



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

FRANCISCO HELDER BRAGA LÔBO FILHO

***MUNDO BITA: ESTUDO DE CASO DA TRILHA SONORA E RELAÇÕES COM AS
INFÂNCIAS***

FORTALEZA

2018

FRANCISCO HELDER BRAGA LÔBO FILHO

***MUNDO BITA: ESTUDO DE CASO DA TRILHA SONORA E RELAÇÕES COM AS
INFÂNCIAS***

Monografia apresentada à coordenação do Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante.

FORTALEZA

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L783m Lôbo Filho, Francisco Helder Braga.
Mundo Bitá : estudo de caso da trilha sonora e relações com as infâncias / Francisco Helder Braga Lôbo Filho. – 2018.
80 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2018.
Orientação: Profa. Dra. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante.

1. Mundo Bitá. 2. Animação. 3. Infância. 4. Trilha sonora. I. Título.

CDD 302.23

FRANCISCO HELDER BRAGA LÔBO FILHO

**MUNDO BITA: ESTUDO DE CASO DA TRILHA SONORA E RELAÇÕES COM AS
INFÂNCIAS**

Monografia apresentada à coordenação do
Curso de Sistemas e Mídias Digitais da
Universidade Federal do Ceará, como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: ___ / ___ / ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ernesto Trajano de Lima Neto
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Dr^ª. Georgia da Cruz Pereira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, por constantemente me apoiar, acreditar em minhas capacidades e sempre me incentivar a seguir meus sonhos e conquistar o que desejo, em especial, minha mãe, Conceição, que sempre fez de tudo para me guiar da melhor maneira na vida acadêmica, profissional e pessoal.

Sou grato ao Ed, o melhor companheiro que eu poderia ter, que sempre me apoia e acredita muito em mim e repetidamente diz palavras para me confortar.

Agradeço a todos os amigos que me auxiliaram na graduação e que viveram diversos momentos de angústia (fim de semestre) e diversão, em especial, meus companheiros Ana Carla, Hareta, Taynara, Jonathan, Matheus, Ítalo, Everton e Rômulo.

Agradeço a todos os professores do curso de Sistemas e Mídias Digitais que me ajudaram a estabelecer o conhecimento necessário para minha formação.

Sou reconhecido a minha orientadora, doutora Andrea, por haver me ajudado a organizar minhas ideias e me dar uma luz para seguir no meu TCC.

Agradeço muito a todos os meus amigos e colegas de trabalho, no Desenrolado, que sempre me apoiaram e que, quando precisei, forneceram tudo o que podiam para me auxiliar a concluir este trabalho.

Por fim, remeto minha gratidão a todos os que de algum modo me ajudaram até aqui, a concluir minha graduação; mencionados ou não, todos me ajudaram a conquistar esse grau. Muito obrigado!

“Você pode sonhar, criar, desenhar e construir o lugar mais maravilhoso do mundo. Mas é necessário ter pessoas para transformar seu sonho em realidade.”

Walt Disney

RESUMO

Mundo Bitá é uma animação pernambucana que está sendo muito difundida entre as crianças, estando em diversos ambientes, como Netflix e Youtube. Quais mensagens essa animação leva para a criança? O que ela pode ensinar? Este trabalho busca responder a essas indagações por meio de um estudo de caso, analisando Bitá e os Animais. Esse trabalho é pautado principalmente nas músicas dessa produção. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica. Para embasar o estudo, foi procedido a um histórico da infância no mundo e feito um breve relato do processo histórico da infância no Brasil, finalizando como se encontra a perspectiva da infância hoje. Também foi exposto um pouco da história de animação no mundo e no Brasil, como esta cresceu e de que modo está a produção atualmente. Além disso, foram apontadas características do audiovisual focadas no áudio, como músicas e efeitos, seus benefícios para as crianças e sociedade. Para finalizar, expõe-se o que era o Mundo Bitá, seus personagens, como a produção foi desenvolvida, as ideias iniciais e quais os planos de desenvolvimento para levar a animação a outro patamar. Assim foi possível realizar uma análise crítica das músicas propostas no primeiro DVD de Mundo Bitá, *Bitá e os Animais*, reproduzindo as letras de cada canção e discutindo as possíveis interpretação e benefícios para as crianças. Para auxiliar neste estudo foram utilizados critérios de qualidade propostos por Sampaio e Cavalcante (2012). Como resultado, viu-se que existem pontos importantes para se trabalhar com crianças, que não possuem tanta força em Mundo Bitá, precisando de melhorias. Isso demonstrou que as animações brasileiras têm potencial e podem trazer ótimos benefícios para as crianças, mas ainda são passíveis de melhora e, por isso, precisam receber cada vez mais incentivos para aumentar a produção brasileira.

Palavras-chave: Mundo Bitá. Animação. Infância. Trilha sonora.

ABSTRACT

Mundo Bitá is an animation made in Pernambuco that is being very widespread among children, being present in several environments, such as Netflix and Youtube. What messages does this animation lead to the child? What can it teach? This work seeks to answer such questions through a case study, analyzing Bitá and the Animals. This research is based mainly on the songs of this production. To accomplish that, a bibliographic research was made. To support this study, I presented both a history of childhood in the world and a brief account of the historical process of childhood in Brazil, ending with the perspective of childhood today. It was also exposed a little of the historical process of animation in the world and in Brazil, how it grew and how the production is currently made. In addition, audiovisual features focused on audio, such as music and effects, its benefits for children and society were pointed out. To conclude, I explained what the Mundo Bitá was, its characters, how the production was developed, the initial ideas and the plans to take the animation to another level in the future. That said, it was possible to perform a critical analysis of the songs proposed in the first DVD of Mundo Bitá, Bitá and the Animals, presenting the lyrics of each song and discussing the possible interpretation and its benefits to children. To assist in this study were used quality criteria proposed by Sampaio and Cavalcante (2012). As a result, it was seen that there are important points to work with children, that do not have as much power in Mundo Bitá, needing improvements. This demonstrated that Brazilian animations have potential and can bring great benefits to children but can still improve and that is why they need to receive more and more incentives to increase Brazilian production.

Keywords: Mundo Bitá. Animation. Childhood. Soundtrack.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Bita	40
Figura 2	– Lila	41
Figura 3	– Dan	41
Figura 4	– Tito	42
Figura 5	– Cena do clipe <i>A fazendinha</i>	45
Figura 6	– Cena do clipe <i>Fundo do mar</i>	48
Figura 7	– Cena do clipe <i>De estimação</i>	50
Figura 8	– Cena do clipe <i>Viajar pelo safari</i>	53
Figura 9	– Cena do clipe <i>Como é verde na floresta</i>	55
Figura 10	– Cena do clipe <i>Dinossauro</i>	57
Figura 11	– Cena do clipe <i>Pelos polos</i>	60
Figura 12	– Cena do clipe <i>Voa voa passarinho</i>	62
Figura 13	– Cena do clipe <i>Insetos</i>	64
Figura 14	– Cena do clipe <i>Festa na lagoa</i>	67
Figura 15	– Cena do clipe <i>Não existem de verdade</i>	69

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Presença dos critérios de qualidade nos clipes do DVD Bitá e os Animais	70
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D	Duas dimensões
3D	Três dimensões
ANCINE	Agência Nacional do Cinema
DVD	Digital Versatile Disc
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
HD	High Definition
Secult - CE	Secretaria da Cultura do Ceará
TV	Televisão

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	10
2.	PANORAMA HISTÓRICO DA INFÂNCIA	12
2.1.	Perspectivas históricas da infância	12
2.2.	A infância no Brasil	15
2.3.	A infância da atualidade	18
3.	QUESTÕES SOBRE O AUDIOVISUAL	23
3.1.	Audiovisual e infância	23
3.2.	Música: benefícios para o audiovisual	29
3.3.	Audiovisual: trilha sonora e sonorização	31
4.	ANÁLISE MUNDO BITA: FOCO NA TRILHA SONORA	37
4.1.	<i>O Mundo Bita</i>	38
4.1.1.	<i>Bita</i>	40
4.1.2.	<i>Lila</i>	41
4.1.3.	<i>Dan</i>	41
4.1.4.	<i>Tito</i>	42
4.2.	<i>Mundo Bita: Bita e os Animais</i>	42
4.2.1.	<i>A fazendinha</i>	43
4.2.2.	<i>Fundo do mar</i>	47
4.2.3.	<i>De estimação</i>	49
4.2.4.	<i>Viajar pelo safari</i>	51
4.2.5.	<i>Como é verde na floresta</i>	54
4.2.6.	<i>Dinossauro</i>	56
4.2.7.	<i>Pelos polos</i>	59
4.2.8.	<i>Voa voa passarinho</i>	61
4.2.9.	<i>Insetos</i>	63
4.2.10.	<i>Festa na lagoa</i>	66
4.2.11.	<i>Não existem de verdade</i>	68
4.3.	Qualificação dos critérios de qualidade	70
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
	REFERÊNCIAS	75

1. INTRODUÇÃO

A relação das crianças com as mídias aumentou bastante nos últimos tempos, bem como a utilização da internet. Segundo dados da pesquisa Tic Kids Online 2016, 82% das crianças e adolescentes do Brasil acessaram a internet nos últimos três meses e desses acessos 91% utilizam-se de *smartphones* e ainda 60% de computadores¹.

Os recursos audiovisuais são em parte responsáveis pela quantidade de acessos citada no parágrafo anterior. Eles estão em diversos lugares e aparelhos. Além das televisões, aparelhos celulares capazes de reproduzir vídeos em HD, tablets e computadores. O audiovisual cresce não só como entretenimento, mas gera uma renda para o Brasil. Em 2016, foram aproximadamente 25 bilhões de reais gerados com procedência no setor (CAVALCANTI, 2016).

São notáveis a variedade e a quantidade de programas exibidos atualmente na grade da televisão brasileira. São mostrados programas de esportes, notícias, músicas, novelas, saúde, sessões de filmes e outros, somando de 15 a 25 programas por emissora (Tv aberta).

Esses programas variam de público, podendo ser considerados para adulto, infantil ou adolescente. Para auxiliar a determinar se o conteúdo exibido é apto para aquele público, hoje existe a classificação indicativa. Ela ajuda a determinar os conteúdos próprios ou impróprios para certa faixa etária. Esta classificação é baseada em um guia elaborado pelo Governo, onde há três fatores principais para avaliação: violência, sexo e drogas².

Mediante tais dados, é importante discutir como a mídia, em especial o audiovisual, pode interferir na infância, se o que está sendo proposto para as crianças é útil e adequado. Isso se tornou complexo na atualidade. Podemos encontrar opiniões divergentes, quando relacionamos infância e as tecnologias digitais, como a televisão. Para isso, cada vez mais estão surgindo estudos sobre as crianças e como a mídia se relaciona com elas.

De igualdade, os pais passam a se preocupar mais com o que os filhos estão assistindo, se tornando mais exigentes e buscando programação de qualidade. Pesquisa divulgada pelo Ministério da Justiça, em parceria com a Unesco, em 2014, mostrava que 97% dos pais ou responsáveis por crianças de quatro a 16 anos consideraram importante que os canais de televisão aberta respeitem as restrições de horários propostos pela classificação indicativa, sendo passíveis de multa, caso não cumprissem³. Esse processo de mudança afeta toda a

¹ Disponível em: <<http://cetic.br/pesquisa/kids-online/analises>> Acesso em: 08 jun, 2018

² O guia pode ser acessado em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>>

³ Disponível em: <<http://www.redebrasilatual.com.br/cidadania/2014/12/pesquisa-aponta-preocupacao-dos-pais-com-conteudos-de-tv-e-internet-7377.html>> Acesso em: 08 jul, 2018

sociedade que tenta se adaptar a isso, e o mercado nota essa mudança e a usa para fortalecer seus negócios, produzindo mais. Por exemplo, somente no *Gloob*, canal nacional infantil criado em 2012⁴, eram exibidas nove produções infantis brasileiras em 2016, dentre elas *Detetives do Prédio Azul* e *Tem criança na cozinha*. Se analisarmos outros canais infantis e, ainda, as produções estrangeiras, esse número deve-se tornar muito maior.

Assim, torna-se necessário discutir e analisar o conteúdo que está sendo exibido nas produções atuais, principalmente nas brasileiras, para entendermos os motivos de sucesso e podermos contribuir com o progresso da produção audiovisual para crianças, de maneira positiva.

Em vista disso, este ensaio se propõe analisar uma animação musical brasileira produzida para as crianças que faz muito sucesso, Mundo Bitá, mais especificamente, o primeiro DVD, *Bitá e os Animais*. Mundo Bitá é uma série de animação 2D que exhibe clipes musicais com variados temas que podem auxiliar no aprendizado das crianças, desde o corpo humano a brincadeiras.

Para isso, este experimento foi dividido em cinco capítulos. No segundo, logo após a introdução – que é o capítulo primeiro - foram discutidos os aspectos relacionados a infância, processo histórico de como se desenvolveu e como vemos hoje, tendo como principais referências os autores Heywood (2004), Ariès (1986), Del Priore (1999) e Buckingham (2007).

No terceiro seguimento foram abordados aspectos relacionados a audiovisual, mais especificamente, o que diz respeito a áudio, como a música e seus efeitos. Também abordamos as relações dessa comunicação com as crianças e o processo histórico da animação no Brasil. Autores como Nesteriuk (2011), Buckingham (2007) e Berchmans (2012), auxiliaram para que esta seção fosse efetuada.

No quarto capítulo trazemos informações sobre Mundo Bitá, como foi criado, dificuldades enfrentadas e quais os planos para o futuro. Realizamos um estudo de caso, pois a análise se prende a somente uma animação, dentre um universo de programas infantis. Para esse exame, foram utilizados critérios de qualidade propostos por Sampaio e Cavalcante (2012) em seu livro *Qualidade na programação infantil da TV Brasil*, e considerações do autor, tendo como objeto de estudo o primeiro DVD da série, analisando principalmente as letras das músicas e sua trilha sonora.

Segue-se, no capítulo cinco, as considerações finais, acompanhadas das referências aos trabalhos aos quais recorri para efetuar esta pesquisa.

⁴ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1310201103.htm>> Acesso em: 08 jul, 2018

2. PANORAMA HISTÓRICO DA INFÂNCIA

Neste segmento, são debatidos aspectos relacionados a infância, mais precisamente, proceder a um histórico da infância, seus estudos, interpretações e experiências. Essa discussão será pautada em alguns estudiosos da área, como Ariès (1981), Heywood (2004), Sarmento (2008) e Kohan (2008).

Após apontar esse panorama geral, farei ligeira mostra da formação da infância no Brasil, utilizando as obras de Del Priore (2001) e Henick e Faria (2015).

Por fim, apresento como enxergamos e estudamos as crianças hoje em dia, e qual a relação delas com as mídias eletrônicas (especificamente, a televisão) de maneira geral, argumentos expressos em autores como Buckingham (2007) e Sarmento (2003, 2008).

2.1 Perspectivas históricas da infância

Para realizar a análise de um produto criado para crianças, é preciso entender quem são essas crianças. Sendo assim, há que se buscar compreender a infância desde seus mais antigos estudos, para, então, passar-se a conhecer a motivação da existência da visão atual a respeito destas na sociedade de hoje.

O mais interessante é perceber as numerosas concepções que a humanidade foi tendo a respeito da infância, uma vez que cada momento da história permite uma interpretação diferente. A visão atual da criança destoa da que se tinha há alguns séculos em razão de alguns fatores que serão discutidos neste capítulo, por exemplo, a exposição a temas considerados para adultos (atualmente).

Na Grécia Antiga, Platão pregava uma filosofia de proteção da criança, pois a educação aplicada na época, baseada nos poemas de Homero e Hesíodo, não era adequada para as crianças. Esses poemas ofereciam exemplos considerados impróprios, como deuses que mentiam, brigavam, eram ciumentos e cometiam crimes contra seus pais. (KOHAN, 2008)

Muitos séculos depois, essa ótica de Platão não era mais seguida, pois conforme informa Ariès (1981, p. 128):

O respeito devido às crianças era então (no século XVI) algo totalmente ignorado. Os adultos se permitiam tudo diante delas: linguagem grosseira, ações e situações escabrosas; elas ouviam e viam tudo.

Isso demonstra que não havia preocupação com a criança. Mesmo alguns séculos depois, isso não havia mudado, pois, segundo Heywood (2004), no século XVII, falar sobre sexualidade com crianças era algo tratado abertamente, com muita naturalidade, ao ponto de que uma criança falar e brincar com suas partes íntimas era tido como a diversão de um jantar.

Nessa época, acreditava-se que a criança era indiferente à sexualidade e que tais atos seriam gratuitos, ou seja, não acrescentariam em nada na sua formação. Atualmente, essa exposição liberal diante das crianças é algo inusitado e no mínimo diferente, pois atribuímos esse tipo de assunto como “coisa de adulto”.

Para Ariès (1981), as crianças só começaram a ser notadas por volta do século XIII, mas como pequenos adultos, não como seres em formação que têm características próprias. Essa “invisibilidade” das crianças na Idade Média pode ser entendida em decorrência das precárias condições de vida da população, o que favorecia a morte prematura de muitos meninos e meninas, fazendo com que a ausência da criança fosse algo natural.

Isso pode ser notado nas obras de arte da época, especialmente nas pinturas, feitas com base nos adultos e que, ao representarem as crianças, o faziam com feições e corpo de adulto, porém em uma escala menor.

Sendo assim, os escritores julgavam que falar sobre elas em suas histórias era perda de tempo, pois “A infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo esquecida.” (ARIÈS, 1981, p. 28). Como os relatos escritos eram utilizados para coisas realmente consideradas como importantes, o que não se aplicava às crianças, não há tantas estórias sobre a infância desse período, mas sabe-se que os pequenos eram desprezados, como identifica o historiador Colin Heywood (2004).

O trabalho de Ariès (1981) sobre a infância é baseado em seus estudos que analisaram a iconografia e a evolução do vocabulário utilizado, tanto com as crianças, como pelas crianças, no decorrer do tempo. É com essa base que ele se propõe identificar como as crianças eram vistas no curso da história. Dentre essas perspectivas, podemos destacar o uso da imagem infantil em formato de anjos, a figura da criança nua no período gótico e, ainda, uma perspectiva mais espiritual, em que a alma era representada por imagens de crianças.

A imagem da criança/infância passou por vários processos até se tornar “visível”. Caminhou por meio de representações de adultos em escalas menores, depois representações mais infantis (com certa feminilidade) em obras religiosas, passando para produções que retratavam o cotidiano de adultos, onde percebemos as crianças em todos os ambientes, independentemente da ação. Representou-se, ainda, por meio da morte (ARIÈS, 1981). Quando alguém morria, havia o costume de pôr na lápide dessa pessoa uma imagem dela com a família; a criança também era retratada junto de sua família, apesar do foco ainda estar no adulto e daquela criança, muitas vezes, ainda estar viva. Só então chegamos à retratação da criança em si, representando ela própria.

As atitudes dos adultos relatadas por Ariès e Heywood estão ligadas a como as crianças eram vistas. Da Antiguidade ao século XVIII, elas eram consideradas adultos imperfeitos, sem relevância alguma na sociedade. Segundo Kohan (2008), ao se observar a etimologia da palavra infância, já é possível interpretar essa imperfeição da criança. Com pouca idade a pessoa era chamado de *infans*. Esse termo tem o sentido de “incapaz de falar”, ou seja, a infância, mesmo na denominação, está relacionada a uma falta, uma incapacidade.

Essa interpretação da infância é relatada em diversos trabalhos, seja no campo histórico, seja na seara filosófica ou na área pedagógica. Na Filosofia, Aristóteles afirmava que toda criança é inacabada, incompleta, imperfeita por natureza, e essa falta de completude afetava sua presença nos planos ético e político. Por isso as crianças são mantidas fora do meio político, pois, para ele, elas eram inexperientes sobre a vida e agiam seguindo os sentimentos, não dando espaço para a razão (KOHAN, 2008).

