primeiríssima Infância):** obra sem diálogos; sonoridades simples (murmúrios, balbucios como sons elementares); episódios de rápida duração; cores vividas; cenários compostos com parcimônia, sem muito aprofundamento de campo; e, ação centrada nas ações das personagens.
- b. **Vamos Brincar com a Turma da Mônica (Pré-Escolar):** obra com diálogos compatíveis com a faixa etária do público-alvo e reproduzidas para assemelhar-se a crianças na mesma faixa de idade; cenários já preenchidos e

repletos de cores e objetos compatíveis com crianças na mesma idade e vivência dos personagens; jogos e brincadeiras do repertório lúdico das crianças explorados ao longo da narrativa; temas sensíveis e centrados nas experiências infantis do recorte etário apresentado no período pré-escolar;

- c. **A Turma da Mônica (animação clássica), TM Laços e Lições (Pós-alfabetização / Descoberta de Mundo):** nestas obras, as crianças brincam, se desentendem, fazem as pazes e toda concepção estética, narrativa e sonora, busca se aproximar e/ ou reimaginar a obra original dos quadrinhos, além de se inspirarem nas dinâmicas relacionais de crianças dentro dessa mesma faixa etária; os conflitos das tramas ganham camadas de maior complexidade; o uso da fantasia e da imaginação marca, com frequência, a proposição de resolução dos conflitos das tramas; a sonoridade apresenta, também, teor dramático e é amplamente explorada (sons de buzina, de colisões, de roncos e etc);
- d. **Turma da Mônica Jovem e Turma da Mônica – a série (A criança crescida / Tweens):** nessas obras, temas geralmente evitados, ou abordados tangencialmente nas obras anteriores, ganham chance de serem aprofundados (romances, rivalidades, saúde, aceitação, sociabilidade e etc); as relações entre as personagens ganham novos contornos; as tecnologias, dado o recorte de tempo das obras, se fazem presentes no cotidiano das personagens; os ambientes sonoros das obras, além de continuarem presentes enquanto elementos dramáticos, também investem numa sonoridade mais pop e próxima do consumo próprio de seu público-alvo; diálogos condizentes com as vivências infanto-juvenis, com utilização recorrente de apelidos e gírias, entre outras.

A partir das análises das obras, bem como da apresentação e discussão em torno da bibliografia de base, foi elaborada, na tese em questão, as seguintes tabelas propositivas que apontam as diretrizes criativas para o audiovisual infantil a partir das vivências das crianças nos pré-definidos períodos e categorias da infância.

TABELA 1 – COMPILAÇÃO DE TABELAS PROPOSITIVAS

PRIMEIRÍSSIMA INFÂNCIA

| <i>Capacidades, vivências e experiências</i> | <i>Sugestões para criação</i> |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>As crianças percebem o mundo pelas vias dos sentidos – em especial pela visão, tato e audição;</i> • <i>O aprendizado dos gestos e movimentos corpóreos ocorre, geralmente, pela imitação;</i> • <i>Há um rápido notório desenvolvimento físico e cognitivo;</i> • <i>A criança tende a comportar-se como o centro das atenções;</i> • <i>A curiosidade é expressada pelo interesse da criança por tudo que é novidade em seu entorno – novos objetos, plantas, animais e etc.;</i> • <i>Não possuem noção de casualidade, tudo lhes parece ser uma surpresa (o brincar de mães e pais de esconder-se atrás da mão é um sinal dessa condição);</i> • <i>Elaboram rabiscos abstratos devido à pouca coordenação motora;</i> • <i>Costumam responder e reagir a estímulos já em seus primeiros meses, como a expressão do sorriso, em torno do seu quinto mês de vida (PIAGET, 1999).</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Obras ricas em elementos sensoriais, com ritmo moderado e tons e cores suaves;</i> • <i>Narrativas focadas nas ações das personagens principais e com um núcleo enxuto de personagens gerais;</i> • <i>Ações e sons que se repetam e estimulem seus sentidos;</i> • <i>Personagens e cenários com formas simplificadas;</i> • <i>Narrativas com poucas ou nenhuma fala das personagens – sons podem ser expressados, por sonoridades relacionadas a reações de surpresa, riso, choro e etc;</i> • <i>Formatos que privilegiem narrativas curtas, como interprogramas, videoclipes, curtas, micro-curtas, episódios curtos – para crianças de até 12 meses recomenda-se narrativas de 30, 90 ou até 120 segundos; para as demais dentro dessa faixa etária, narrativas de 3, 5 ou até 7 minutos;</i> • <i>Personagens que lhe sejam atrativos, como animais, plantas, fantoches e outras crianças que lhe ofereçam possibilidades de identificação (bebês);</i> • <i>Narrativas que incentivem e estimulem seu desenvolvimento, como obras que lhes ensinem os números e o ABC, o conhecimento das cores e dos elementos presentes no mundo (o sol, a lua, o gato, o “auau” e etc).</i> |