Sendo assim, as crianças não são consideradas seres sociais plenos, mas sim seres "em vias de ser" (em formação). Se elas são o "ainda não", ou seja, não são "verdadeiros" entes sociais, interativos, racionais, dotados de vontade (SARMENTO, 2008).

O avanço da sociedade de um modo geral, como o desenvolvimento da área da saúde e políticas públicas, fez com o olhar sobre as crianças mudasse, já que essas melhorias ajudaram a conter a taxa de mortalidade, mas isso não ocorreu repentinamente. Parte dessa indiferença também se transformou em virtude da religião: “É certo que essa importância dada à personalidade da criança se ligava a uma cristianização mais profunda dos costumes”. (ARIÈS, 1981, p. 61)

Existem explicações para a mudança de perspectiva baseada no desenvolvimento tecnológico. Tais visões podem ser explicadas pela teoria de Postman (1999). Na perspectiva do autor, as mudanças eram "adultocêntricas", pois, quando ocorriam no meio adulto, determinavam o modo de ver a infância, por exemplo, com a criação da prensa tipográfica, artefato que permitia a impressão de livros e outros objetos, a produção literária cresceu bastante, fazendo com que mais e mais pessoas passassem a ler (antes disso, as leituras costumavam ser feitas em grupo; assim era necessário apenas uma pessoa ser alfabetizada).

Dessa maneira, pessoas que não eram letradas foram separadas das que eram. Essa separação foi o que criou a infância, segundo Postman (1999), pois adultos eram letrados e crianças não. Desde então, as crianças foram separadas dos adultos, figurada e fisicamente, pois foi nesse momento que a escola passou a dividir as categorias:

“[...] ampliando-se a necessidade da alfabetização, o que, por sua vez, contribuiu para a expansão da idéia e criação de escolas. O mundo dos adultos separava-se, assim, do

universo da criança, demarcando visíveis diferenças.” (IVASHITA; MELO; RODRIGUES, 2009, p 312)

Dessa forma, tornar-se adulto demandava algum pré-requisito técnico. Por exemplo, no século XV, para ser considerado adulto, era necessário saber ler e escrever e, no século XVII, era necessário atingir a independência financeira⁵. (ARIÈS, 1981)

No século XIX, começaram os estudos sobre uma infância mais ou menos como é conhecida hoje, mas essas pesquisas ainda tiveram que passar por inúmeros obstáculos até meados do século XX. Ainda havia nas pessoas muito receio sobre o que, como e por que estudar esse tema, pois, considerando que houve diversas interpretações da infância, seria impraticável afirmar se havia uma só correta ou a mais correta e, então, debater sobre o tema.

Há algumas décadas, ainda se tinha a visão das crianças como adultos com “defeito”, como seres incompletos, fazendo com que os estudos se direcionassem a encontrar maneiras de tornar esses seres adultos maduros, racionais, independentes, sociais e capazes, parecidos com os dos desejos de Aristóteles para a educação de seu tempo.

Atualmente, entende-se que, para estudar a infância, deve-se levar em consideração diversos fatores que a rodeiam, como fatores econômicos, a cultura local, o gênero ou raça.

Sabe-se que, como expresso por vários filósofos influenciados por Nietzsche⁶, a criança é a afirmação de um novo início,

[...] a infância é o acontecimento que impede a repetição do mesmo mundo, pelo menos a possibilidade, um novo mundo em estado de latência.”. (KOHAN, 2008, p. 47)

Então, a criança é o meio para modificar a sociedade, e estudá-la é a melhor maneira de entender quem fomos e quem poderemos ser. Para isso, é preciso cuidado, seja com o que é oferecido para elas, seja como podem elas nos condicionar mediante nossas relações.

2.2 A infância no Brasil

Para nos reportar acerca de a história da infância no Brasil, é preciso afirmar que, assim como na Europa, as crianças no Brasil também passaram pela situação de viver em um mundo diferente do qual as organizações ou autoridades idealizavam e afirmavam existir (DEL PRIORE, 2001).

⁵Segundo Ariès (1981), ao atingirem a independência, já seriam considerados na fase juvenil, período considerado o melhor para viver, pois se tinha mais força e vigor.

⁶Segundo Kohan (2008), podemos encontrar influência do pensamento de Nietzsche nos filósofos contemporâneos J. -F. Lyotard e Giorgio Agamben.

Os primeiros modelos de infância no país vieram junto com os Jesuítas, quando do processo de ocupação do Território brasileiro durante a colonização. Eles acreditavam que a criança devia receber “luz” e ser moldada antes de atingir a puberdade, pois, nesse momento, ela perderia a inocência e assumiria o comportamento adulto (HENICK; FARIA, 2015 *apud* NETO, 2000).

Os Jesuítas criaram um projeto de colonização que pretendia catequizar os indígenas. Para eles, a infância era o momento ideal para isso, pois era um momento de cura, proteção espiritual, iluminação entre outros. Essa educação era a maneira de conservar a inocência da criança, mas isso negava a cultura indígena. Ao mesmo tempo, esse projeto era utilizado para explorar o trabalho e riquezas desses indígenas. (HENICK; FARIA, 2015 *apud* NETO, 2000)

Esse projeto não se aplicava às crianças negras, porém algumas delas aprendiam a ler e escrever com os padres. Elas só tiveram acesso à educação quando foi instalado o ensino público na segunda metade do século XVIII, no Governo do Marquês de Pombal (DEL PRIORE, 2012).

Dessa maneira, muitas dessas crianças tinham como única opção o trabalho, como no meio musical, onde muitas crianças trabalhavam. Desde cedo, aquelas consideradas com uma boa voz eram treinadas para cantar em diversas festividades. Esse não era o único meio de trabalho infantil explorado. Constante a informação de Del Priore (2001), as crianças trabalhavam com construtores, pintores e arquitetos. Eles aprendiam desde muito pequenos a executar esses serviços, seja em razão de ser a profissão de seus pais, seja por serem escravos de alguém.

Essa prática, de exploração do trabalho infantil, continuou por um bom tempo. No século XIX, os filhos das pessoas pobres costumavam trabalhar na lavoura, por exemplo, para que assim fossem vistos como cidadãos úteis, enquanto os filhos da elite tinham aulas com professores particulares (DEL PRIORE, 2001).

No final do século XX, o trabalho infantil ainda era muito ocorrente e, para as classes mais baixas, continuava sendo visto com a alternativa à escola. Segundo Del Priore (2001)

O trabalho [explica uma mãe pobre] é uma distração para a criança. Se não estiverem trabalhando, vão inventar moda, fazer o que não presta. A criança deve trabalhar cedo. (P. 10)

Ainda se pode encontrar esse problema hoje em dia. Em 2015, de acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), ainda havia 2.7 milhões de crianças de cinco a 17 anos em situação de trabalho infantil⁷.

Podemos interpretar que a criança negra e/ou pobre não tinha, e ainda luta muito para ter, uma vida considerada hoje, boa, pois, além desses problemas, como a exclusão da possibilidade de educação e o emprego como mão de obra, elas também passavam por situações de sofrimento, como abandono. Por exemplo, por volta do século XVI,

[...] um estrondoso número de bebês abandonados que eram deixados pelas mães à noite, nas ruas sujas. Muitas vezes eram devorados por cães e outros animais que viviam nas proximidades ou vitimados pelas intempéries ou pela fome (HENICK; FARIA, 2015 *apud* NETO, 2000, p. 107).

Esse número tinha como explicação muitos fatores, dentre os quais, as dificuldades financeiras, filhos fora do casamento, filhos de senhores com suas escravas, dentre outros. Para tentar contornar essa situação foi criado um mecanismo chamado a Roda dos Expostos, onde as mulheres que queriam abandonar seus filhos poderiam fazer isso em um dos postos instalado nesse sistema, para que, então, a instituição responsável pudesse cuidar do bebê.

Essas instituições logo foram encerradas. Segundo Henick e Faria (2015), no Brasil, em meados do século XIX, elas iam contra o que o Estado acreditava e defendia. Por exemplo pelos novos valores de higiene aplicados na Medicina, que foram responsáveis por um novo conceito de infância (BARBOSA, 2007). Assim, as crianças passaram a ser vistas como marginais, largadas à vadiagem nas ruas, retomando a necessidade da educação.

Desde então, foram sendo criadas diversas ações para cuidar da criança brasileira. Essas ações vinham do Estado, principalmente, que implementam algumas leis de proteção. Somente em 1960, as mudanças começaram a ocorrer efetivamente, com a criação da FUNABEM (Fundação do Bem-Estar do Menor), que tinha o objetivo de melhorar as condições das instituições para menores, como elaborar ações de atendimento mais eficazes⁸. Consequentemente, foram instaladas nos Estados as FEBEM's (Fundação Estadual para o Bem-Estar do Menor), que abrigavam as crianças abandonadas ou órfãs. Essas instituições se tornaram locais de tortura e maus tratos para os menores, induzindo o projeto ao fracasso.

Já em 1988, a promulgação da Constituição Brasileira favoreceu o momento para trabalhar os direitos das crianças e seus cuidados, pois foi uma abertura democrática, chegando

⁷ Disponível em: <<http://www.chegadetrabalhoinfantil.org.br/trabalho-infantil/conceito/>> Acesso em: 01 maio, 2018

⁸ Disponível em: < <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/o-codigo-de-menores-e-o-surgimento-da-febem/43795> > Acesso em: 17 abril, 2018

a ser considerada a Constituição Cidadã⁹, por ter esse caráter mais próximo do cidadão. Então, um grupo de trabalho responsável pelo tema da criança criou o artigo 277:

Este artigo garantia às crianças e adolescentes os direitos fundamentais de sobrevivência, desenvolvimento pessoal, social, integridade física, psicológica e moral, além de protegê-los de forma especial, ou seja, através de dispositivos legais diferenciados, contra negligência, maus tratos, violência, exploração, crueldade e opressão.¹⁰

Essa foi a primeira etapa para que o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) fosse promulgado em 1990, contribuindo para a proteção das crianças de maneira mais efetiva. O ECA foi um dos passos tomados mais importantes ao falar da infância, porém, os problemas não foram encerrados imediatamente e ainda há muito o que melhorar.

Hoje contamos com inúmeros recursos para trabalhar e entender melhor a infância. Um exemplo está no Observatório da Criança e do Adolescente¹¹ que conta com uma rica base de dados dividida em diversas categorias, como saúde e acesso à educação, contendo indicadores sociais relacionados à infância.

Recursos como esses são importantes para o futuro de um país, pois, como concluem Henick e Faria em seu trabalho sobre a infância,

Mesmo diante dessas mudanças de concepção e visão acerca das crianças e adolescentes, é preciso se repensar as condições que o Estado, as famílias, escolas e sociedade em geral proporcionam as crianças, pois elas serão os adultos de amanhã. (P. 25834).

Desta maneira, podemos perceber que a criança no Brasil passou pelo mesmo processo que a da Europa, no sentido de que a sociedade nem sempre teve a mesma visão sobre infância, ou que o sentimento nem sempre foi o mesmo, ou que as mudanças foram lineares, mas sim que a percepção da infância depende das inúmeras transformações socioculturais, na mudança dos valores e cultura de cada época e local.

2.3 A infância da atualidade

Como expresso anteriormente, a criança é estudada há algum tempo e os estudos partem de áreas diversas, como Psicologia, Filosofia e Sociologia. Como assinala Sarmiento (2008),

⁹ Disponível em: < <http://fundacaotelefonica.org.br/promenino/trabalho infantil/noticia/uma-breve-historia-dos-direitos-da-crianca-e-do-adolescente-no-brasil/#titulo6> > Acesso em: 18 abril, 2018

¹⁰ Idem

¹¹ O Observatório da Criança e do Adolescente é um espaço virtual que possibilita a consulta, em um mesmo lugar, dos principais indicadores sociais relacionados direta e indiretamente à infância e adolescência no Brasil. Seu objetivo é organizar as informações e facilitar o acesso a bases de dados de diversas fontes públicas e privadas sobre população, qualidade de vida e bem-estar de crianças e adolescentes com idades ente zero e 18 anos, permitindo uma análise da evolução das principais políticas, dos desafios e das desigualdades regionais. Disponível em: <<https://observatoriocrianca.org.br/sobre>> Acesso em: 01 maio, 2018

mesmo as crianças não estando ausentes do pensamento sociológico, elas só começaram a ser estudadas como um objeto sociológico, em si, no final do século XX, quando a então nomeada “Sociologia da Infância”, passou a se chamar “nova Sociologia da Infância”.

O motivo da ausência desse estudo é explicado por Sarmiento (2008) e está baseado em um fator discutido previamente, o fato de a criança não ser considerada um ser social em pleno direito, ou seja, não estar no discurso social. Isso se acrescenta ao fato de que, na Modernidade, as crianças foram retidas no espaço privado, aos cuidados da família, e pela preocupação de instituições como orfanatos, creches e asilos de menores, que resultam na busca “[...]por retirar da esfera pública os cidadãos mais jovens[...]” (SARMENTO, 2008, p. 19)

Assim como existem motivos para ausência do estudo sobre a infância na Sociologia, existem razões para o desenvolvimento desse. Para Sarmiento (2008, p. 18-19) acontece pela necessidade de compreensão de um importante paradoxo atual,

[...]nunca como hoje as crianças foram objeto de tantos cuidados e atenções e nunca como hoje a infância se apresentou como a geração onde se acumulam exponencialmente os indicadores de exclusão e de sofrimento.

Com essa evolução, as crianças passaram a ser analisadas como verdadeiros agentes no processo de socialização, não mais como receptores dessa socialização adulta, mas como, muitas vezes, transmissoras de valores sociais. Assim foi revisada a socialização que incluía a criança como agente social (deixando de ser apenas um destinatário) mas levando em consideração variáveis sociais (gênero, classe, raça etc.).

Ainda assim, a infância é configurada desde o momento em que um grupo social é subalterno a outro, no caso as crianças aos adultos, por condições etárias, pois ainda dependem dos adultos para prover bens indispensáveis para sobreviver. Desse modo,

[...] "existe infância na medida em que historicamente a categoria etária foi constituída como diferença e que essa diferença é geradora de desigualdade". Essa diferença nem sempre foi percebida, por isso a infância é considerada algo da modernidade (SARMENTO, 2008, p. 21 - 22).

A mudança de perspectiva causou uma intensificação das pesquisas sobre a infância, que, ao mesmo tempo, contribuiu para o aumento da importância das crianças hoje em dia. Antes mesmo desses eventos ocorrerem, o ganho de relevância das crianças teve outros motivos tão significativos quanto. Para Sarmiento (2008), os pretextos estão entre o valor econômico da criança, pois um mercado global de produtos as rodeiam, depois, elas são responsáveis por empregar muitos adultos, por exemplo, os professores e, por último, podemos citar que o número de crianças na sociedade está sendo reduzido, e isso causa uma preocupação geral,

fazendo com que elas se tornem cada vez mais importantes à medida que a quantidade de crianças é cada vez menor.

Dessa forma, as crianças são vistas como agentes na constituição das suas vidas sociais, das vidas dos que convivem com elas e das sociedades em que vivem (SARMENTO, 2008 *apud* PROUT & JAMES, 1990: 8-9). Na concepção de Sarmiento (2008), as crianças recebem constantemente estímulos dos adultos para integração social, da sorte que elas interpretam essas informações e geram transformações sociais com o comportamento produzido, ou seja, elas não só recebem uma cultura que lhes atribui um papel, mas elas também transformam essa cultura.

Mesmo com toda essa modificação nos estudos e na visão do papel da criança, ela própria começa a perceber a sua importância:

O jardim sagrado da infância tem sido crescentemente violado; apesar disso, as próprias crianças parecem relutar cada vez mais em ficar confinadas a ele. (BUCKINGHAM, 2007, p. 16)

Buckingham ressalta que as crianças relutam em permanecer em sua categoria, em seu estado padrão de menino(a) determinado pelos adultos. Isso está conectado a obra de Postman, “O desaparecimento da infância”, pois, com a difusão das mídias eletrônicas, existem algumas consequências que afetam a infância, o que será discutido nos próximos parágrafos. Para Buckingham (2007,) afirmar que a infância está desaparecendo é algo carregado de significados e dualidades que dizem respeito ao que ela sente e ao que o adulto sente sobre ela.

Por um lado, há a imagem da criança que corre perigo, casos de abusos, relatos de crianças esquecidas em casa, assassinatos, pedofilia, trabalho infantil e sequestros. De outra frente, essas mesmas crianças são uma ameaça para as outras pessoas, pois crescem violentas, sexualmente precoces, e isso contribui para o aumento na criminalidade, uso de drogas e gravidez na adolescência.

É nessa realidade que Buckingham (2007) demonstra as opiniões e efeitos da mídia e sobre a mídia. Nele, também, temos outra dualidade, a mídia como criadora dessa nova infância (ou responsável pelo desaparecimento dela) e a mídia como responsável por nos fazer “abrir os olhos” para tal modificação.

Os conteúdos transmitidos pela mídia seriam os responsáveis por essa transformação. A influência de vídeos violentos, as cenas eróticas em filmes e novelas, a facilidade de acesso a pornografia na internet e a publicidade que seduz as crianças, levando-as a querer consumir o que não precisam, são alguns dos motivos que levam à vilanização das mídias e fazem com que Postman pense serem as mídias as responsáveis pelo desaparecimento da infância. As mídias,

entretanto, não devem ser analisadas isoladamente, mas também suas relações com a infância e o contexto em que elas se aplicam (BUCKINGHAM, 2007).

Com tantos problemas e riscos possíveis de atingir as crianças, a criação de mecanismos que barrem essas adversidades (exposição e facilidade de acesso a conteúdo impróprio) se tornou uma demanda importante. Assim, governos tiveram que tomar medidas preventivas, como implantação de chips nas televisões para filtrar os conteúdos (BUCKINGHAM, 2007). As empresas privadas também perceberam essa necessidade e os aplicativos que exibem vídeos *on-line* contam com funções para determinar se os conteúdos exibidos são inapropriados ou não. Esses filtros servem tanto para adultos como para crianças, pois, quando ativados, eles irão trabalhar em todo o site pois não detectam quem está usando o serviço, eles detectam o conteúdo que está sendo ou será assistido. Assim, os filtros irão impedir a exibição de resultados de vídeos contendo violência, intolerância ou conteúdo sexual.

Antes mesmo da tecnologia intervir nesse processo de atenção com o tipo de conteúdo que a criança consome, foi criado um sistema, pelo Governo, para auxiliar na determinação desse conteúdo, a Classificação Indicativa. Criada em 1990, pelo Ministério da Justiça¹² tem como objetivo informar a adequação de determinada obra audiovisual à faixa etária. Pela Classificação Indicativa, as obras podem ser classificadas como “Livre” e “Não recomendado para menores de...” contendo idades que variam de dez e dezoito anos, incrementando de dois em dois anos. No Guia Prático de Classificação Indicativa¹³, existem descrições muito bem detalhadas de como classificar essas obras. Os critérios são a violência, drogas e sexo, ainda sendo levados em conta a frequência e a maneira como certo assunto é exibido.

Esse sistema não exclui a participação dos pais na escolha do que se recomenda ou não assistir. Pelo contrário, é incentivado o fato de que os pais trabalhem e conversem sobre os assuntos expressos nas obras com seus filhos¹⁴.

Que visão, no entanto, se tem sobre a criança na sociedade, hoje? Há um pressuposto de que a criança é incapaz de coisas diversas, que carece de razão, não tem direitos políticos etc. É por via dessa elaboração social, negatizada da infância, que Sarmento (2003) explica como a sociedade vê o poder de imaginação das crianças.

O imaginário infantil é elevado desde o momento em que o raciocínio de uma criança é falho, não é objetivo, fazendo o que ela imagine mais. Isso é o que muitos pensavam, porém,

¹² Disponível em: <<http://portal.aprendiz.uol.com.br/arquivo/2013/02/27/alteracao-na-classificacao-indicativa-pode-expor-criancas-a-conteudos-inadequados/>> Acesso em: 05 abril, 2018

¹³ Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>> Acesso em: 15 abril, 2018

¹⁴ Disponível em: <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/>> Acesso em: 05 abril, 2018

essa “falha” no pensamento infantil é contrariada em estudos da Psicologia, os quais afirmam que esse imaginário não é um *déficit*, mas sim algo natural que acontece com todos os humanos, os adultos, inclusive, pois também utilizam o imaginário quando se emocionam ao assistir um filme, por exemplo. A diferença está no fato de que a imaginação na criança é potencializada. (SARMENTO, 2003)

Dessa forma, a infância ainda vive sob o controle da geração adulta e, para Buckingham (2007) a elaboração da categoria infância depende de dois tipos de discursos: os produzidos por adultos para adultos, que são pesquisas acadêmicas, livros, programas de tv, filmes etc., e os realizados por adultos para crianças, como literatura infantil, animações, ilustrações etc.

Assim, as crianças passaram a ser segregadas dos adultos por meio, principalmente, do sistema de ensino, mas também contando com determinações da lei, como a maioridade, e ambos os estilos dos discursos citados anteriormente influenciaram nesse processo.

Durante esse período, a produção de tais discursos cresceu bastante, no entanto isso não significava que as crianças estavam ganhando mais espaço, mas sim que as mudanças relacionadas ao *status* social da criança, normalmente vêm acompanhadas de eventos como esses (aumento na produção de recursos, como literatura, brinquedos e obras audiovisuais, se pensarmos atualmente). (BUCKINGHAM, 2007)

Isso nos faz perceber que essa visão de infância é muito relativa e que as crianças, em sua maioria, vivem de acordo com a concepção que tem os adultos, apesar de estarem se posicionando cada vez mais. O mundo mudou e continua assim, as circunstâncias se transformaram, os hábitos, a forma de educação, tudo mudou. Então, ainda nos cabe definir alguns dos processos que guiaram a criança. O fato de esta ser frágil ou forte, inocente ou maliciosa, não nos cabe dizer, mas sim estudar o ambiente onde elas estão, as relações que estabelecem e os objetos por elas utilizadas, pois são, em parte, responsáveis pelas mudanças que ocorrerem ou que queremos que sucedam no mundo¹⁵.

¹⁵ Como dito por Platão: é através da educação das crianças que poderíamos transformar o mundo em um lugar melhor, mais justo e belo. (KOHAN, 2008, p. 44)

3 QUESTÕES SOBRE O AUDIOVISUAL

Neste capítulo discutirei aspectos a respeito do audiovisual relacionado com as crianças, com suporte nas ideias de Buckingham (2007) sobre mídias. Delinearemos, também, uma síntese sobre a trajetória do audiovisual no Brasil, destacando aspectos econômicos, culturais e históricos, com ênfase nas questões da animação, com base nas pesquisas de Nesteriuk (2011) e Girão (2017).

Na segunda parte, nos reportaremos a pontos, ligados, exclusivamente, ao sistema audiovisual, tendo como foco as músicas e outros elementos sonoros de uma produção, com base em autores como Santos (2005), Alves (2012), Sacks (2011) e Berchmans (2012).

3.1 Audiovisual e infância

A ascensão das mídias modifica diversos hábitos da sociedade, comportamentos, principalmente, ligados a comunicação e entretenimento. Essa mudança também afeta as crianças, afinal elas são seres sociais e agem na sociedade tanto quanto os adultos, como vimos anteriormente. Assim, elas representando um dos grupos que compõem a sociedade também são identificadas pelo comércio como um nicho de necessidades e possíveis consumidores. Os motivos para as empresas apostarem na infância como mercado para o audiovisual se encontram, principalmente, nos dados captados sobre os hábitos de consumo dos pequenos. Segundo a pesquisa InterScience, as crianças brasileiras, em 2003, influenciavam 80% das decisões de compra de uma família¹⁶. Outro dado relevante: o faturamento na indústria de brinquedos praticamente triplicou de 2009 a 2016¹⁷. Outro motivo seriam as tecnologias desenvolvidas, como aparelhos celulares e tablets, que também as atingem, pois, esses dispositivos modificam o modo de acessar conteúdos, modificam as maneiras de lazer, dentre outras características.

O avanço da televisão, depois os computadores, internet e aparelho celulares, modificou a sociedade, incluindo as crianças. Em 2016, por exemplo, 97% da população possuía televisor em casa e o tempo médio em que o brasileiro passava vendo TV, variava entre três a quatro horas, segundo a "Pesquisa Brasileira de Mídia 2016 - Hábitos de Consumo de Mídia pela População Brasileira"¹⁸. De acordo com a mesma investigação, em 2016, o brasileiro passava um pouco mais de quatro horas e trinta minutos na internet, todos os dias.

¹⁶ Dados de pesquisa da InterScience, de 2003. Disponível em: <<http://criancaconsumo.org.br/wp-content/uploads/2014/02/Doc-09-Interscience.pdf>> Acesso em: 07 abril, 2018.

¹⁷ Dados retirados das pesquisas da Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (ABRINQ) de 2016

¹⁸ Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2016.pdf/view>> Acesso em: 07 abril, 2018.

A televisão no cotidiano das crianças está muito além do ambiente doméstico, pois

Desde que a televisão se instituiu como meio de comunicação de massa, também passou a fazer parte do cotidiano das escolas e assim a estabelecer a linguagem audiovisual como rotina no cotidiano e no currículo dos espaços educacionais. Desde desenhos, propagandas até os clássicos filmes infantis, as crianças têm tido fácil acesso a essa linguagem que encanta e seduz por sua complexa composição que pode reunir em um só instante som, imagem e movimento. (BERLE; MURILLO, 2012, p. 426).

Com o crescimento do uso da TV, o acesso às notícias tornou-se mais fácil e isso fez crescer a preocupação relacionada à exposição das crianças a determinados conteúdos, especialmente à violência. Assim, para Buckingham (2007), o lugar de lazer das crianças foi modificado, da rua para o lar, pois os pais queriam amenizar os riscos para seus filhos. Para isso, eles deveriam transformar suas casas em locais para diversão e isso se conecta com o desenvolvimento tecnológico, já que a tecnologia ajudaria bastante a tornar esse espaço em algo divertido. O principal recurso utilizado para auxiliar nesse processo foi a televisão.

Quando o acesso à televisão foi difundido nos lares, as emissoras não tinham a preocupação de quem estaria assistindo àquela programação, já que o seu principal alvo não eram as crianças. O mesmo caminho foi repetido antes pela literatura, que já produzia livros desde o século XV, mas apenas no século XIX, que surgiram os primeiros contos para crianças (GIRÃO, 2017)

Pode-se entender que as produções audiovisuais demoraram a se voltar-se para o público infantil, mas, assim que o mercado notou essa necessidade, deu-se início à adaptação de livros, contos e quadrinhos infantis em produções cinematográficas (GIRÃO, 2017).

O principal recurso audiovisual utilizado para esse público é a animação, o que contribui para a visão que alguns tinham e ainda têm sobre a animação ser coisa de criança. Na perspectiva de Nesteriuk (2011), esse pensamento sobre o público da animação mudou junto com a mudança de mídia, quando a animação deixou de ser exibida no cinema e passou para a televisão.

No cinema, o público era predominantemente adulto, enquanto na TV passou a ser exclusivamente infantil. Não se sabe ao certo os motivos para tal mudança, mas em parte é atribuída a censura causada pela FCC, Federal Communications Commission¹⁹, que levou diversas produções a terem trechos excluídos ou reformulados, quando considerados ofensivos para as crianças (NESTERIUK, 2011).

¹⁹ Órgão responsável pela regulamentação e classificação do conteúdo veiculado na mídia do EUA. (NESTERIUK, 2011)

Essa realidade acontecia nos Estados Unidos, um dos maiores produtores de animação do mundo e sede de grandes estúdios como *Walt Disney Animation Studios* e *Warner Bros. Cartoons*. Como se deu, porém, o processo de produção de animação no Brasil?

No Brasil, de 1920 a 1930, a produção de animações enfrentava dificuldades, como falta de apoio e de tecnologia, mas isso não era o suficiente para parar os interessados nesse gênero de audiovisual. Muitas das obras criadas nesse período eram publicidades exibidas nos cinemas, como “Sapataria Pé de Anjo” (NESTERIUK, 2011). Em 1928, entretanto, foi lançada uma série de charges animadas chamadas de *Brasil Animado* e assim as animações foram se diversificando.

Em 1938 e 1939, Luiz Sá criou *As Aventuras de Virgulino*, a primeira animação voltada para o público infantil. Ele pretendia mostrá-la para Disney que visitava o Brasil, porém a obra foi recusada pelo DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda)²⁰ e assim encerrada em razão da censura e das dificuldades citadas há pouco (IDEM).

Segundo Nesteriuk (2011), nos anos de 1950, o Governo passou a utilizar animações para propagandas, o que, somado às iniciativas privadas, fez com que surgissem mais obras animadas. Em 1953, foi finalizado o primeiro longa-metragem de animação brasileira, chamado *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Latini.

Durante as décadas seguintes, inúmeros outros curtas animados foram produzidos e diversas experimentações realizadas. A produção audiovisual de animação no Brasil se voltou para a criação de séries animadas baseadas em quadrinhos, por exemplo inspirados em *A Turma da Mônica*.

Em 1990, o governo de Fernando Collor de Mello determinou o fim da Embrafilme, agência estatal que investia na produção e na distribuição de filmes nacionais. Essa agência era muito importante para o mercado, tanto que,

Em 1975, no auge da atuação da Embrafilme, o Brasil chegou a ter 3.276 salas de cinema e um total de 275 milhões de ingressos vendidos. Já em 1995, sem a agência, eram 1.033 salas e 85 milhões de espectadores. (MIRANDA, 2018).

Com o fim da Embrafilme, novamente, a produção audiovisual enfrentou problemas com distribuição, além dos entraves financeiros do Brasil. Tais dificuldades enfraqueceram muito a produção nacional, mas isso abriu espaço para que os realizadores independentes ganhassem destaques com curtas criados em universidades ou até mesmo com recursos próprios (NESTERIUK, 2011).

²⁰ Órgão implementado na Era Vargas, que tinha como objetivo disseminar as ideias do Governo de Getúlio Vargas e, ao mesmo tempo, servia para censurar os conteúdos midiáticos.

Em 1993, foi criado o *Festival Anima Mundi*²¹, hoje considerado um dos mais importantes festivais de animação do mundo. Esse instituto foi importante não apenas para exibir animações de todo o mundo, mas também para estimular a produção e a formação de animadores (IDEM).

Já em 2001, foi instituída a ANCINE (Agência Nacional do Cinema) que atendia as exigências do Congresso Brasileiro de Cinema (CBC). A ANCINE tem como objetivo criar a política de “[...] fomento, a regulação e a fiscalização do mercado do cinema e do audiovisual no Brasil”²² e, ainda, de “[...] desenvolver e regular o setor audiovisual em benefício da sociedade brasileira”²³. Pouco tempo depois (2003) foi criada a ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), primeira entidade responsável pela reunião dos profissionais da área e representá-los nas esferas públicas e privadas²⁴.

Dessa forma, nota-se que os desenhos animados começaram a ter mais presença na sociedade e ganhavam cada vez mais audiência. Conseqüentemente, a produção audiovisual começou a crescer bastante. Essa expansão produtiva não aumentou apenas no Brasil, pois o resto do mundo também produzia muito.

Durante cerca de 40 anos, as únicas animações vistas na televisão brasileira eram criadas e produzidas no exterior, salva raras exceções, como o extinto programa “Lanterna Mágica”, apresentado por Roberto Miller na Tv Cultura. (NESTERIUK, 2011, p. 59).

Apenas nos anos 1990 foi que algumas animações brasileiras passaram a ser vistas, principalmente em emissoras públicas e educativas. Isso significa que, até recentemente, as animações exibidas no Brasil eram, em sua maioria, de origem estrangeira. Isso acontecia porque importar essas obras era mais barato do que produzir as próprias, fazendo com que as produções internacionais fossem simplesmente exibidas e assim diminuindo as oportunidades para criações nacionais (NESTERIUK, 2011).

Assim, a ANCINE, responsável por todo o audiovisual, deveria encontrar um meio de fazer com que as produções internacionais não sobrepusessem as nacionais, o que valia para todo o setor, não só a animação, ocasionando a criação da Lei da Tv Paga (lei 12.485), que foi sancionada em 2011 e tinha inúmeros objetivos:

A Lei 12.485 foi discutida por 5 anos no Congresso Nacional e propõe remover barreiras à competição, valorizar a cultura brasileira e incentivar uma nova dinâmica

²¹ Criado por Aida Queiroz, Cesar Coelho, Léa Zagury e Marcos Magalhães. Segundo Nesteriuk (2011), o festival atinge em média 100.000 pessoas por ano

²² Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/ancine/apresentacao>> Acesso em: 24 abril, 2018.

²³ Idem

²⁴ Para mais informações sobre a ABCA, acesse: <<http://www.abca.org.br/abca/>>

para produção e circulação de conteúdos audiovisuais produzidos no Brasil, de modo que mais brasileiros tenham acesso a esses conteúdos, Abrindo o mercado a novos competidores, a lei amplia a oferta do serviço e estimula a diminuição do preço final ao assinante, além de estabelecer a obrigação de programação de conteúdos brasileiros nos canais de espaço qualificado, e de canais brasileiros dentro de cada pacote ofertado ao assinante. (ANCINE, 2018).

Essa Lei determina uma carga horaria de três horas e trinta minutos de programação nacional sendo exibida, em horário nobre, diariamente, a cada um canal de três (tv paga). Esse sistema pode ser um pouco complicado sendo valido lembrar que tais mudanças na programação foram sendo graduais:

[...] no primeiro ano a partir de sua publicação os canais deverão exibir 1 hora e 10 minutos por semana de programação nacional, metade dela independente, no horário nobre; no segundo ano, 2 horas e 20 minutos; a partir do terceiro ano, 3 horas e 30 minutos. Como a lei foi sancionada em 12/09/2011, já a partir de setembro de 2013 os canais deverão exibir 3 horas e 30 minutos de programação nacional por semana no horário nobre. (...) a Lei 12.485/2011 também determinou que ela fosse implantada de forma progressiva: 1 em cada 9 canais no primeiro ano; 1 em cada 6 canais no segundo ano (a partir de setembro de 2012) e 1 em cada 3 canais a partir do terceiro ano (a partir de setembro de 2013). (ANCINE, 2018).

Em 2008, foi institucionalizada a TV Brasil, uma TV pública nacional com o objetivo de complementar a oferta de conteúdo. O canal foi organizado com uma programação bastante cultural, artística e informativa²⁵. De 2010 a 2011, a TV Brasil contava com inúmeras peças dedicadas ao público infantil. Eram exibidos 23 programas infantis, como Castelo Rá-Tim-Bum, Vila Sésamo e Cocoricó, responsáveis por sete horas de programação do canal.²⁶

As produções audiovisuais brasileiras tiveram toda a base para crescer, pois a população gostava de assistir à TV, ir ao cinema e os incentivos estavam sendo criados (tanto pelo Governo, como pelo mercado). Assim, a quantidade de obras sendo criadas e executadas estava e continua em ascensão. Isso era uma abertura para poder questionar a qualidade das produções nacionais, uma vez que grande quantidade pode significar má qualidade, mas, ao se referir sobre o quesito qualidade, podemos dizer que as produções brasileiras chegaram a um ótimo nível.

O Brasil tem longas de animação que ganharam prêmios na França (Festival de Annecy) são eles: *Uma História de Amor e Fúria*, de Luiz Bolognesi, em 2013 e *O Menino e o Mundo*, de Alê Abreu, em 2014. Indo mais além, *O menino e o Mundo* foi finalista na corrida em busca do Oscar em 2016, a premiação mais importante do cinema. Esses prêmios demonstram o potencial das obras audiovisuais brasileiras.²⁷

²⁵ Disponível em: <<http://tvbrasil.ebc.com.br/sobreatv>> Acesso em: 07 abril, 2018

²⁶ Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/cultura/2013/01/pesquisa-sobre-programacao-infantil-da-tv-brasil-vira-livro>> Acesso em: 07 abril, 2018

²⁷ Disponível em: <<http://revistadecinema.com.br/2017/05/animacao-brasileira-em-alta/>> Acesso em: 07 abril, 2018

Os destaques, contudo, não são exclusivos de longas-metragens. A produção de séries também obteve êxito, pois as produtoras e estúdios independentes contaram com o apoio de canais infantis, como *Cartoon Network*, *Discovery Kids* e *Nickelodeon*, mediante concursos²⁸ para desenvolver pilotos ou séries inteiras (NESTERIUK, 2011).

Nesteriuk (2011), afirma, ainda, que diversas outras empresas destinaram recursos para apoiar a criação de séries de animação, como o BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social) que financiou²⁹ o primeiro destaque dessas produções, a obra *Peixonauta* (2009), já exibida em 72 países³⁰.

Em 2012, tivemos a criação de um canal pago, o Gloob, canal filiado a TV Globo. Para Silva (2015), este canal foi criado em virtude da migração do público infantil da TV aberta para TV paga, fazendo com que a programação voltada para as crianças na TV aberta perdesse a audiência.

Consoante Lopes (2013), essa migração teve início com a regulamentação da TV a cabo no Brasil, em 1995. Poucos anos depois, já haviam seis operadoras e mais de três milhões de assinantes. Esse formato segmentado alterou os modos de consumo, tendo início a migração da TV aberta para a fechada, começando pela classe A.

A globalização, além de trazer essa nova modalidade de televisão, barateou a mesma tecnologia, à medida que essa ia avançando. Assim, todas as classes aderiram a esse tipo de televisão, que sucedeu em decorrência das mudanças de consumo da sociedade, que passou a “[...] comprar estilos de vida”, tendo a TV por assinatura como o principal meio de oferta de produtos diferenciados e segmentados, especificando seu público (LOPES, 2013).

Assim, a criação do Gloob pretendia contornar esse problema, entretanto a programação foi montada com obras que já eram exibidas na Globo anteriormente e isso não fez com que a audiência retornasse. Em 2013, todavia, estreou *D.P.A.: Detetives do Prédio Azul*, a primeira produção nacional exibida no canal e isso fez a audiência atingir os números pretendidos pela emissora. De acordo com Silva (2015), em razão do sucesso da produção nacional, o canal passou a investir mais nesse tipo de recurso, ao perceber que isso atraía o público, e, então, foram criadas mais e mais obras, como o sucesso *O irmão do Jorel*, criado para o Cartoon Network³¹.

²⁸ A Cartoon Network Brasil promoveu um *pitch* de serie infantil, durante o Fórum Brasil – Mercado Internacional de Televisão, tendo como premiação o desenvolvimento do piloto da série *As aventuras de Gui e Estopa* (NESTERIUK, 2011)

²⁹ Através do programa ProCult, que visava ao desenvolvimento da economia da cultura (NESTERIUK, 2011)

³⁰ Disponível em: < <https://oglobo.globo.com/cultura/producao-de-seriados-de-animacao-brasileiros-se-firma-com-30-novos-projetos-em-curso-5502416>> Acesso em: 07 abril, 2018

³¹ Idem

A produção brasileira de animações vive um ótimo momento. Em 2017, foram lançados sete longas, enquanto nos últimos anos eram lançados, no máximo, quatro por ano. Nos dez anos, imediatamente passados, tivemos um grande aumento na produção de séries animadas, pois foram de duas para 44, destacando sucessos como *O Show da Luna* (2014), pois, segundo Ricardo Rozzino, produtor da série, o *show* já é exibido em 74 países (REVISTA DE CINEMA, 2018).