PRÉ-ESCOLAR

| <i>Capacidades, vivências e experiências</i> | <i>Sugestões para criação</i> |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Crianças passam a conviver com seus pares em outros ambientes além do lar;</i> • <i>Expressam de modo mais nítidas ações egocêntricas; e, também por isso, falam</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ritmo narrativo e sonoro um pouco mais acelerado;</i> • <i>Obras com design de cenários e personagens mais elaborados e</i> |

entre si mas pouco assimilam o que o outro disse devido à dificuldade de uma relação de comunicação efetivamente dialógica;

- *Desejam ser autônomas e independentes, buscando expor suas capacidades aos adultos e a seus pares;*
- *As sensorialidades agora cedem lugar a compreensão do mundo como um todo – sons e imagens são percebidos, assim, como um conjunto global, com pouca percepção aos pequenos detalhes;*
- *Já são capazes comunicar seus desejos e sentimentos a partir da fala;*
- *São questionadoras, querem saber o porquê de todas as coisas;*
- *Há um notório desenvolvimento do seu corpo físico, marcado por um rápido crescimento;*
- *Possuem e demonstram mais força física;*
- *A ludicidade é o principal elemento pelo qual ocorre o seu desenvolvimento e aprendizagem;*
- *Seus desenhos e rabiscos buscam reproduzir formas por elas já conhecidas – a casa, a família, os amigos, os carros, bonecas, bolas, a natureza, os bichos e etc.;*
- *Do meio ao fim deste período notamos um maior interesse pelas alteridades, demais crianças, seres (animais) e meio ambiente;*

preenchidos, mas ainda em formas que lhes permitam identifica-los sem muita dificuldade;

- Presença de músicas e cantigas com tons maiores de ludicidade, visando a estimular a ampliação de sua bagagem lúdica e aprendizagem;
- Temas diretamente relacionados às suas vivências e experiências: primeiro dia de aula, dificuldades ou modos de fazer um novo amigo, queda dos dentes, sonoridades diversas (barulho de carro, de moto, ruído do liquidificador), medos e angústias (medo do escuro, de se perder, de serem esquecidas), aquilo que lhe é diferente e/ou novo, fenômenos da natureza, estímulo ao conhecimento da diversidade do meio ambiente (da fauna e da flora), dificuldades e estratégias de superação para seus desafios (como alcançar o pacote de biscoito ou controle da televisão colocado no alto), entre outras.
- Estimulo à imaginação e apropriação da linguagem das fábulas e contos de fadas;
- Narrativas gamificadas – incentivando as crianças a realizarem tarefas do seu cotidiano em etapas;
- Episódios ainda curtos, mas explorando uma maior possibilidade de gêneros e formatos;
- De modo geral, sugere-se que as narrativas, sejam elas baseadas no cotidiano das crianças ou em situações extraordinárias, busquem o estímulo da autonomia da criança e encontre na ludicidade estratégias para tratar de temas sensíveis a elas, ajudando a compreender e lidar com suas emoções, com o sentido da vida, a perda de pessoas e coisas queridas e etc.

PÓS-ALFABETIZAÇÃO / DESCOBERTA DE MUNDO

Capacidades, vivências e experiências

- *Possuem habilidades cognitivas melhor estabelecidas pelas relações lógicas e uma compreensão matemática, ainda que em construção, mais sólida;*
- *Há uma notória redução do comportamento egocêntrico e surge assim um maior interesse pela realidade do outro, bem como o desenvolvimento da empatia;*
- *Conseguem estabelecer relações dialógicas, abrindo espaço para a compreensão do ponto de vida ou vista? das outras pessoas, em especial de seus pares;*
- *Estabelecem relações de amizades mais sólidas;*
- *Imaginação pulsante e vívida, em especial quando, nos anteriores estágios, foram incentivadas;*
- *Interesse por histórias e acontecimentos fantasiosos e/ou fantásticos;*
- *A fantasia está em consonância com a realidade;*
- *Estão ainda mais conectadas às novas tecnologias e ludicidades por elas proporcionadas, quando possuem acesso;*
- *Já conseguem compreender e estabelecer claras relações entre ações, consequências, causas e efeitos;*
- *São moldadas, em especial, pela moralidade presentes nos espaços nos quais estão inseridas – respeitando ou subvertendo as regras;*