Quanto à produção de animação no Ceará, Mariana Medina³² em uma entrevista para a coluna *Animaland*, *portal cosmonerd*, acentua que o ano de 2018 será muito bom para a produção cearense. Serão produzidos dois longas, quatro curtas e uma série por meio de edital da SecultCE³³, mais duas séries para a *Tv O Povo* e duas para a *Tv Ceará*. Na informação de Mariana, algumas animações foram fundamentais para a mudança de perspectiva dos animadores no Ceará, como *Astrobaldo*, *Um Conto em Cada Ponto*, *Uma Odisseia no Sertão*, *Vida Maria*, dentre outras (COSMONERD, 2018).

Expandida a produção audiovisual, filmes e séries ampliaram a audiência, criando as condições para o licenciamento de produtos oriundos dessas produções, como bonecos de ação e vestimentas. Novos estudos foram procedidos, em áreas diferentes, como no *marketing* que passou a estudar as características das produções audiovisuais, encontrando resultados que definem a maneira como os produtores criam sua obra (GIRÃO, 2017).

Isso nos faz concluir que, com toda essa produção de variados tipos de discursos para as crianças, devemos refletir mais sobre o tema antes de criar algo; precisamos pensar acerca das perspectivas que os pequenos terão e como eles se identificarão com aquilo.

3.2 Música: benefícios para o audiovisual

A música é cada vez mais atuante no cotidiano da população. Ouve-se em casa, no trabalho, na academia, praticamente em qualquer lugar, como assinala Sacks:

De repente, a música passou a estar por toda parte, e a magnitude dessa disponibilidade multiplicou-se muitas vezes nas duas últimas décadas. Hoje estamos cercados por um incessante bombardeio musical, queiramos ou não. (2011, p. 36).

Ouvimos música para relaxar, para nos divertir, para refletir, para tentar fugir de algum problema que está no pensamento ou para aprender. Segundo Levitin (2013), ouvir música pode

³² Produtora de animação que comanda a Tusche Produções, junto de seu marido, e também animador Telmo Carvalho, em Fortaleza no Ceará

³³ Secretaria da Cultura do Ceará, órgão responsável por todo o aspecto cultural do Ceará, como difundir cultura, proteger patrimônio etc.

trazer diversos efeitos para nossa saúde, por exemplo, diminuir o estresse e além disso, pode ser usada como terapia para pessoas com transtornos mentais de vários tipos (2013, p. 20).

Adiante tantas possibilidades, o poder educativo da música é inegável. Além do conteúdo inserido da própria letra, seus efeitos para a consolidação de um ser humano com plenas capacidades comunicativas, habilidades de concentração e outros, são de suma importância na sociedade, como dito por KoeIlreutter:

Aquele tipo de educação musical não orientando para a profissionalização de musicistas, mas aceitando a educação musical como meio que tem a função de desenvolver a personalidade do jovem como um todo, de despertar e desenvolver faculdades indispensáveis ao profissional de qualquer área de atividade, ou seja, por exemplo, as faculdades de percepção, as faculdades de comunicação, as faculdades de concentração (autodisciplina), de trabalho em equipe (...), as faculdades de discernimento, análise e síntese, desembaraço e autoconfiança, (...), o desenvolvimento de criatividade, do senso crítico, do senso de responsabilidade, da sensibilidade de valores quantitativos e da memória, principalmente, o desenvolvimento do processo de conscientização de tudo, base essencial do raciocínio e da reflexão. (...) Trata-se de um tipo de educação musical que aceita como função da educação musical nas escolas a tarefa de transformar critérios e ideias artísticas em uma nova realidade, resultante de mudanças sociais. O homem como objeto da educação musical (*Apud* SANTOS, 2005, p.5-6).

Uma característica da música a fazer com que ela seja tão significativa no nosso cotidiano e tão usual nos meios educativos (como citado há pouco) é a sua capacidade de fixação, ou como chamamos popularmente, “música chiclete”. Isso ocorre, principalmente, pela simplicidade de uma canção e pela repetitividade³⁴, seja da melodia ou seja da letra. Alguns pesquisadores da área musical preferem chamar essa habilidade de *earworms* (vermes do ouvido) ou *brainworms* (vermes de cérebro). Para Sacks,

Embora o termo earworm tenha sido usado pela primeira vez na década de 1980 (como uma tradução literal do alemão Ohrwurm), o conceito não tem nada de novo. Já na década de 1920 Nicholas Slonimsky, compositor e musicólogo, estava deliberadamente inventando formas ou frases musicais que pudessem fisgar a mente e forçá-la à imitação e à repetição. (2011, p 31).

Esse fator de imitação e repetição se dá por um processo no qual a música entra e subverte uma parte do cérebro, fazendo com que dispare essa repetição autônoma. Unindo essa habilidade “chiclete” com os benefícios da música na constituição de uma pessoa, como expresso por KoeIlreutter (*apud* SANTOS, 2005), a música pode se tornar um grande aliado no aprendizado, pois se mostra mais do que apta a desenvolver tal atividade.

Esse aprendizado pode ocorrer durante toda a vida, pois a relação com os sons e músicas, segundo alguns pesquisadores, acontece desde o útero, onde há um contato especial

³⁴ Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/ciencia/ultimas-noticias/redacao/2010/03/17/efeito-chiclete-por-que-algumas-musicas-grudam-na-nossa-cabeca.htm>> Acesso em: 14 jul, 2018

com a voz das mães e a existência de sons do seu corpo, como respiração e sangue movimentando-se nas veias e vasos capilares (SANTOS, 2005 p. 2).

Mais adiante na vida, bebês e crianças entram em contato com música muito cedo, ouvem canções de ninar ainda no berço, familiares cantarolando suas músicas favoritas e tudo isso influencia em um repertório de sons e aprendizados.

Como expresse anteriormente, a música não só traz conhecimentos por meio das letras, mas, também, em diversos outros fatores. No que diz respeito, entretanto, à letra, uma mensagem sempre quer ser passada; e não é diferente para as músicas direcionadas para uma criança. Nas reflexões de Heywood (2004, p. 122-123), canções de ninar do século XVII, na Alemanha, já demonstravam a dura realidade da vida cantando sobre guerras, enquanto para as crianças mais velhas, eram demonstradas brincadeiras, modos de contar com os dedos ou, então, o “B A BA”.

De efeito, utilizar-se de músicas ou recursos que as contenham para auxiliar no desenvolvimento de uma criança é uma opção muito viável e interessante. Com tantos benefícios, é um ótimo caminho a ser tomado além do entretenimento, pois, muitas vezes, negligenciamos produtos infantis para manter as crianças ocupadas enquanto fazemos outra atividade. por isso é necessário um acompanhamento e avaliação do que está sendo visto e de como deve ser utilizado para que atinja seu potencial pedagógico (SANTOS, 2005).

3.3 Audiovisual: trilha sonora e sonorização

O audiovisual, como o próprio nome sugere, é uma maneira de comunicação que une imagem e som. Hoje a imagem predomina sobre uma obra, o mundo atual visualiza mais do que ouve³⁵. Entende Nesteriuk (2011) que, para muitas pessoas, parte dessa mudança está relacionada ao advento da televisão, cuja a imagem é supervalorizada. As crianças também enaltecem a imagem mais do que o som, como podemos notar na fala da pequena Fabíola, estudante de nove ou dez anos de idade:

“Sem televisão ia ser uma porcaria. A gente ia ficar sabendo da informação só pelo rádio, mas não dá ver nada, só para ouvir..., mas eu não gosto de ouvir só não, eu gosto que também eu veja.”. (FERNANDES, 2012 p. 107).

³⁵ Disponível: <<http://iaspmal.com/index.php/2017/04/25/os-sons-que-vemos-as-imagens-que-ouvimos-musica-e-audiovisual/?lang=pt>> Acesso em: 10 maio, 2018

Isso faz com que o som seja subjugado, porém iremos perceber sua importância e suas diversas funções, para, então, entender que não devemos tratar o som como complemento, pois ele é tão importante quanto a imagem³⁶.

Outro ponto que devemos considerar é o fato de que, quando falamos de trilha sonora, relacionamos as músicas de uma produção. Por mais que isso seja aceito, no entanto, o termo não se resume às composições musicais, mas sim a todo o conjunto harmonioso da obra, como diálogos e efeitos sonoros (BERCHMANS, 2012).

O som, por si, tem enorme poder comunicativo, visto este, por exemplo, que o rádio antecedeu a televisão e a radionovela, gênero narrativo que fazia muito sucesso na época, contava com a linguagem sonora e musical como fórmula para obter êxito.

O uso de fala, música, efeitos sonoros e do “silêncio” estimulava a imaginação do ouvinte, que diante da ausência de qualquer imagem pronta era responsável, ele mesmo, pela construção destas em sua mente. (NESTERIUK, 2011 p. 25).

Outro exemplo da importância dos sons está na chamada animação limitada³⁷ que, como as radionovelas, se apoia na utilização de linguagem sonora e musical como uma das principais características, pois utiliza de efeitos sonoros caricatos, diálogos rápidos e trilha sonora dinâmica para disfarçar a utilização de poucos movimentos na obra (NESTERIUK, 2011).

De tal maneira, é importante citar quais elementos sonoros integram as obras audiovisuais. Para Alves (2012), a sonoridade é composta por vozes, ruídos, música e silêncio. Todos os elementos contribuem consideravelmente na narrativa de uma obra. Definir a quantidade, qualidade, estilo, espacialidade e força de cada um desses elementos irá depender de cada projeto. Para estudar e descrever cada um deles, é factível se discutir suas características gerais, excluindo especificidades que poderiam ser atribuídas a uma ou a outra obra audiovisual.

Alves (2012) assinala que o mais importante dos elementos sonoros é a voz. É ela que geralmente conta a história, seja pelos diálogos dos personagens, seja mediante de uma narração. Ela também pode ser notada nos sons ambientes, por exemplo, várias pessoas conversando em um restaurante.

A explicação para a voz ter tanta importância está nos processos que nos rodeiam no cotidiano e talvez não percebamos. O simples fato de que, ao ouvir vozes em meio a outros sons, a voz é que capta nossas atenções. Os outros sons apenas serão percebidos se a voz ou conversa que se ouve estiver desinteressante para o ouvinte (CHION *apud* ALVES, 2012).

³⁶ Disponível em: <<http://proec.ufabc.edu.br/uab/index.php/modulo2/aula6/47-rpv/aulas-producao-de-video/modulo-1/286-texto-6>> Acesso em: 11 maior, 2018

³⁷ Para Nesteriuk (2011), é um tipo de animação que se utiliza de imagens estáticas por segundos para economizar tempo e recursos de produção, diminuindo os movimentos, mas usando movimentos de câmeras e cenário.

Além dessa percepção, ao falar de audiovisual, Chion (*apud* ALVES, 2012) relata que essa estruturação de priorizar a voz antes dos outros sons, veio do teatro, tomando uma carga dramática e informativa.

Outro elemento que compõe a sonoridade de uma obra é o ruído. Geralmente são considerados ruídos os sons que não são músicas nem falas (ALVES, 2012). Alves (2012, p. 92-93) relata que os ruídos podem ser divididos em três categorias:

- ruídos de ambiente: relativo aos sons da “paisagem sonora” da diegese, geralmente formados pelos “sons fundamentais” de SCHAFER (2001) – sons criados pela geografia ou clima e que raramente são ouvidos conscientemente pelas pessoas;
- ruídos de efeito: do inglês *sound effects*, são sons provenientes de algum objeto ou fonte sonora específica. Por exemplo: o som de carros, aviões, tiros, explosões;
- ruído de sala (mais conhecido como *foley*): termo utilizado para denominar o processo de recriação de ruídos e criação de sons especiais em estúdio, principalmente aqueles sons relacionados a movimentos e ações dos atores, como por exemplo: passos, socos, tapas, o ato de sentar em uma cadeira, utilizar louças e talheres, arrastar uma cadeira, etc.

Assim, determinar o quão realista será esse elemento, ou não, dependerá da sua ligação com a imagem. Ele pode servir apenas para evidenciar o que está sendo visto em cena, mas também pode servir de elemento criativo e tornar a narrativa mais interessante. Por exemplo, cenas onde uma arma é apontada para alguém e quando o disparo é feito não há imagem, mas há o som daquele objeto agindo, causando suspense na obra.

O conceito de ruído, proposto por Alves (2012), pode ser equivalente ao conceito de efeitos sonoros, de Berchmans (2012). Para o autor, esses efeitos são sons que servem para destacar uma ação, um movimento, evidenciar uma emoção, dentre outras. Os efeitos sonoros podem ser divididos em dois: efeitos editoriais – os que exigem menor manipulação, como batidas na porta; e efeitos principais – aqueles que necessitam de maior preparação e pesquisa, como sons de lasers e dinossauros (BERCHMANS, 2012, p. 177).

O próximo elemento discutido é a música. No entendimento de Alves (2012), é um dos mais importantes elementos para a dramatização de uma obra audiovisual, em razão das suas capacidades expressivas. Chion (*apud* ALVES, 2012) relata que há duas maneiras de a música exprimir emoções relacionadas à imagem que está sendo exibida. Em uma delas, a música se encaixa na cena e exprime a emoção exata, tanto na melodia quanto na letra. Na outra, a música é totalmente contrária à cena, com intenções predeterminadas, de causar desconforto ou predeterminar uma ação, por exemplo.

No alcance de Rodríguez (2006), a ambientação musical com procedência na acusmatização³⁸ trouxe como benefício para o audiovisual a possibilidade de utilizar melodias e outros sons junto de imagens, o que, de um ponto de vista realista, aquilo seria um absurdo. O exemplo dado por ele está citado:

Imagine o leitor, por exemplo, a sequência de um filme em que se vê um cavaleiro solitário que cavalga sobre um camelo pelo deserto, enquanto uma ambientação orquestral constrói uma intensa música épica. (RODRÍGUEZ, 2006 p. 42).

O autor assinala que nunca iríamos pensar que havia uma orquestra tocando no deserto atrás de alguma duna e, ainda, acentua que essa associação pretende informar que o cavaleiro irá realizar algum feito heroico.

Para Berchmans (2012), a música é um expediente dramático muito poderoso, que pode causar inúmeras sensações no público: “A música tem o misterioso poder de provocar sentimentos de tensão, medo, alegria, tristeza, angústia, alívio, horror, compaixão etc.”. (BERCHMANS, 2012 p. 26).

Ainda podemos considerar a música ambiente ou diegética que, no pensamento de Berchmans (2012), é toda música que pode ser identificada pelos personagens, que faz parte do contexto da cena. Por exemplo, um *show* de uma banda ou uma música tocando na rádio - elemento que pode trazer destaque para as músicas autorais de uma obra ou causar diversos efeitos de transição de cenas e informações entre obra e telespectador.

Além de promover essas sensações, a música aproveitou a junção dos meios (imagem e som) para se modificar e criar gêneros e tipos de visualização musical, enriquecendo ambos os campos (ALVES, 2012).

O último dos elementos sonoros que podemos destacar é o silêncio. Esse é conhecido por ser a ausência do som, porém, na vida real, não é possível obter esse silêncio absoluto. Então, por que se utilizar de um recurso não natural? Aí está a resposta, não é algo natural, causa estranhamento, incomoda a quem assiste; esse é o intuito da produção audiovisual que utiliza o silêncio em determinadas cenas.

Outro motivo para usar o silêncio, no sentir de Costa (*apud* ALVES, 2012), é o foco dado a outros elementos de uma cena, quando sons que eram esperados não estão lá. Isso significa que, ao silenciar os sons que deveriam estar acompanhando aquele momento,

³⁸ Conceito criado com base numa técnica pedagógica utilizada por Pitágoras. Vem do termo “acusmático” que é a palavra utilizada para determinar algo que é ouvido, mas que a fonte daquele som não é vista. (RODRÍGUEZ, 2006)

automaticamente, a atenção se volta para as ações que sucedem na cena, ou seja, está sendo comunicado que aquele momento é crucial para a narrativa.

Shun (*apud* ALVES, 2012), afirma que esse elemento também pode ser utilizado para uma quebra brusca de momentos, indicando que, desde aquele silêncio, algo totalmente diferente se iniciará. Por exemplo, um momento de muita tensão e suspense, o som final da batalha é substituído por um silêncio profundo; alguns segundos depois, ruídos e músicas de alegria indicando que a batalha foi ganha.

Além da divisão na trilha sonora, podemos categorizar os sons de uma maneira geral. Raskin (1992) especifica e exemplifica uma variedade de sons em seu trabalho. Ele acentua que os sons podem ser diegéticos e não diegéticos, e, a partir dessa dicotomia podemos identificar as outras variações.

Sons diegéticos são aqueles que fazem parte do mundo narrativo daquela obra, ou seja, a fonte do som encontra-se na narrativa; são sons que podem ser ouvidos pelos personagens, ou, ainda, sons na mente de um personagem. Eles podem ser divididos em sons reais, subjetivos e narrativos (RASKIN, 1992).

Os reais são os que podem ser ouvidos por qualquer personagem que esteja na cena, dentro da ficção. Podem ser considerados como *on-screen* ou *off-screen*, de transição ou diferencialmente audível (tradução direta). *On-screen* diz respeito aos sons em que a fonte aparece na tela ao mesmo tempo em que é ouvido, e *off-screen* aqueles os quais a fonte não está visível, mas entende-se que faz parte daquela situação. Os de transição constituem sons que passam de uma cena para outra, fazendo a conexão entre elas. O diferencialmente audível é aquele que por algum motivo especial só pode ser ouvido por um personagem específico.

Consoante Raskin (1992), sons diegéticos subjetivos são os que ocorrem na mente de um personagem e que, geralmente, outros personagens não seriam capazes de ouvir. São divididos em voz interior, som de lembrança, som de imaginação, som distorcido e escrita falada. O primeiro é o diálogo que um personagem pode ter com ele mesmo, um pensamento. Sons de lembrança são os quais remetem a situações que estão sendo lembradas naquela cena (*flashbacks*); geralmente, são utilizados recursos visuais e sonoros para reafirmar que aquilo é algo passado.

Sons de imaginação conferem os que um personagem escuta em sua mente e então passa para a realidade. O som distorcido é filtrado subjetivamente por um personagem, por exemplo, alguém chamado de assassino, e essa palavra ecoa na mente do acusado. Por fim, a escrita falada é o som da narração de uma carta, bilhete ou outros, que está sendo executada por quem a escreveu (RASKIN, 1992).

O último tipo de som diegético é o narrativo. Como o próprio nome sugere, esse som é uma narração, mas feita por um personagem cuja voz se pode reconhecer na ficção ou ainda se irá conhecê-la.

Em oposição aos sons diegéticos, temos os não diegéticos, aqueles que não fazem parte do mundo fictício da obra. Os personagens não podem ouvi-los, apenas quem assiste. Esses podem ser divididos em dois, voz e música. A voz diz respeito a uma narrativa impessoal, ou seja, o narrador não é nenhum personagem dentro daquela ficção. Já a música não diegética nenhum personagem pode ouvir e a sua fonte não está ali, geralmente músicas tocadas fazendo panoramas e mostrando cidades, por exemplo (RASKIN, 1992).

Dessa maneira, pôde-se perceber que todos os sons têm seu papel em uma obra audiovisual. Cada elemento deve ser muito bem planejado e ter seu valor e motivação bem firmado, pois o valor expressivo de um som já é considerado alto; a se unir com o poder das imagens, tornando-se audiovisual, temos um recurso comunicador ainda mais poderoso.

4 ANÁLISE MUNDO BITA: FOCO NA TRILHA SONORA

A primeira parte deste capítulo refere-se à animação *Mundo Bita*, desde a origem, passando pela sistematização da série e quantas temporadas foram lançadas em DVD.

Na segunda parte será mostrada a análise de conteúdo de um dos DVDs da série, *Bita e os Animais*. A proposta metodológica desta pesquisa, estudo de caso, está ancorada nos estudos de Yin (2001), haja visto, se cuidar de análise de um produto audiovisual específico e que, segundo o autor, é a melhor maneira de responder a indagações da esfera “como?” e “por quê?”. Além disso, não se pretende interferir no produto e sim mostrar uma interpretação sobre esse caso específico (GERHARDT e SILVEIRA *apud* FONSECA, 2002, p. 33). A análise aqui proposta é realizada, principalmente, por observação direta do caso estudado, um dos meios mais utilizados em estudo de caso (YIN, 2001).

Ainda, para auxiliar neste experimento, foram utilizados juízos de qualidade propostos por Sampaio e Cavalcante (2012), específicos para obras audiovisuais infantis. Dentre esses critérios, foram utilizados, principalmente, cenografia, promoção do desenvolvimento integral, interatividade, representatividade de pessoas ou grupos e proteção e promoção da cultura nacional/regional.

A cenografia diz respeito à composição do cenário da obra audiovisual. Segundo Sampaio e Cavalcante (2012), isso pode ser avaliado de acordo com sua pertinência, ou seja, se condiz ou não com a proposta da animação, e o nível de detalhes, se o recurso expõe variedade de cores, objetos e texturas.

Promoção do desenvolvimento integral relata sobre a capacidade da obra de apontar situações provocativas que contenham algum ponto didático e se tais obras levam em consideração o fato de “[...] o desenvolvimento é um processo que se relaciona com a totalidade de estruturas do conhecimento”. (SAMPAIO E CAVALCANTE, 2012, p. 63).

A interatividade é a habilidade do produto de propor e estimular o público a tomar atitudes ou realizar ações, como incentivo a jogos e brincadeiras. Isso auxilia no contato com a criança, podendo fidelizá-la com a obra (SAMPAIO E CAVALCANTE, 2012).

Para Sampaio e Cavalcante (2012), a representação de pessoas e/ou grupos é o indicador da presença ou predominância de personagens de acordo com sua classe social, gênero e cor da pele. Isso permite avaliar a adequação do recurso audiovisual em relação aos padrões brasileiros, se estão sendo levados em consideração.

Proteção/promoção da cultura nacional/regional relata o poder da obra de inserir aspectos que valorizem a cultura brasileira ou mesmo a diversidade regional (SAMPAIO E CAVALCANTE, 2012).

A temporada escolhida para análise contém 11 clipes³⁹. Com uma duração total de 28 minutos, cada vídeo retrata um local diferente e os animais que ali vivem. A escolha dessa temporada se deu pelo fato de ela estar na plataforma *de streaming online* Netflix, o que facilita o acesso à informação e análise. Na plataforma também está disponível a segunda temporada, *Bitá e as Brincadeiras*. Ainda podemos encontrar todos esses vídeos no canal do YouTube, MundoBitáVEVO⁴⁰, excluindo-se as faixas *bona*.

4.1 O Mundo Bitá

O *Mundo Bitá* é uma série de animação infantil em formato musical, “[...] feito de músicas, cores, aprendizado e alegria. Tudo com muito carinho para que pequenos e adultos brinquem e cresçam juntos.”⁴¹. O público-alvo são crianças em idade pré-escolar, ou seja, crianças de zero a seis anos.

Bitá, primeiro personagem idealizado e líder da turminha, foi criado em 2010 por Chaps Melo e sua esposa Ivana de Souza. O casal estava esperando a primeira filha, Anabel, e pretendia decorar o quarto da criança. O problema foi que eles não encontraram nada que os agradassem, fazendo com que criassem um personagem original. Bitá é um apresentador de circo e foi inspirado na peça *O Grande Circo Místico* (BUCCINI, 2017).

Na Galáxia da Alegria, entre o Planeta Música e o Planeta Circo, está o maravilhoso Mundo Bitá. Habitado por seres verdes superengraçados chamados Plots, o lugar é mais conhecido por ser a casa do nosso amigão de bigode laranja e cartola na cabeça, o Bitá! Basta usar a imaginação e o Mundo Bitá estará pertinho de nós, com histórias musicais encantadoras, que unem educação e alegria. Juntos com os amiguinhos Lila, Dan e Tito, podemos viver grandes descobertas e compartilhar momentos com mais amor e solidariedade. O Mundo Bitá está em todos nós! (MUNDO BITÁ, 2018).

Em 2011, Chaps resolveu criar a empresa Mr. Plot junto de seus colegas e então sócios Felipe Almeida, João Henrique e Enio Porto. Todos tinham se tornado pais há pouco tempo e resolveram investir em conteúdo para crianças (LUCENA, 2017). Em 2012, a Mr. Plot precisava de um personagem para ser utilizado como elemento interativo e ilustrar *e-books* e aplicativos infantis para tablets. Dentre as opções, Chaps apresentou Bitá, que foi selecionado (IDEM). Segundo Buccini (2017), a ideia não deu muito certo, mas os clipes utilizados para

³⁹ Clipe significa videoclipe, ou seja, vídeo sobre uma música.

⁴⁰ O canal pode ser acessado através do *link*: <<https://www.youtube.com/user/MundoBitáVEVO>>.

⁴¹ Disponível em: <<http://www.mundobita.com.br/>> Acesso em: 18 jun, 2018.

acompanhar o *app* começaram a fazer sucesso no YouTube e a última chance de a empresa prosseguir e não ir à falência era a produção desses clipes com a personagem.

Então, a equipe da Mr. Plot resolveu apostar nesses vídeos musicais, conseguiu um contrato de distribuição com a Sony Music e, posteriormente, a empresa acabou incubada no Portomídia. (BUCCINI, 2017, p. 230)

Na produção, todas as músicas, são feitas pelo próprio Chaps Melo, que trabalha com equipe reduzida de profissionais, como diz Buccini (2017). Todo ano, desde 2013, é lançado um DVD de *Mundo Bitá* com um tema diferente. *Bitá e os Animais*, lançado em 2013, foi um verdadeiro sucesso e ganhou disco de platina⁴², e tem foco na temática do mundo animal. Em 2014, foi lançado *Bitá e as Brincadeiras*, onde os episódios retratam locais e como as crianças costumam brincar, como no parque ou na praia. Também fez muito sucesso e, atualmente, também possui disco de platina.

Em virtude da repercussão dos DVDs, o êxito foi tão grande que, desde 2013, a animação passou a ser exibida como um interprograma do canal Discovery Kids e está disponível na Netflix desde 2015⁴³. *Mundo Bitá* não parou por aí, pois foram feitos investimentos em aplicativos, *shows* ao vivo, brinquedos e diversos outros produtos, se tornando um artefato global (MOTA, 2016).

Além disso, a equipe da Mr. Plot acreditava que o personagem Bitá tinha capacidades para ir além de clipes musicais e resolveu criar uma série que contivesse uma trama com diálogo, pois até então o Bitá não tinha falado e não havia nenhuma dramaturgia na produção, como também existia a necessidade de explicar a origem da personagem e de como ele conheceu o resto da turma (BUCCINI, 2017).

Assim o projeto de um curta metragem foi elaborado, produzido e exibido em diversas cidades (BUCCINI, 2017). Em 2015, continuando a produção de clipes musicais, é lançado *Bitá e o Nosso Dia*, que aborda distintos momentos e atividades que as crianças devem realizar no dia a dia, como acordar, comer e ir à escola. Nesse DVD, o diferencial é que foi incluído o curta metragem *Mundo Bitá* (MUNDO BITA, 2018).

Em 2016, houve a estreia de *Bitá e o Corpo Humano* que estimula a aprendizagem das crianças sobre o próprio corpo, como cabeça, membros e coração. O último DVD lançado, até então, é *Bitá e a Natureza*, 2017, que fala sobre a natureza de modo geral, como as águas, clima, fauna e flora.

⁴² O disco de platina é uma certificação atribuída aos produtos que atingem uma quantidade específica de vendas. No caso de DVD, essa quantidade equivale a 50 mil cópias vendidas. Disponível em: <<http://promusicabr.org.br/home/certificados/tabela-de-niveis-de-certificacao-pro-musica/>> Acesso em: 18 jun, 2018.

⁴³ Disponível em: <<http://propmark.com.br/produtoras/mr-plot-intensifica-animacao>> Acesso em: 18 jun, 2018

Atualmente o foco da Mr. Plot está em internacionalizar o *Mundo Bitá* e, segundo Chaps, em entrevista dada a Paula Autran⁴⁴, já foi iniciada a produção de *Bitá e os Animais* em espanhol (*Bitá y los animales*). Ainda se pretende lançar uma série, que ainda não começou a ser produzida, mas, segundo Buccini (2017), a previsão é de que sua estreia ocorra ainda em 2018.

Bitá não aparece sozinho nos vídeos, pois está sempre acompanhado de sua turma, composta por Lila, Dan e Tito, conforme será descrito a seguir.

4.1.1 *Bitá*

Figura 1 – Bitá



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/744079169656832411/>> Acesso em: 18 jun, 2018

Bitá é o único adulto da turma e seu visual é inspirado em donos de circos, por isso a cartola, suspensório e seu grande bigode⁴⁵. Ele não é da terra, mora em uma galáxia distante chamada *Alegria*, em um planeta de nome *Mundo Bitá*, que fica entre os planetas *Circo* e *Música*.

Ele adora viajar em sua nave. Ela é movida por imaginação e foi em uma dessas viagens, ao ficar sem combustível, que Bitá conheceu o resto da turma na terra. Para continuar em contato com os garotos, Bitá entregou bigodes mágicos para as crianças e sempre que elas quiserem brincar é só balançá-los que seu bigode irá sentir a vibração e então ele virá à terra.

⁴⁴ Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/bitá-personagem-criado-no-recife-vai-ganhar-carreira-internacional-22283689>> Acesso em: 04 jun, 2018

⁴⁵ Disponível em: <<http://www.pequenascolhas.com.br/mundo-bitá/>> Acesso em: 18 jun, 2018

4.1.2 Lila

Figura 2 – Lila



Fonte: <<https://www.pinterest.dk/pin/355995545538268750/>> Acesso em: 18 jun, 2018.

Lila é a única personagem feminina, considerada a líder da sua turma terrestre, Dan e Tito. Ela é muito simpática, sonhadora, meiga e corajosa. Como todos do grupo, ela adora música e toca pandeiro. Também gosta muito de brincar com sua boneca, Debinha, que a ajuda a explorar a imaginação.

4.1.3 Dan

Figura 3 – Dan



Fonte: <<https://www.pinterest.dk/pin/292171094570893370/>> Acesso em: 18 jun, 2018.

Dan é muito divertido, alegre e está sempre disposto. Ele é bastante curioso e por isso vive resolvendo charadas e desafios. Na música, toca muito bem bateria, nos esportes, adora futebol e na escola, é destaque em matemática e ciências. Ele gosta muito dos insetos e de animais em geral.

4.1.4 Tito

Figura 4 – Tito



Fonte: <<https://www.pinterest.dk/pin/862509766111797740/>> Acesso em: 18 jun, 2018

A principal característica de Tito é sua coragem. Talvez por isso ele goste tanto de heróis e coisas do tipo. Ele adora histórias e conhece muitos seres mitológicos. Aprecia brincar com seu cachorro Batata e seu boneco Billy. Na hora da música, ele assume o papel do guitarrista.

4.2 **Mundo Bitá: Bitá e os Animais**

A animação do primeiro DVD lançado de Bitá é uma obra muito simples, com poucos movimentos, pois na época eles utilizavam o programa *After Effects* (BUCCINI, 2017) para animar. Esse não é o mais recomendado para esse tipo de trabalho. Apesar de antigamente muito utilizado com esse propósito, ele é mais voltado a efeitos especiais e *motion graphics* (animação de texto e formas).

A animação é expressa sem complexidade, mas muito bem executada. Pode-se perceber um universo magnífico de cores, quentes e frias, muito vivas e saturadas, mas tudo muito bem harmonizado. Essa seleção de cores indica que aquele é um mundo espetacular e mágico, mas que, ao mesmo tempo, exprime elementos da vida real, que estão no cotidiano das crianças.

As músicas são muito harmônicas e agradáveis. Possuem batidas envolventes que convidam ao movimento. Segundo um dos sócios da Mr. Plot, João Henrique, as músicas da animação abordam diversos gêneros e ritmos, “Valsa, reggae, música eletrônica, forró, chorinho, entre outros, são ritmos utilizados no Mundo Bitá”. (LUCENA, 2017).

Além dessa diversidade de ritmos, que, segundo Chaps Melo, chamam muito atenção das crianças⁴⁶, tais canções podem auxiliar na aprendizagem, já que as letras, repletas de

⁴⁶ Disponível em: <<http://passeioskids.com/mundo-bitá-entrevista/>> Acesso em: 05 jun, 2018

conteúdo, ensinam cores, formas, brincadeiras, dentre outras coisas, como será discutido nesta análise.

Em *Bitá e os Animais*, existem 11 cliques, que variam em média de dois minutos e 30 segundos a três minutos. Cada clique trata de um assunto específico, mas todos dentro da mesma temática, que são os animais.

No primeiro DVD da turminha, cada canção aborda um ambiente e seus bichos. Da fazendinha ao fundo do mar, do safari à época dos dinossauros, tudo é repleto de encanto e ritmo. (MUNDO BITA, 2018).

Os cliques que compõem o DVD são: *Fazendinha, Fundo do mar, De estimação, Viajar pelo Safari, Como é verde na floresta, Dinossauros, Pelos polos, Voa voa passarinho, Insetos, Festa na lagoa e Não existem de verdade*.

Por serem cliques musicais, em sua maioria, os sons serão classificados como não diegéticos, pois as músicas, aparentemente, não são ouvidas pelos personagens em cena e a fonte também não parece estar na narrativa (RASKIN, 1992). Existem, no entanto, alguns momentos em que essa mesma música se torna diegética, pois se entende que o fato dos personagens tocando instrumentos na animação diz respeito aquela canção. Outro exemplo é, quando os personagens realizam a ação proposta pela composição, está claro que estão ouvindo aquilo e realizando os movimentos propostos.

A música não é o único elemento da trilha sonora desses vídeos. Além dela, temos diversos outros ruídos, principalmente os sons dos animais. Já esses sons podem ser classificados como diegéticos e *on-screen*, pois sua fonte está visível naquela cena e todos os outros personagens, naquele momento, podem ouvi-los (RASKIN, 1992).

Para visualizar e entender melhor, cada clique será descrito e analisado nos módulos em sequência, trazendo todas essas especificidades.

4.2.1 A fazendinha⁴⁷

O primeiro vídeo tem dois minutos e 28 segundos de duração e se passa na fazenda. O tema, como se sabe, são animais. Já o assunto desse clique, que segundo definição de Pinna (2006) é a maneira como o tema é abordado para constituir a narrativa, pode-se dizer que é fazenda ou animais rurais. Aqui é exibido quais animais podem ser encontrados em uma fazenda.

Bom dia! O Sol já nasceu lá na fazendinha acorda o bezerro e a vaquinha que já cocoricou dona galinha. Levanta que o cavalinho já pulou da cama que o pintinho

⁴⁷ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/cjONzZPJONc>>

tirou seu pijama e o porquinho já caiu na lama. Lá na fazendinha é manhã, deixa de manhã e vem pra cá que o Sol raiou e agora é hora de brincar. (*FAZENDINHA*).

O ritmo dessa canção não é tão acelerado nem tão lento, possui uma batida constante que guia a composição. Ela é quase toda cantada por uma só voz, masculina, porém, no refrão, é possível identificar mais vozes, que podem ser de outros cantores (vocal de apoio) ou do mesmo cantor, replicada digitalmente. Nesse momento, a música confere mais força e podemos escutar melhor as vozes. Essa composição pode ser considerada *bluegrass*, estilo musical muito característico do sul dos Estados Unidos, pois, além da batida e do local, também pode ser evidenciado pela animação, onde Bitá toca um banjo, instrumento típico desse gênero. Além do banjo, podem ser ouvidos, pelo menos, duas guitarras, baixo e bateria.

A trilha sonora desse clipe também é composta com ruídos (ALVES, 2012), que, nesse caso, são os sons que os animais, cantados, emitem, como mugidos, e um grito peculiar de caipiras, “yeeha!”.

Na letra da música *Fazendinha*, a opção por mencionar animais como o bezerro, a vaca, a galinha, o cavalo, o pintinho e o porquinho faz com que sejam facilmente identificados, pois são animais comuns de se encontrar em uma fazenda. Também são animais que já possuem certo repertório audiovisual infantil, por exemplo, o porco aparece em outras produções como no clássico *Os Três Porquinhos* ou *Peppa Pig*. Na canção, cada um desses animais é destacado com o som característico, reforçando a ideia da associação da imagem com o som. Por exemplo, ao tocar “acorda o bezerro e a vaquinha”, o som do mugido da vaca é reproduzido, de modo a reforçar para as crianças os sons que os animais emitem.

Figura 5 – Cena do clipe *A Fazendinha*



Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

O cenário contém um celeiro com feno na lateral, vastos campos com plantações, árvores, uma casa de dois andares, um sol sorridente, uma cerca e uma cama. Essa composição é pertinente com a proposta do vídeo, que é uma fazenda, uma área rural. Um aspecto a considerar é o fato de esses elementos serem típicos de fazendas estadunidenses e não brasileiras, o que seria um ponto negativo ao compararmos com os pontos de análise de qualidade propostos por Sampaio e Cavalcante (2012), entre os quais se encontra proteção e promoção da diversidade cultural. Isso também está conectado ao gênero musical do clipe, o *bluegrass* e os instrumentos utilizados, como o banjo, não característicos do Brasil e não valorizam nossa cultura.

Os detalhes do cenário são mais ricos, quando mostrados em um plano geral, enquanto, em planos mais fechados, há poucos detalhes, quase nenhum, apenas formas e cores para não deixar apenas um plano chapado. Quanto às cores, são vivas e plurais, com uma predominância de tons quentes, para evidenciar um dia ensolarado na fazenda.

Nesse palco da animação, é possível notar a mistura de tipos de animação diferentes. Por exemplo, tem-se um 2D chapado contendo apenas formatos sem profundidade; há o 2D, que simula um 3D, com profundidade de campo, notados na casa, na janela ou na cama; e, ainda, há animação com efeito *parallax*⁴⁸ nas nuvens e nas árvores em algumas cenas. Também é perceptível a mudança de texturas em alguns objetos, como é o caso da madeira do chão em comparação com a da parede, pois a primeira segue o estilo visual do vídeo, ao passo que a segunda tem um estilo de madeira mais realista, textura de madeira verdadeira, fugindo dos padrões visuais observados até então.

É válido perceber que o único humano que aparece nesse vídeo é Bitá; mesmo ao exibir a banda, não há outros humanos, o que exclui critérios como representatividade de raça, idade e classe social. A escolha de não exibir outros personagens da turma, mas praticamente só animais, não foge do tema proposto na narrativa. Essa, por sua vez, está centrada no primeiro nível de articulação entre imagem e som proposto por Carrasco (2010), que é o dramático/narrativo, ou seja, a música é utilizada para contar a história.

No que se refere ao conteúdo, é viável perceber alguns pontos interessantes e que dizem respeito à qualidade da produção. É o caso da humanização dos animais. Por meio disso, podemos suscitar várias interpretações relevantes a respeito das relações com as crianças. Por exemplo, referência à família, quando aparecem o bezerro e a vaca, em um vínculo mãe e filho,

⁴⁸ Efeito que consiste em fundos diferentes, animados com tempos e velocidades distintas, gerando uma ilusão de profundidade.

ao acordarem juntos e ao alimentar o filho (na cena de café da manhã). O mesmo vínculo ainda existe com a galinha e o pintinho, em que a mãe acorda seu filho e o ajuda a tirar o pijama.