Sugestões para criação

- *Obras com design e cenários melhor elaborados e também mais rebuscados, seja em live-action e/ou animação;*
- *Sons fictícios e reais compoem a paisagem sonora da obra costumam ser bem recebidos, especialmente como efeitos de humor ou tensão;*
- *Universo narrativo mais denso e complexo; com tramas e subtramas melhor elaboradas;*
- *É importante que para essa faixa etária, as narrativas, personagens e conflitos possibilitem o estabelecimento de relações diretas com suas vivências: os medos agora podem ser trabalhados de modo narrativamente mais denso; desejos do que se quer ser quando crescer; dificuldades com as lições de casa; mudança de escola e de bairro; conflitos familiares – chegada de um novo irmão, separação; amor platônico (o gostar da/o colega);*
- *Diversos gêneros e formatos possíveis de serem trabalhados: curtas, longas, novelas, séries, minisséries, documentários e etc.*
- *Expressões do encontro com diversidade/alteridade e do companheirismo, com obras na qual um amigo defenda o outro em um dado conflito – estimulando a união e expressão da coragem; os amigos costumam ser centrais nessas narrativas, justamente para servir de estímulo e modelo para o estabelecimento de novas relações;*

- *Apresentam interesses mais direcionados às artes, jogos e esportes;*

- Vale considerar que “temas tabus” fazem parte da vivência das crianças, eles não devem e/ou precisam ser evitados, pelo contrário, pelas artes podem apontar para possibilidades de superação;
- De modo geral, para esta faixa etária, temos o desafio da liberdade criativa em nossas mãos.

A CRIANÇA CRESCIDA / TWEENS

Capacidades, vivências e experiências

- *Período de grandes mudanças corporais devido ao rápido crescimento, é a fase do “estica”; todo o seu corpo está mudando e pode ser doloroso, pois, as meninas cisgênero, em particular, notam o desenvolvimento das mamas, podendo também chegar a ter a primeira menstruação nesta etapa;*
- *Neste período, para fins de afirmação de seu lugar no mundo, é comum às crianças a negação da infância;*
- *As fantasias da etapa anterior, dão lugar agora a plausibilidade da razão e racionalidade;*
- *Suas amigas são seu principal ponto de apoio, em detrimento da família;*
- *Uso das tecnologias central nas vivências infantis nos espaços urbanos e também em outras territorialidades, quando lhe são acessíveis diante das condições materiais e tecnológicas de sua família e região;*
- *Formação da identidade;*
- *Expressam interesse pelo conhecimento do seu próprio corpo como também de seus pares;*

Sugestões para criação

- Obras mais com design mais realista, com camadas visuais e textuais mais ricas e encorpadas, que, quando animadas, se sobreponham em camadas – não há mais a necessidade de concentração da ação num dado ponto da tela;
- Sonoridades relacionadas à verossimilhança apresentada pela narrativa, com quebras bem calculadas – a fim de evitar uma irrealista fuga daquela “realidade”;
- Tramas e subtramas mais densas, diálogos mais maduros e bem estruturados, em especial nas obras de live-action ou animação que abordem temas mais politizados;
- A diversidade é necessária, o outro é, ainda mais que o estágio anterior, o interesse direto das crianças nesse período;
- Narrativas tendem a ser mais longas e aproximadas do formato padrão de séries, que, em técnicas variadas vão de: 11 a 22 ou 30 minutos; ou entre 40 e 55 minutos, a depender de sua estrutura dramática;
- Enquanto propostas temáticas, há um amplo leque de possibilidades, aqui

- *A imagem, de si e do outro, se torna importante para o estabelecimento de novos vínculos e amizades;*
- *Expressam interesses relacionados aos desejos afetivos e a descoberta da sexualidade;*
- *Possuem mais habilidades de negociação e persuasão quando inseridas em uma discussão;*

podemos demarcar: pautas relacionadas à causas políticas, sociais e ambientais, com lutas por seus ideais de respeito e igualdade; interesses afetivos e sexualidade; transformações corporais e autocrítica da imagem – o peso, a espinha, os seios, os pelos pelo corpos e etc; medo do primeiro beijo; novas configurações familiares; entre outras muitas possibilidades;

- Tecnologias e personalidades conhecidas nos ambientes digitais podem ser melhor exploradas nas narrativas;

Fonte: FIEL (2023)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegarmos neste momento de conclusão, reforçamos o esforço sintético no qual apresentamos uma ampla e complexa discussão apresentada e defendida na tese aqui referenciada. Naquela pesquisa, além da apresentação das diretrizes criativas e tabelas propositivas expostas acima, abarcamos também a história da produção audiovisual infantil brasileira, do live-action à animação; as contribuições da psicologia para o conhecimento da criança; aspectos relacionados à imaginação e bagagem lúdica das crianças e do período infantil, em especial, em relação com adultos; dinâmicas do mercado audiovisual e, em específico, dos conteúdos infantis neste mercado; além, de diversos outros aspectos da história e criação do próprio Mônicaverso que serviram de base para essa proposição.