Pode-se perceber, tanto na animação como na letra da música, o fato de que algumas atividades realizadas pelos animais da fazenda quando acordam podem ser associadas com as das crianças ao despertarem pela manhã, como é o caso do trecho “o pintinho tirou seu pijama”. Inferimos que o verso pode ser associado à prática da criança que, ao acordar, tira o pijama e fica de se preparar para as atividades do dia que começa. Mais adiante temos “o porquinho já caiu na lama”, que é uma ação do porquinho, realmente, e também pode ser entendida como um convite para a criança começar a brincar, evidenciado pelo movimento da câmera que mostra a cama de alguém suja de lama. Tudo é relacionado a aspectos da vida cotidiana das crianças.

A música e a animação convidam o tempo inteiro a criança a iniciar uma brincadeira e se divertir, destacando a importância do despertar, espantando a preguiça matinal e a importância do movimento físico para o desenvolvimento das crianças, como convida a canção: “deixa de manha e vem pra cá que o sol raiou e é hora de brincar”.

Essas últimas características estão ligadas ao fator de qualidade interatividade, mais especificamente, o incentivo à realização de atividades (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012). Outro fator que diz respeito à qualidade é a promoção de diversidade cultural, o que aqui não ocorre, pois, como vimos, há muitas referências internacionais em um cenário que podia ser diferente, pois a animação é nordestina e não há nenhuma menção a isso.

4.2.2 *Fundo do mar*⁴⁹

O segundo clipe tem dois minutos e 29 segundos e se passa no oceano. Esse é o assunto da vez, a vida no fundo mar, os animais marinhos.

Como é legal lá no fundo do mar / No fundo do mar é só diversão / Uma baleia a cantarolar a música que da o tom. Azul azulado, verde esverdeado o sabor do mar é salgado / Vejam só como é que é, tartarugas dançando balé / Como é legal lá no fundo do mar / No fundo do mar, água de montão / Peixes, peixinhos, peixões a nadar: Formando um grande coração / A maré é mansa eu quero ver quem dança a dança das estrelinhas / Quem sabe essa questão, quantos dentes tem o tubarão? (*FUNDO DO MAR*)

Essa canção possui um ritmo mais lento do que a anterior, mas também possui uma batida que a guia durante todo o clipe. Mais uma vez, ela é executada somente por uma voz masculina e não há outro recurso, como coral ou vocal de apoio. Quanto ao estilo musical, é

⁴⁹ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/iY91JoMWQoM>>

possível definir como uma valsa, mais lenta, pela sua batida e toda uma percussão, onde podemos ouvir, em alguns momentos, um carrilhão, xilofone e a celesta.

A música não é o elemento único da trilha sonora. Em algumas cenas, é possível ouvir sons de bolhas estourando, novamente associado à imagem dessas bolhas. É pertinente observar que esse ruído não aparece sempre que há bolhas, o que o deixa inadequado. Ademais, existem elementos na animação que poderiam demonstrar outros ruídos, como o movimento das tartarugas dançando, dos animais nadando, entre outros, que tornariam a trilha mais completa.

Aqui podemos identificar diversos ensinamentos para as crianças, evidenciados, principalmente, na letra da música. Por exemplo, os animais que vivem naquele habitat. Os peixes, que são vários, “peixes, peixinhos e peixões”, estrelas-do-mar, baleia, tartaruga e tubarão. O ambiente marinho é mostrado em detalhes, destacando algumas características, como nos trechos “o sabor do mar é salgado” e “no fundo do mar, água de montão”, que facilmente podem ser associadas às experiências das próprias crianças.

A canção também destaca práticas de atividades físicas, como “tartarugas dançando balé” onde a criança pode reproduzir as piruetas das tartarugas na animação e ainda recordar de outras produções audiovisuais que mencionam o balé, como *O Quebra Nozes*, interpretado por inúmeras outras produções, como *Barbie*, ou ter experimentado dançar balé. Ainda no caso do trecho “A maré é mansa eu quero ver quem dança a dança das estrelinhas”, que desafia a criança a dançar. E no trecho “azul azulado, verde esverdeado”, os polvos são mostrados nas cores indicadas, acompanhando os versos da canção, reforçando os elementos da identificação e da associação.

Figura 6 – Cena do clipe *Fundo do Mar*



Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

O cenário é muito bem detalhado, pois há diversos corais distintos, coloridos, plantas e peixes de diversas espécies, cores e tamanhos. Há o lado fantasioso ao exibir navios piratas afundados e baús de tesouro. Tudo isso é pertinente em relação à proposta da animação, pois é sobre o oceano e é para crianças. A fantasia é mais chamativa para elas.

O azul está muito presente nesse clipe, pois remete à cor do mar. A animação se preocupa com alguns elementos para torná-la mais realista, como os reflexos da luz do sol na água e a vastidão do fundo mar, destacado pelo fato de alguns peixes que estão mais ao fundo não possuírem detalhes, simulando uma distância, sendo possível ver apenas um tipo de sombra. O mesmo acontece com outros elementos do cenário, como os navios, pedras e corais.

Novamente, não há nenhum outro humano, exceto Bitá. Podemos, no entanto, interpretar alguns aspectos sobre diversidade e respeito ao próximo, como ao tratar os peixes de tamanhos diferentes, quase formando uma hierarquia. O respeito pode ser interpretado em relações, como quando a baleia canta, enquanto outros peixes assistem. No vídeo, todos são companheiros e se respeitam, independentemente de suas diferenças.

Ainda se pode observar a exposição de alguns dos comportamentos dos animais mostrados, como em “uma baleia a cantarolar”, que remete aos sons que uma baleia emite e em “peixes, peixinhos, peixões a nadar: formando um grande coração”, que pode ser interpretado como os movimentos que os cardumes realizam, criando possíveis conformações.

Por fim, pode-se dizer que esse clipe propõe um desenvolvimento integral da criança de várias maneiras, seja mostrando conteúdos responsáveis pela capacidade cognoscível (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012), seja provocando com questões como “Quem sabe essa questão, quantos dentes tem o tubarão?” e mostrando notas musicais em “Uma baleia a cantarolar...”, que incentiva a busca por novas informações.

4.2.3 De estimação⁵⁰

A próxima música tem dois minutos e 28 segundos e se reporta aos animais que temos em casa, ou seja, o assunto desse vídeo são os animais de estimação.

Corre, corre, corre, vem correndo atrás de mim / Corre, corre, corre que o cachorro faz assim / Lá na minha casa tem bichinhos de estimação / Um cachorro grandalhão que me lambe de montão / Me divirto muito com os bichinhos que moram lá / O dia inteiro vamos brincar / Corre, corre, corre, vem correndo atrás de mim / Corre, corre, corre que o gatinho faz assim / Lá na minha casa tem bichinhos de estimação / Um gatinho espertalhão que pula e não cai no chão / Me divirto muito / com os bichinhos que moram lá / O dia inteiro vamos brincar / Sai daí, vem pra cá, passe pela porta,

⁵⁰ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/5TVsXxsFJps>>

vem pra cima do sofá / Vem aqui, é pra já, toda essa bagunça vamos ter que arrumar
(DE ESTIMAÇÃO)

Essa composição possui um ritmo bem acelerado e animado. Mais uma vez, a única voz presente é uma masculina (Chaps Melo). É notável que, no refrão, ao final de alguns versos, há uma replicação da voz, o que ganha força. Ainda no refrão, há um instrumento de sopro (sintético) que só aparece em certos momentos, chegando a parecer um coral. Em relação ao gênero musical, essa obra é classificada como um *rock*, pelo seu ritmo mais acelerado e a existência de instrumentos como guitarra, bateria e baixo.

O restante da trilha sonora é composta pelos sons que os animais fazem, mas apenas o gato e o cachorro, no caso, o latido e a respiração do cachorro e o miado do gato, nada mais. A animação possui potencial para outros ruídos, como os movimentos, o pulo do peixe na água, entre outros.

O assunto abordado nesse vídeo é muito ocorrente no cotidiano das crianças, pois fala dos animais que geralmente são criados em casa, como o cachorro e o gato, bichos que também estão muito presentes em outras obras infantis, como o *Pluto*, mascote do *Mickey* ou *Garfield*, animais que estão presentes diretamente na letra da música. Além destes, aparecem nas imagens do vídeo o hamster, o peixe e alguns pássaros. Esses animais domésticos são bastante recorrentes nos lares brasileiros, segundo o IBGE⁵¹.

As características dos bichos nesse vídeo estão bem demarcadas. No trecho “Um gatinho espertalhão que pula e não cai no chão” exprime uma habilidade pela qual o gato é muito conhecido, a de sempre cair em pé. Já no verso “Um cachorro grandalhão que me lambe de montão”, é destacado o companheirismo desse animal de estimação, conhecido como “melhor amigo” e que demonstra afeto por meio das lambidas. Nesse clipe, assim como no da Fazendinha, os sons emitidos pelos animais são reforçados.

Figura 7 – Cena do clipe *De Estimação*

⁵¹ Disponível em: <<http://www.agricultura.gov.br/assuntos/camaras-setoriais-tematicas/documentos/camaras-tematicas/insumos-agropecuarios/anos-anteriores/ibge-populacao-de-animais-de-estimacao-no-brasil-2013-abinpet-79.pdf>> Acesso em: 21 jun, 2018.



Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

A narrativa desse vídeo se passa em uma casa, local onde há muitos objetos, diversos cômodos, decoração e vários detalhes. A animação conseguiu muito bem trazer toda essa identificação de uma casa, o jardim, a sala com tapete, sofá, mesinha, quadros; há também armários, papéis de parede, cama de gato e um balanço no jardim.

Novamente, vemos elementos mais característicos do povo dos EUA do que do brasileiro, como é o caso do piso de madeira, que não é comum nas casas no Brasil, já que utilizamos cerâmicas ou cimento liso. O formato da casinha de cachorro e o muro baixo, também, são evidências de que não há valorização da nossa cultura. Em contraposição, é possível ver que as casas da vizinhança possuem antenas de televisão, caixas d'água e um formato de telha bastante característico do Brasil, porém, ao mesmo tempo, vemos placas de captação de energia solar, nada comum no Nordeste, ou seja, também não há valorização a cultura regional.

A animação não possui diversos estilos e efeitos, pois todo o 2D é trabalhado em perspectiva, seja pela forma ou pela noção de luz e sombra. Não há uma cor predominante, tudo é muito colorido, o céu muito azul, papéis de parede com texturas diversas e cores fortes e armários de cores não muito comuns, também.

Dessa vez, Bitá está acompanhado de Tito e Lila, o que é um diferencial se comparado com os cliques anteriores, pois há representatividade dessa faixa etária, não existente até então. Há, ainda, representatividade de gênero, pois por mais que não seja em pé de igualdade, existe alguém do sexo feminino. Algo relevante a se considerar é o fato de que não houve representatividade de cor, a turma possui um personagem negro, porém ele não foi tratado no vídeo, o que poderia ser diferente.

É intrigante notar que, nos porta-retratos, são expostas aventuras vividas por Bitá. Podemos observar uma cena da fazenda (clipe já analisado), cena do safari (clipe que ainda será examinado) e outros momentos de Bitá em seu circo. Isso pode passar uma mensagem de consumo para as crianças, pois é passível de levá-las a querer outros recursos de Mundo Bitá. Os porta-retratos ainda exibem fotos de parceiros do circo, dos próprios animais de estimação e do que pode ser interpretado como um casal e uma noção de família, um casal de palhaços.

A interatividade está nesse vídeo, pois tem-se o incentivo ao brincar, estimulando a prática de atividades físicas, como provoca o trecho: “Corre, corre, corre, vem correndo atrás de mim” e depois “corre, corre, corre que o cachorro faz assim”, ou seja, além de dizer para correr, ela estimula, mais ainda, quando diz que o cachorro ou gato - do qual a criança gosta, que considera um amigo e que às vezes gosta de imitar, - faz o mesmo.

Por fim, é viável observar modelos de conduta construtivos (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012) que determinam qualidade. Por exemplo, no trecho “Vem aqui, é pra já, toda essa bagunça vamos ter que arrumar”, reforça-se a importância de arrumar a bagunça depois da brincadeira. As imagens exibem a casa revirada e há o reforço para conferir à criança responsabilidade para arrumar tudo depois que brincadeira terminar. Entendemos que, se além da canção, houvesse o reforço da ação dos personagens arrumando a casa, a mensagem poderia ser mais bem apreendida.

4.2.4 Viajar pelo safari ⁵²

Esse clipe possui dois minutos e 27 segundos de duração. O assunto pode ser considerado os animais que vivem na África, exibindo os mais conhecidos e alguns de seus atributos.

Vamos viajar até onde o sol possa nos guiar, vamos para a África / Juntos a sorrir dar as nossas mãos e nos divertir, o safari descobrir / Qual a cor da zebra? Não se sabe ao certo / Será que ela é branca e preta ou será que é o inverso?! / Olha o elefante, quantos quilos têm? / Eu duvido muito mesmo que não passe de cem / Vamos viajar até onde o sol possa nos guiar, vamos para a África / Juntos a sorrir dar as nossas mãos e nos divertir, o safari descobrir / Dona hiena vive dando gargalhadas / Acho que um palhaço lhe contou alguma piada / Senhora girafa que pescoço grande / Pegue uma estrela para mim, essa mais brilhante / Vamos viajar até onde o sol possa nos guiar, vamos para a África / Juntos a sorrir dar as nossas mãos e nos divertir no safari. (VIAJAR PELO SAFARI).

Podemos identificar o gênero musical dessa canção como *reggae*, principalmente pela sua batida. O ritmo da composição é bem leve, envolvente e dançante, com instrumentos como

⁵² O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/9WfYUf7BKA>>

a bateria, baixo, guitarra e trombone. Esse estilo é originário da Jamaica, mas o Brasil o adotou e muitas bandas o misturam com MPB (música popular brasileira), por exemplo, além de ter muitos instrumentos em comum com o samba⁵³. Além da voz de Chaps Melo, nessa música, são perceptíveis alguns sons adicionais, como, no final de alguns versos, a repetição da letra, como segunda voz, ou notas avulsas entoadas com vogais.

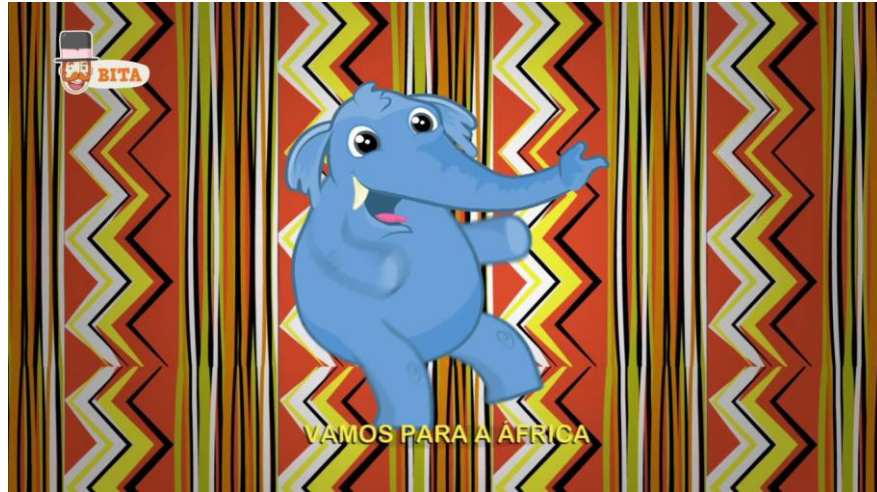
A trilha sonora denota somente a canção, não há sons ambientes, não há ruídos de movimentos, não há sons que os animais emitem, nada, e a animação é propícia para a utilização desses efeitos sonoros; eles a deixariam muito mais detalhada, realística e envolvente.

Durante a narrativa, são mostrados inúmeros animais, de modo a contemplar a diversidade da fauna africana. Estão na canção a zebra, o elefante, a girafa e a hiena; o macaco, por sua vez, aparece apenas na animação. Há uma estrutura que se repete em todos os clipes, a de apresentar os animais com atributos específicos em seus respectivos *habitats* ou como se comportam.

Nessa composição, as características dos animais estão diretamente conectadas com o critério de desenvolvimento integral das crianças, pelo fato de provocar a busca pelo conhecimento, mediante questionamentos e afirmações na letra da canção, como “Qual a cor da zebra?” e logo após uma “meia” resposta, pois ele a entrega, mas de uma forma que não demonstra certeza, incentivando a criança a procurar por essas informações.

Figura 8 – Cena de *Viajar pelo safari*

⁵³ Disponível em: <<http://reggaespotlights.blogspot.com/2012/07/percussionistas-do-reggae.html>> Acesso em: 20 jun, 2018



Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

Essa produção ocorre em um safari, momento em que turistas podem observar animais na savana africana. Portanto, o cenário é típico da África e não seria pertinente apresentar outros elementos de outras culturas apenas para enaltecê-las. A cenografia é composta por um vasto campo aberto e diversas árvores de formatos diferentes, ilustrando a flora do local. Existem espaços distintos dentro da mesma selva, como é o caso das pedras empilhadas e o lago formado, onde o elefante pula na animação.

Além disso, no início do vídeo, Bitá está em seu circo se preparando para a viagem e percebe-se uma penteadeira e algumas fotos no cenário. Uma delas é a imagem da capa do DVD aqui analisado, o que pode incentivar a capacidade de associação da criança, mas também o consumismo ou o interesse de ver o restante do programa. Para indicar a viagem, é utilizada uma elipse, recurso onde uma supressão de tempo é subentendida mesmo sem demonstrar os acontecimentos dentro desse espaço⁵⁴, no caso visto um mapa, e um avião parte do Brasil para a África, indicando a viagem.

Ao observar a animação, consegue-se reparar que o efeito *parallax* é muito utilizado, principalmente no cenário, por exemplo, nos momentos em que Bitá está passeando no veículo pela savana ou quando ele está com o binóculo, surgindo das plantas. No início do vídeo, antes de Bitá viajar, há distintos estilos visuais nessa cena, como a mala que está em 3D e o próprio Bitá, seus movimentos e o desfoque no fundo, fazem parecer colagens, ou seja, uma animação de recortes.

Um aspecto importante a ser notado é que Bitá está com uma roupa diferente da usual, está com um figurino de explorador de safari. Até agora Bitá sempre aparecia com seu visual

⁵⁴ Disponível em: <<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/141-glossarioaudiovisual>> Acesso em: 21 jun, 2018

de apresentador de circo; nem a fazenda, tão pouco um mergulho no mar, o fizeram trocar de roupa e isso seria muito mais plausível e realista.

Neste clipe destacam-se dois aspectos distintos e que remetem ao local onde Bitá se encontra, a África. O primeiro, muito inteligente e bem pensado, é o do *background* que por vezes toma toda a tela. São formas, cores e texturas, que, unidas, representam uma pequena parte da cultura africana, com tecidos multicoloridos e de padronagem étnica, como é possível perceber na figura 7.

Outro aspecto que merece ser destacado diz respeito aos personagens nativos que ficam dançando em diversas cenas. Infere-se que, ao mostrar especificidades da cultura daquele local, há um discurso implícito que relaciona a viagem às novas descobertas e novas aprendizagens. Isso se relaciona diretamente com o critério interatividade de qualidade, incentivando a prática de viajar para aquisição de mais conhecimentos culturais.

4.2.5 *Como é verde na floresta*⁵⁵

A duração dessa animação é de dois minutos e 28 segundos e o assunto da vez é a floresta e alguns animais que podemos encontrar lá.

Venha ver como é verde na floresta / Tantas árvores que a gente não consegue nem contar / Vem brincar que hoje é festa na floresta / E os bichinhos vão se agitar / Olhe pra cima, de galho em galho, pula bem alto é o macaco / Quem será esse? todo peludo, é tão guloso! esse é o urso / Venha ver como é verde na floresta / Tantas árvores que a gente não consegue nem contar / Vem brincar que hoje é festa na floresta / E os bichinhos vão se agitar / Olhe pra baixo, você nem nota, passa ligeiro, essa é a cobra / Esse é famoso e grandalhão, o rei das selvas, é o leão. (Como é verde na floresta)

O ritmo dessa canção é calmo, denota certo ar de mistério e contém uma batida envolvente. Essa música pode ser classificada como uma marcha, pois possui uma marcação bem exata, de forma binária. Como padrão, ela é executada na voz masculina de Chaps Melo e não possui nenhum outro tipo de ornamento vocal. Os instrumentos são a celesta, baixo (sintético), teclado (sintético) e algum de percussão.

A música não possui muitos ornamentos, mas a trilha sonora dessa produção está mais detalhada do que a dos clipes anteriores. Conseguimos identificar alguns efeitos sonoros relacionados ao movimento, como no trecho “Olhe pra baixo...”, em que é emitido um som ao descer a câmera, ou, como na cena final, onde o macaco pisca e um som que representa a ação é tocado. Ademais, temos os sons emitidos pelos animais, o que forma um padrão quando há apresentação dos bichos. Uma ocasião a se notar é que os sons do leão e do urso, são mais

⁵⁵ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/2ZB6dQ-Fjho>>

baixos do que o comum, quase imperceptíveis. Essa escolha pode ter se dado por esses animais possuírem um ruído mais forte e que poderia causar medo nas crianças.

Quanto aos animais, temos as apresentações do macaco, do urso, da cobra e do leão, enfatizando modos de agir e alguns atributos típicos deles. Por exemplo, sabe-se que o macaco fica nas árvores e pula de galho em galho, como na letra, “Olha pra cima, de galho em galho...”. Também é possível notar as características dos animais na própria animação, como o uso do rabo do macaco em sua movimentação ou o urso que se alimenta de mel. O diferencial na exibição dos bichos é que, pela primeira vez, os nomes dos animais são exibidos na tela e com cores diferentes nas sílabas de cada palavra, reforçando o processo de separação silábica.

Considerando que o público preferencial do *Mundo Bitá* sejam crianças mais jovens, de até seis anos, e que a temática da separação silábica é estudada por crianças com oito anos, em média, supõe-se que, para muitas crianças da audiência, será o primeiro contato com tal assunto. A criança mais nova, ao notar aquela diferença, pode despertar para uma curiosidade e então buscar se informar sobre, ou mesmo os pais podem incentivar o conhecimento indagando coisas como a cor e então explicar por que aquela diferenciação, fatores diretamente ligados à interatividade da animação (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012).

Figura 9 – Cena de *Como é verde na floresta*



Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

O ambiente onde se passa a narrativa é a floresta, e tanto a animação como a música, enfatizam que esse é um local muito arborizado. Assim, o cenário exhibe muitas árvores de cores diferentes, para representar a diversidade de espécies. Esse é um panorama geral, apenas vemos mudança em detalhes, por exemplo, mostrando o leão em cima de uma pedra.

Nesse vídeo, não houve tanta atenção com os detalhes, apenas de uma floresta ser composta, em sua maioria, por árvores; não há a representação de pedras, cascalhos, folhas no

chão, rios ou riachos, ou mesmo formatos diferentes de árvores. Também é notado que, ao fundo da floresta, a composição parece mais com uma parede gramada. A gradação poderia ser mais suave, da quantidade de plantas em relação à distância.

Nesse vídeo ocorre uma sistemática diferente de cenário e demonstração dos animais, pois eles são exibidos em uma espécie de cartela, como se fosse uma peça gráfica, um panfleto. Sua composição expõe um *background* com um *pattern*, ou seja, um padrão de textura com folhagens, e um título com o nome do animal.

Esse diferencial também se associa com o estilo da animação. Aqui ela parece mais dinâmica, onde a tela pode se dividir e essas divisões interagem, formando mosaicos na tela, dinâmica bastante utilizada em recursos de apresentação de algo (animais no caso). Ainda quanto a esse estilo, pode-se observar que, ao inserirem o fundo e o “chão”, eles realizam um efeito *bounce*, esse movimento de ir e voltar. O uso do *parallax* é intenso, principalmente no cenário, e temos 2D volumétrico e chapado, o que pode ser observado nas árvores, onde algumas folhas são cortadas ao encerrar o círculo que as forma.

Bitá não está acompanhado de outras pessoas nesse vídeo, portanto, não há representação de outras raças ou gêneros, além dele próprio. Também não existe menção à família como nos outros vídeos ou atributos que humanizem os animais. Existem, no entanto, conteúdos que se encaixam no fator interatividade (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012), pois, além do convite constante para conhecer a floresta, brincar, como “Venha ver...” e “Vem brincar....”, existem indagações para as crianças em “Quem será esse?” e também há incentivo ao movimento na animação; quando os animais são apresentados na segunda estrofe, eles são mostrados dançando.

4.2.6 *Dinossauro*⁵⁶

O sexto vídeo tem dois minutos e 28 segundo de duração. Pelo nome, já podemos identificar que o assunto em destaque são os animais pré-históricos, vistos de uma maneira leve e divertida.

A minha mãe já me falou que há muito, muito tempo atrás / Havia um bicho enorme, grande, gigante / Verdinho como um jacaré / Dentuço igual a um tubarão / Gritava forte feito um alto-falante / Dinossauro / Veio muito antes do meu ta ta taravô / Jogue as mãos pro ar / Dance a dança do dinossauro / Não é fácil de achar um fóssil / Ainda mais haver um ovo intacto / Imagina ver um desses vivo / Eu corria logo pro meu quarto / O meu papai já me explicou que há muito, muito tempo atrás / Havia um bicho enorme, grande, gigante / Faminto como um chimpanzé / Valente igual a um leão / Do passo largo e da boca bem grande / Dinossauro / Veio muito antes do meu

⁵⁶ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/0GIgk4yuHOQ>>

ta ta taravô / Jogue as mãos pro ar / Dance a dança do dinossauro / Dino dino dino
 dinossauro / Quero ver se você é bem rápido / Se você quiser brincar comigo / Corra
 para frente, dê um salto / Dinossauro / Veio muito antes do meu ta ta ta taravô /
 Jogue as mãos pro ar / Dance a dança do dinossauro
 (DINOSSAURO)

O gênero musical em questão é o *blues*. Pode-se perceber o som do acordeão bem nítido, além de ter um ritmo mais acelerado, tornando a música mais alegre e dançante. O acordeão é um instrumento muito utilizado no Nordeste brasileiro, o que valoriza nossa cultura. Os outros instrumentos são a bateria, o baixo, a guitarra e a celesta. A voz de Chaps Melo, mais uma vez, embala a animação e em alguns momentos se percebe um vocal de apoio que canta os mesmos versos da voz principal, feitos pelo próprio cantor, e, em outros, cantam apenas vogais.

Não há outros elementos compondo a trilha sonora, deixando toda a comunicação apenas com a música e as imagens da animação.

Figura 10 – Cena de *Dinossauro*



Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

O cenário desse clipe é muito colorido, rico em detalhes e abusa da imaginação. Por não existirem mais e a terra ter se modificado muito, essa liberdade pode ser tomada, ainda mais, quando se trata de uma obra infantil. Assim, vemos uma variedade de plantas com tamanhos, formas e cores diferentes e temos um vulcão. É interessante perceber que a fantasia nesse vídeo é bem clara. Por exemplo, Bitá e Tito passeiam de carro naquele local e logo após vemos que a estrada, na verdade, é o corpo de outro dinossauro.

Existe outro cenário aqui, o da casa, pois, no começo do vídeo, vemos um livro e que aquilo se tratara de uma história, não um fato ocorrente. Esse cenário é o mesmo do clipe *De estimação*. Esse tipo de reaproveitamento é bastante comum na animação, além de manter uma continuidade dentro do mundo dos personagens. Para mais, há a cena do tataravô, onde o

ambiente é a mesma casa, porém com coisas mais antigas, como o gramofone. Por fim, há *backgrounds* com *pattern* que remetem aos dinossauros.

A animação segue o padrão 2D, mas com elementos que simulam um 3D, como nos casos do ovo de dinossauro e do livro no início do vídeo. Há novos elementos que não haviam sido utilizados até então. Por exemplo, no livro, existe uma luz branca, quase como uma energia emanando dele, que destaca o objeto do resto da animação e indica que aquela será uma peça-chave para essa narrativa. Outro elemento é a representação gráfica de sons, diferente dos cliques anteriores, em que os sons dos animais eram ouvidos. Aqui, o som do dinossauro é representado por uma onomatopeia. Isso não seria um assunto de estudo do público-alvo desses vídeos, mas pode auxiliar em desenvolver processos lógicos e de identificação e associação de palavras e sons.

Também é notado o emprego de recursos audiovisuais muito bem aplicados na cena do tataravô. Além do preto e branco que remete a coisas antigas e dos objetos no cenário, observam-se certas falhas simuladas no vídeo e manchas que eram típicas dos filmes e projetores antigos.

Na animação, podemos notar referências à família, pois estão ali a mãe e o pai de Tito, que têm a tarefa de contar aquela história para ele. Isso é importante para a criança se relacionar. Como vimos, Tito é o protagonista nesse clipe e, mais uma vez, não houve representantes de outra raça, Dan poderia ter participado, mesmo sendo Tito o personagem com melhor perfil para essa aventura. Lola também não aparece e a única representação do gênero feminino é a mãe de Tito.

Diferente dos demais, esse clipe tem foco em apenas um animal, sendo a música muito rica de informações dele. Outra diferença é que os atributos do dinossauro são expressos associados às características de outros animais, como em “Valente igual a um leão” e “Dentuço igual a um tubarão”, o que auxilia a criança em suas associações.

Durante toda a música, existem deixas, como se fossem dicas ou gatilhos de informações que os pais podem trabalhar com os filhos ou que podem despertar interesse das crianças, mesmo sem interferência de adultos, como é o caso de “Não é fácil achar de um fóssil” ou “Ainda mais haver um ovo intacto”, onde elas poderiam procurar saber o que é um fóssil e o porquê de não haver um ovo inteiro.

Além do incentivo à busca por conhecimento e informações, há também o incitamento a realização de atividades como a dança, tanto na música, “Dance a dança do dinossauro”, como no vídeo, vendo os passos do bicho, e a prática de esportes, pois há uma cena onde Bitá e a

turma andam de *skate* e patins, realizando várias manobras. Tudo isso fortalece o contato entre a criança e o *show* (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012).

4.2.7 *Pelos polos*⁵⁷

O próximo clipe tem dois minutos e 30 segundos e têm como assunto um pinguim e sua busca por alimento, mostrando animais que vivem nos gelados Polo Norte e Polo Sul.

Passeando pelo polo parecendo um picolé / Um pinguim procura um peixe para pança preencher / Foca, faça-lhe o favor de não ficar na frente, pois faminto ele está / Passa o prazo e o pobre pinguim perambula sem parar / Pelo visto ainda passa um período sem papar / Oh, leão marinho não se meta, melhor mesmo é se mudar de lugar / Pinguim só pensa num prato de peixe para preparar / Tratado, triturado, tem que ter tempo pra temperar / Assado adoraria. Ahh, que alegria almoçar / Comer cozido com cebola e camarão pra caprichar / Que fome! (*PELOS POLOS*)

Essa composição pode ser classificada como um *blues rock*, pelo seu ritmo as vezes mais rápido e noutras mais melódico, ou seja, não há toda a energia de um *rock* nem toda a tristeza característica do *blues*⁵⁸. Tem-se uma bateria com bastante atuação, além de guitarras, baixo, bateria e um saxofone. A voz de Chaps Melo é acompanhada de vocais de apoio mais agudos que realizam alguns ornamentos durante a canção e repetem alguns trechos como uma segunda voz, e também palmas que seguem o ritmo da batida em alguns momentos.

Não há outros elementos na trilha sonora. Poderia haver efeitos sonoros dos movimentos do pinguim ou outros movimentos, como na cena onde o pinguim passa pela foca e ela rodopia; poderia haver sons do peixe assando e do forno avisando que está pronto, dentre outros exemplos.

Essa música possui uma estrutura diferente das anteriores, pois, dessa vez, os atributos dos animais não são apontados. Em vez disso, a música narra a rotina de um pinguim tentando conseguir comida. Outros animais são apenas citados, como “Foca, faça-lhe o favor de não ficar na frente...” e “Oh, leão marinho não se meta...”, além da participação do urso polar na banda de *rock*. Assim, as informações a respeito desses bichos estão subentendidas na animação, como onde eles vivem e que é no frio, e que pinguim come peixe. Também é a primeira música que exprime uma narrativa mais completa, que tenta contar uma história de uma personagem, no caso, o pinguim, com um enredo.

⁵⁷ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/DysjscnMU5g>>

⁵⁸ Disponível em: <<http://monkeybuzz.com.br/artigos/2570/blues-rock-a-historia-e-o-revival/>> Acesso em: 22 jun, 2018

Figura 11 – Cena de *Pelos polos*

Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

O cenário dessa animação é muito pertinente. Há calotas por todo lado e muito, muito gelo. Além de uma parte do oceano em estado líquido, há também o iglu onde mora o personagem principal. Os detalhes aqui dizem respeito a elementos que humanizam o pinguim. Composto por cadeira de praia, rádio, mesa, guarda-sol, entre outros, são objetos que vão sendo associados ao desenvolver da narrativa.

Um ponto válido a se discutir é que, mesmo diante de elementos fantasiosos, Bita passeia pelos pólos com um veículo típico desse lugar, um trenó, apesar de não haver nada o puxando.

Nesse clipe, existem algumas opções distintas de figurinos. Bita utiliza somente um cachecol, o que não seria suficiente para o frio do local, ou seja, não é o mais adequado, apesar da mudança. Bita ainda apresenta o segundo figurino, pois ao cozinhar para o pinguim, veste acessórios típicos de um chefe de cozinha. Existe, também, o figurino dos dois esquimós participantes da banda, que vestem roupas típicas dos moradores daquela região.

Na animação, é importante notar a mudança no estilo da água que aqui obedece a um visual mais 3D, possivelmente pelo fato de que o gelo no cenário e alguns reflexos poderiam se misturar com a água. É válido atentar para a noção de que, quando o pinguim estava sonhando com o preparo de sua refeição, a animação utilizou recursos bastante ordinários para determinar que aquilo não era realidade, como uma camada de cor um pouco embaçada e uma vinheta branca ao redor do vídeo.

Por meio desse vídeo, é possível interpretar o incentivo a uma alimentação saudável, com verduras e legumes, pois, ao preparar o peixe se visualizam diversos desses elementos e, ainda, na letra, é citado o preparo com cebola, por exemplo.

Esse é o primeiro vídeo em que há uma representação de grupos minoritários, que é o caso dos esquimós, que são como indígenas. Essa representação é ainda mais importante, pois contribui para apresentação desses grupos de modo positivo (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012). Há, também, a representação de gênero, pois a dupla de esquimós possui uma menina, quase em igualdade, se desconsiderarmos Bitá.

A descrição do ambiente está em “Passeando pelo polo parecendo um picolé”. A criança pode se perguntar o porquê de tal comparação e descobrir que se refere ao clima do local, com temperaturas muito baixas e que ao passear em um ambiente assim, pode-se virar “um picolé”, caso não se esteja devidamente agasalhado.

Algumas inadequações (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012) podem ser interpretadas com base na letra e da animação. Por exemplo, em “Foca, faça-lhe o favor de não ficar na frente” e “Oh, leão marinho não se meta, melhor mesmo é se mudar de lugar”, parece haver um favoritismo em relação ao pinguim e que ele não está respeitando o espaço dos outros animais, “passando por cima” deles, e isso é um exemplo negativo que pode prejudicar a formação da criança.

4.2.8 *Voa voa passarinho*⁵⁹

Esse vídeo possui dois minutos e 27 segundos e traz como assunto os passarinhos e um pouco de seus hábitos.

Voa, voa, passarinho voa, corta os ares deste céu azul anil / O sol te aquece as costas, enquanto plana em pleno vento norte / Repousa num fio a assoviar / À tardinha ainda há quem voe perfurando as nuvens feitas de algodão / Sobrevoar as casas, subir, descer, girar, dar piruetas / Voltar para o ninho e descansar / Voa, voa, vai lá no céu, que nem avião de papel / Sobe, sobe feito um balão, a vida é pura diversão (VOA VOA PASSARINHO)

O ritmo dessa música é bem lento e relaxante, uma melodia muito bonita, com piano, bateria e clarineta. Por essas características, essa composição é classificada como um *jazz*, gênero que nasceu em Nova Orleans, Estados Unidos⁶⁰. Apesar de não ser um ritmo tipicamente brasileiro, nosso País se apropriou dele por anos; até criarmos nosso gênero proveniente da essência do jazz, a bossa nova. Esse vídeo poderia seguir pelo estilo da bossa nova para valorizar a cultura brasileira, mas não o fez, priorizando outras culturas. A voz de Chaps é o único vocal, sem segunda voz ou vocal de apoio.

⁵⁹ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/hgFfC4cCnec>>

⁶⁰ Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/artes/jazz.htm>> Acesso em: 23 jun, 2018.

O único elemento que compõe a trilha sonora com a música são os assobios dos pássaros. Poderia ter efeitos sonoros do avião de Bita, do aviãozinho de papel de Tito cortando os ares, ou do sopro do Norte, feito por uma nuvem, elementos que, se inseridos na proporção correta, não prejudicariam a música e deixariam a narrativa mais completa.

Na letra, temos apenas um animal citado, o passarinho. Todo o clipe gira em torno deste, de como ele voa pelo céu e onde ele mora, porém, em algumas cenas, são exibidas outras aves, como tucano, coruja e um falcão. Exprime associações com objetos do cotidiano de uma criança, como o avião de papel no trecho “Voa, voa, vai lá no céu, que nem avião de papel”.

Figura 12 – Cena de *Voa voa passarinho*



Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

A cenografia desse clipe é muito bela e possui recursos que a deixam ainda mais fantástica. O espaço é muito colorido, como o balão, e, dependendo do turno, manhã ou entardecer, há uma coloração mais limpa e azul ou mais alaranjada. Aqui existe a reutilização de alguns cenários vistos anteriormente, como a floresta e o estilo das casas. É interessante notar no avião de Bita as cores amarelo e vermelho, pois elas formam um padrão de veículos. Todos os outros transportes mostrados possuem essas cores-padrão, como o submarino e o carro.

Há duas cenas muito bem trabalhadas nessa animação. A primeira é a árvore onde os passarinhos moram, pois está muito bem detalhada. Existem nela diversas folhas que a compõem; não só formas verdes, as sombras estão bem-dispostas e não são apenas círculos pretos, há realmente os formatos dos objetos, além da textura do ninho, bem realista, e da placa de lar doce lar, ótima referência visual para as crianças entenderem aquilo como a casa dos pássaros.

A segunda cena é a figura 12, vista geral do cenário, mostrando ponte, casas, celeiros e na continuidade uma visão do horizonte. É interessante perceber a elaboração desse cenário, que no vídeo é uma cidade do interior, pois, ao sobrevoá-la, são vistos uma fazenda e os campos, e, ao olhá-la no horizonte, é visto no fundo o que seria uma cidade mais urbanizada, com edifícios, separados por uma área de floresta.

Depois, é pertinente observar que o passarinho pousa sobre um varal onde há roupas estendidas para secar, e isso pode fazer com que a criança associe os espaços da animação com possíveis espaços em sua casa.