Assim, nossa compreensão é de que os conteúdos aqui apresentados, e aqueles que, por nós, criadores, serão concebidos, além de demonstrarem seu direcionamento para determinados públicos-alvo, deverão levar em consideração, desde o momento de sua concepção, os estágios das infâncias nos quais estão inseridas as crianças com as quais essas obras desejam se relacionar, bem como, quais são suas capacidades e habilidades cognitivas. Para tanto, aqui segmentamos o público infantil, a partir de um recorte etário que considere suas vivências e experiências, em: primeiríssima infância, correspondendo ao período de 0 (zero) a 3 (três) anos; pré-escolar, de 4 (quatro) a 6 (seis) anos; pós-

alfabetização/descoberta de mundo, de 7 (sete) a 9 (nove) anos; e, por fim, o período da criança crescida/*tweens*, correspondendo ao período dos 10 (dez) aos 12 (doze) anos.

Essa segmentação foi pensada para, inicialmente, atender a roteiristas interessados em criar narrativas para os conteúdos infantis⁸. Porém, pelo caráter multifacetado dos próprios conteúdos, outros criadores da cadeia audiovisual poderão ter seu trabalho também beneficiado essa proposição. Aqui, ressaltamos ainda a importância e especial lugar do audiovisual na vida das crianças que com nossas obras se relacionarão. É preciso que lembremos e compreendamos a importância das imagens e sons neste período em que estamos ainda em formação de identidade e personalidade. E, por fim, reforçamos a necessidade de um comprometimento ético e estético das criadores e criadoras para com as crianças e infâncias do Brasil e dos demais países que suas obras poderão atingir.

REFERÊNCIAS

BARBOZA, Renata Andreoni; AYROSA, Eduardo André Teixeira. Um estudo empírico sobre a construção da identidade social do consumidor de Toy Art. **Revista de Ciências da Administração**. v. 15, N. 37, p. 11-21, 2013.

BRITO, Tecar Alencar de. **Música na Educação Infantil: propostas para a formação integral da criança**. São Paulo: Peripólis, 2003.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação** [online]. 1998, v. 24, n. 2 pp. 103-116. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>. Acesso em 18 Jan 2022.

COSTA, Fernando Morais da. Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos?. **Logos**, [S.l.], v. 17, n. 1, p. 94-106, jun. 2010. ISSN 1982-2391. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/637/670>>. Acesso em: 12 jan. 2023. doi:<https://doi.org/10.12957/logos.2010.637>.

FIEL, Arthur Felipe de Oliveira. **O Mônicaverso e diretrizes criativas para a produção audiovisual infantil**. 2023. 211f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2023.

FIEL, Arthur Felipe de Oliveira. **A Tela Encantada: infância e conteúdo infantil na TV do Brasil**. Dissertação (Mestrado em Cinema e Audiovisual) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2019.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Editora Objetiva, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5a ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

⁸ Lembramos que essa proposta leva em consideração o que nos referimos enquanto público-alvo primário e secundário, apresentado na tese em referência. Para a venda e apresentação de projetos de *pitching* para *players* do mercado, recomendamos que seja levado em consideração o público-alvo do canal e/ou do segmento desejado e/ou sua principal janela de exibição.

INÁCIO, Bárbara Maia. **Luz, câmera, animação**: o universo dos desenhos animados e os Estúdios Maurício de Sousa. Jundiaí (SP): Paco Editorial, 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. 2ª ed. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2022.

LEME, Gerson Rios. Estratégias para o uso da paisagem sonora como ferramenta na construção da camada de efeitos sonoros para roteiro, animatic e storyboard na animação. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 4, n. 11, p. 143-155, 2019.

MARTINS, India Mara. O design visual na criação de atmosferas no filme *Fallen Angels*. **Anais do 9o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2010. Disponível em < <http://goo.gl/rzC6Iy> >. Acesso em: 11 jan. 22

MARX, Christy. **Writing for animation, comics and games**. 2 ed. New York: CRC Press, 2022.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MELO, João Batista. **Lanterna Mágica**: infância e cinema infantil. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Edição do autor, 2011.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24a ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

RODARI, Gianni. **Gramática da fantasia**: uma introdução à arte de inventar histórias. 12a ed. São Paulo: Summus, 2021.

RYAN, Marie-Laura. Narrativa transmídia e transficcionalidade. **Celeuma**, [S.L.], v. 2, n. 3, p. 96, 30 dez. 2013. Universidade de Sao Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2318-7875.v2i3p96-128>.

SCHAFFER, Murray. **Afinação do mundo**: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado. São Paulo: UNESP, 2001.

SOUSA, Maurício. Biblioteca **Maurício de Sousa**: Mônica 1970. Barueri, SP: 2022.

SYDENSTRICKER, Iara. Teledramaturgia de animação para roteiristas. **e-Com**, v. 5, n. 1, 2012.

VIGOSTKI, Lev S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Expressão Popular, 2018.