Existem diversos recursos bem utilizados de linguagem audiovisual na animação. Um deles é o foco, pois ele determina uma profundidade de campo e deixa o produto mais natural, além de salientar o que realmente importa na narrativa. Outro recurso interessante é a diferenciação de personagens animados em relação ao mesmo objeto que não é animado; esse é o caso da nuvem. Ela compõe o cenário dos vídeos, mas, quando ela vai fazer parte da narrativa, existem diferenças visuais, como mudança de cor e a adição de um rosto.

O figurino de Bitá ganhou outro acessório nesse clipe. Um cachecol e uns óculos de aviador, pois ele usa um avião para acompanhar o passarinho. Outra vez não houve uma mudança completa de roupas, mas o inadequado aqui seria a cartola de Bitá, pois o restante não seria um problema. A roupa de Lila mudou, em relação aos outros vídeos, porém não há detalhes - é uma vestimenta bem simples, que não exprime personalidade.

Esse é o primeiro vídeo em que Dan aparece, porém, ele e Lila são quase como figurantes, sobem o balão junto de Tito, mas no restante do vídeo aparecem novamente apenas observando Tito lançando o avião de papel. De certo modo, há uma representação de gênero e raça, mas, ante o exposto, essa representação parece subjugada em relação ao gênero e à cor de Tito. Depois, é possível uma interpretação de respeito e diversidade, pelas cores dos pássaros; mesmo com diferenças, voam e cantam juntos; são uma família.

Existem alguns gatilhos para novas descobertas, de interatividade, em “Sobe, sobe feito um balão...”, a criança pode nunca ter visto um balão de voo ao qual a letra e a animação se referem, fazendo com que ela questione o porquê de subir feito um balão.

4.2.9. *Insetos*⁶¹

O vídeo *Insetos* possui dois minutos e 30 segundos de duração e tem como assunto os insetos e algumas de suas características.

⁶¹ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/j7A9ANT2aVQ>>

Há insetos por todos os lados, de todas as cores, por cima e por baixo / Há milhões, bilhões, zilhões. Todos eles tão estranhos, diferentes de mim e você / Há insetos de todas as formas, de tantos tamanhos, por dentro e por fora / Há milhões, bilhões, zilhões. Todos eles tão estranhos, diferentes de mim e você / Tem uma formiga dentro do açucareiro / E uma barata que não sai do meu banheiro / Deu cupim na minha porta / Uma mosca no meu lixo / Um mosquito me incomoda / Ah, meu Deus, é tanto bicho! / Há insetos por todos os lados, de todas as cores, por cima e por baixo / Há milhões, bilhões, zilhões. Todos eles tão estranhos, diferentes de mim e você / Tem um gafanhoto repousando no jardim / E uma borboleta pousou em cima de mim / Uma joaninha dança / Quase que não dá para ver / Cuidado com essa abelha / Está bem atrás de você. (INSETOS)

Essa canção possui um ritmo muito animado, o que é perceptível, também, na animação. Há uma batida rápida e caracteriza uma balada pop eletrônica, por sua atmosfera dançante e sons que parecem vir de um sintetizador ou controladora. Há diversos indícios do gênero musical nesse vídeo, como o Bitá DJ, a pista de dança e o globo espelhado. Dessa vez, existem diversos ornamentos vocais, segunda voz e muitos vocais de apoio de vozes mais agudas provenientes da barata, complementando a voz do cantor.

Na trilha sonora, um recurso que não havia sido utilizado ainda: gritos de crianças e aplausos, como uma plateia. A música em si já possui tantos recursos e adornos que, se a trilha sonora fosse mais completa, poderia haver uma poluição sonora. Essa opção foi muito bem executada, prevenindo esse problema.

A canção apresenta o mundo dos insetos com sua rica diversidade e abundância na natureza, ao falar de que há milhões, bilhões e zilhões. São mencionados insetos comuns, como formiga, barata, mosca, mosquito, borboleta e abelha, e também cupim, gafanhoto e joaninha. Esse vídeo é o que mais tem exemplos de animais, cantados, e ainda ligados a uma ou outra característica básica, demonstradas de maneira bem sutil. Por exemplo, não é dito que a formiga gosta de açúcar, porém ela está dentro do açucareiro e buscando balas; as crianças, de certo, não tem essa visão e, assim, podem questionar tal associação.

Figura 13 – Cena de *Insetos*



Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

Existem diversos ambientes nessa animação, cômodos internos da casa, como a cozinha e o banheiro, cenas externas, como o jardim e momentos fora de uma casa, que parece um clube de dança, uma discoteca. Dentro desses cenários, existem espaços com bastantes detalhes, enquanto outros têm menor.

O banheiro possui detalhes específicos, como o vaso sanitário, a pia e o porta-papel higiênico. Além disso, piso e azulejos de estampas diferentes, o que é muito comum nas residências. O jardim é muito florido e, em alguns momentos, se mostra muito vasto. A pista de dança possui quadrados coloridos e outros acessórios que remetem a uma boate. O restante dos cenários não possui tantos detalhes, são fundos com padrões de formas geométricas ou doces e, em primeiro plano, objetos que compõem a narrativa, como o açucareiro em cima da mesa ou o plano fechado no trinco da porta.

A animação não possui tantos elementos simulando 3D, apenas 2D com perspectiva, possui muitos movimentos, pois os animais estão sempre realizando uma ação, como dançar. As luzes do clube obedecem a um estilo mais chapado, como a maioria do restante da animação. Os olhos de Dan estão diferentes no mesmo vídeo, o que constitui uma falta de padrão. A princípio, eles são brancos e depois estão preenchidos de marrom.

Finalmente, Dan é protagonista de um clipe, principalmente pelo seu gosto por insetos. Isso é de suma importância, pois ele representa um grupo étnico de minoria, assunto importante a ser tratado com as crianças (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012). Outra representatividade é a referência a algo da cultura brasileira, o brigadeiro, doce típico do País.

Observa-se que, em nenhum momento, a música ou animação insinuam ações contra os insetos, apesar da reação quase que instintiva de matar formigas ou baratas. Nem mesmo em versos como “Deu cupim na minha porta”, onde fica implícito que o inseto irá destruir a porta, já que são insetos atraídos pela celulose da madeira, ou seja, houve uma preocupação quanto a ações inadequadas serem demonstradas a crianças, um ponto positivo do programa (SAMPAIO; CAVALCANTE, 2012). Outro ponto interessante é que quando é cantado, “Há insetos de todas as formas...” os insetos aparecem dentro de conformações geométricas básicas - o quadrado, círculo e triângulo - o que pode ser um elemento de reforço a ser ensinado às crianças.

Pode-se notar que, nesse vídeo, a existência de elementos humanos nos animais é bem mais intensa, baratas com gravatas, cantando e lendo jornal, outros com óculos de sol, máscaras de mergulho e até ouvindo rádio. Podemos pensar que esses recursos foram utilizados para causar maior identificação e assim provocar simpatia em relação aos insetos.

Ainda há elementos de interatividade que incentivam a criança a dançar, pois todos os insetos têm movimentos diferentes para serem imitados, ou explorar os espaços disponíveis, por exemplo, quando Dan utiliza uma lupa para observar melhor insetos pequenos, como a joaninha.

4.2.10. Festa na lagoa⁶²

O décimo vídeo se passa na lagoa e tem dois minutos e 21 segundos. O assunto é a “festa” feita pelos animais que vivem nesse ambiente.

Sapo na lagoa, quando tá à toa, não para de cantar / Só toca sucesso e nem cobra ingresso, é pra se requebrar / Todo bicho quando ouve o sapo começa a dançar / Festa na lagoa vai de boa até o sol raiar / Balance o balanço e não pare para descansar / Todo mundo viu que o jacaré sabe sapatear / Sapo na lagoa, quando tá à toa, não para de cantar / Só toca sucesso e nem cobra ingresso, é pra se requebrar / Quando o sapo canta até a lua vem abrilhantar / O casal de pato se paquera para namorar / Peixe tá doidinho tá danado para rebolar / Na lagoa a festa vai até o dia clarear / Sapo na lagoa, quando tá à toa, não para de cantar / Só toca sucesso e nem cobra ingresso, é pra se requebrar (*FESTA NA LAGOA*)

Essa é a primeira vez no DVD que o ritmo da canção é o samba, uma das batidas mais características do Brasil. Sua cadência é acelerada e a intensiva percussão o torna muito dançante. É interessante que, nessa animação, é demonstrada todos os instrumentos como cavaquinho, apito, pandeiro, chocalho, surdo e reco-reco, além de violão, clarineta e bandolim. Chaps Melo é acompanhado por vocais de apoio em diversas partes da canção, característica forte do samba. Além disso, há um tratamento a escolha de palavras e expressões comuns em letras de sambas e pagodes, como “tá danado”, “tá doidinho” e “até o sol raiar”.

Esses atributos valorizam a cultura brasileira e isso pode ser interpretado além do ritmo e da música, pois a animação contém elementos marcantes do Brasil, como a vitória-régia, planta aquática típica da Amazônia. Por tais motivos discutidos até então, acredita-se que essa música foi composta como uma proposta dançante, pois não demonstra conteúdo dos animais como nos clipes anteriores.

Bitá, novamente, é o único humano no clipe, a representação de gênero está mais bem distribuída e fica em virtude da caracterização dos animais. É interessante perceber os elementos que tornam a fantasia ainda mais incrível, como o rádio no fundo da lagoa e o próprio sol utilizando óculos de sol, o que é irônico, já que esses óculos servem para proteger dos raios que o sol emite.

⁶² O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/Oa5BaUBXpho>>

Figura 14 – Cena de *Festa na lagoa*

Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

O cenário é bem detalhado e pertinente ao assunto da animação; o céu bem estrelado, uma lua brilhante, pedras, plantas na margem entre outros. Percebemos que as árvores não possuem o formato chapado como nos vídeos anteriores, pois há mais formas e cores semelhantes às reais. Os reflexos na água também deixam o cenário mais realista, diferente do azul chapado em alguns outros cenários.

Na maior parte do tempo, esse clipe não utiliza a lagoa como cenário, mas o fundo com padrão de instrumentos típicos do samba e não apresentando os animais, mas principalmente, enfatizando a utilização dos instrumentos, o que contribui para a afirmação do propósito diferente nesse vídeo, indo na contramão dos vídeos aqui comentados, o que diminui sua qualidade relacionada ao conteúdo e ao próprio tema do DVD.

Os figurinos são parte essencial nessa animação. Vários são os tipos, todos pertinentes com o ritmo musical. Bitá e os peixes são os únicos que não exibem roupas características ou acessórios. O sapo tem chapéu e gravata típicos de um sambista mais clássico. As fêmeas do jacaré possuem saia rodada de babado, blusa de alças e flor na cabeça. As fêmeas dos sapos parecem usar maiô e chapéu; o jacaré veste roupa listrada em vermelho, estilo-padrão do samba, e os patos usam acessórios para mostrar caracterização, chapéu e faixa com pena.

Existe um detalhe sutil em uma das fêmeas do jacaré, que pode se referir a um grupo étnico de minoria e causar uma identificação com as crianças que possuem esse atributo: é o cabelo afro de uma dessas personagens, evidenciado pelo formato na cabeça.

Essas observações estão diretamente associadas às ações que a letra da música diz que os bichos querem, vão ou estão realizando; são atividades que humanizam os animais, como paquerar, requebrar, rebolar e sapatear. Além disso, esses movimentos incentivam a dança e,

unidos ao ritmo, são excelentes incentivos e exemplo da interatividade proposta por Sampaio e Cavalcante (2012).

4.2.11. *Não existem de verdade*⁶³

A música *Não existem de verdade* encerra o DVD. Tem dois minutos e 28 segundos de duração e a proposta é tratar de animais que foram inventados e que só existem em histórias, como o dragão, tendo como assunto um sonho com esses bichos.

Existem animais que não existem de verdade, / Só quando a gente sonha ou quando imagina / O unicórnio corre toda noite pra você, / Enquanto a sereia vem nadando pra te ver / De vez em quando eu penso que falei com um dragão, / Mas vem logo a fadinha e aperta a minha mão / E diz que embaixo dessa cama não há o que temer, / Mas eu prefiro não me levantar para saber / Alô, bicho papão, venha pra cá, me dê a mão / Pois quando anoitecer montado num cavalo alado eu vou te achar engraçado.
(NÃO EXISTEM DE VERDADE)

O ritmo dessa canção é um pouco acelerado, mas não muito, e também é bem alegre. Pode ser classificado como *indie* ou *pop*, uma mistura de ritmos, por ter esse aspecto alegre com uma batida bem marcada, violão e guitarra elétrica, baixo e bateria. Voz masculina, acompanhada de segunda voz, também masculina.

A trilha sonora não contém muitos elementos, principalmente que remetam a toda a magia do vídeo. Mesmo assim, os dois ruídos que temos são bem executados. O primeiro deles está nas risadas, não parecem ser totalmente infantis, mas casam muito bem com a canção, pois tocam após o trecho “... eu vou te achar engraçado.”. O segundo e último som é muito pertinente, pois uma fada dando boa noite para o telespectador, com uma voz infantil, contribui para a narrativa e aflora a imaginação da criança.

Esse último clipe trata de alguns dos mais queridos e admirados animais, por parte das crianças, como o unicórnio, a sereia, a fada e o dragão; ou que causam medo, como o bicho papão. Esses animais são muito abordados em programas e animações infantis, pois só vivem no imaginário ou no digital. A exemplo disso, podemos citar Sininho, uma fada, que está em vários filmes e series, *A Pequena Sereia* (1989) e *Como Treinares o Teu Dragão* (2010). No início da canção, é dito que os animais ali cantados não existem, além do reforço da animação que demonstra Lila dormindo e sonhando, ou seja, no sonho esses bichos se encontram.

⁶³ O vídeo pode ser acessado pelo Youtube através do *link*: <<https://youtu.be/B9gps8zg4U0>>

Figura 15 – Cena de *Não existem de verdade*

Fonte: *print screen* do vídeo na plataforma Netflix.

Todo o cenário remete a um mundo fantástico, tendo como tom predominante o lilás, em objetos e entonação do ambiente, pois ele representa fantasia, algo místico, esotérico. Existem diversos locais nesse sonho, paisagens de um oceano colorido, montanhas e castelo, céu estrelado, arco-íris, uma cama enorme simulando um campo, além do quarto de Lila, que contém detalhes muito pertinentes à personagem, como a guitarra, o pôster de *Mundo Bita* e seu ursinho.

Os ambientes possuem detalhes sutis, mas que fazem toda a diferença para essa narrativa. Por exemplo, há doces no começo do clipe, como picolés e pirulitos, coisas com as quais crianças costumam sonhar, para obtê-las em quantidade. Outro ponto interessante são os monstros que passeiam pelo cenário, pois possuem formatos desconstruídos, cores vivas e acessórios, como coroa ou chapéu, o que os torna mais divertidos e agradáveis.

O estilo visual de animação é diferente das demais, caracterizando-se por utilizar um preenchimento que simula a pintura com lápis de cor, que poderia ter sido feita por crianças. Esse estilo se mistura com o padrão tomado nos outros clipes de 2D, mais tradicional. Há ainda a utilização de um recurso muito comum em *cartoons*⁶⁴: quando Lila telefona para o bicho-papão, a tela é dividida com um “rasgo” e é possível observar ambos os personagens na linha.

Dessa vez, Bita não protagoniza o vídeo, como em *Insetos*, apenas faz rápidas aparições. Em uma delas, ele está vestido com roupas que remetem a super-heróis, combinando com a narrativa mais fantástica. Lila é a personagem principal do clipe e isso combina perfeitamente

⁶⁴Cartoon, é um desenho humorístico auxiliado ou não de legenda, normalmente crítico, refletindo de uma forma bastante epilogada algo que cerca o dia-a-dia de uma sociedade. Disponível em: <<https://www.portalsaofrancisco.com.br/arte/cartunista>> Acesso em: 24 jun, 2018

com sua característica de sonhadora. Isso é um ponto positivo por ser representatividade de gênero, porém pode se tornar negativo se interpretarmos que foi posto numa garota para demonstrar medo, contribuindo para um estereótipo de que homens não devem ter medo.

Pode-se interpretar, de uma maneira geral, que esse vídeo possui incentivos à imaginação, que pode ser uma brincadeira muito saudável, pois trabalha raciocínio e a criatividade. Incentivo à leitura fica subentendido, pois Lila voa em cima de um livro diversas vezes e a mãe dela parece estar a contar uma história. Assim, há a ideia de que ler um livro pode ser uma viagem tão fascinante quanto aquele sonho.

Um efeito positivo desse vídeo pode ser o incentivo a enfrentar seus medos. O trecho “E diz que embaixo dessa cama não há o que temer” evidencia isso, pois é embaixo da cama que, popularmente, é atribuída a moradia dos monstros. Isso caminha para os trechos seguintes que demonstram o medo da criança em descer da cama, “Mas eu prefiro não me levantar para saber”, mas, logo em seguida, ela fala com o bicho-papão ao telefone e sai caminhando de mãos dadas com ele, ou seja, não há mais medo.

4.3. Qualificação dos critérios de qualidade

A tabela 1 foi dividida entre todos os 11 clipes do DVD e os padrões escolhidos por nós, dentre os já propostos por Sampaio e Cavalcante (2012). Demostramos a presença ou ausência de tais padrões explicados anteriormente. Se marcado com ‘x’, significa que aquele parâmetro está no clipe com a qualidade proposta pelas autoras; se assinalado com ‘NA’, esse critério não se aplica àquele clipe.

Tabela 1 – Critérios de qualidade nos clipes do DVD Bitá e os Animais

	Cenografia	Representatividade		Interatividade	Promoção/proteção da cultura nacional	Desenvolvimento integral
		Gênero	Etnia			
A Fazendinha	X	-	-	X	-	-
Fundo do mar	X	-	-	X	NA	X
De estimação	X	X	-	X	-	-
Viajar pelo safari	X	-	X	X	-	X
Como é verde na floresta	X	-	-	X	NA	X
Dinossauro	X	X	-	X	NA	-
Pelos polos	X	X	X	X	-	-

Voa voa passarinho	X	X	X	X	X	-
Insetos	X	-	X	X	X	X
Festa na lagoa	X	X	-	X	X	-
Não existem de verdade	X	X	-	X	NA	-

Fonte elaboração própria. 2018.

De acordo com a tabela, percebemos que o cenário é algo de grande destaque nesse DVD. Todos os cliques possuem um cenário muito bem detalhado em relação ao assunto tratado. O cuidado com a composição de cada cena reflete diretamente na qualidade da cenografia.

A representatividade, tanto de gênero quanto de etnia, é falha em alguns cliques. A existência de ambas representações no mesmo clipe é ainda menor. Em relação à etnia, temos a apresentação de nativos negros no clipe *Viajar pelo safari*, de esquimós em *Pelos polos*, de Dan, personagem negro da turma, em *Voa voa passarinho*, dentre outros. Quanto ao gênero, existem ambos, masculino e feminino, porém a predominância do masculino é algo a ser repensado na animação, pois as personagens femininas, Lila, mãe da Lila, mãe de Dan, esquimó e os animais caracterizados como mulheres no clipe *Festa na lagoa*, nas poucas vezes que aparecem, quase sempre não exprimem grande participação na história ou protagonismo.

A interatividade é algo que há muito em *Bitá e os Animais*, estando em todos os cliques. Alguns desses, exprimem esse critério de maneira mais sutil. Por exemplo, em *Voa voa passarinho* não há indícios de interatividade em diversas cenas ou mesmo na letra da música, está somente em uma cena onde as crianças brincam com o avião de papel. Na maioria dos casos, porém, a interatividade está tanto na animação quanto na letra da música. Os movimentos dos personagens, passos de dança que acompanham o ritmo da canção e trechos como “Jogue as mãos pro ar / Dance a dança do dinossauro” no clipe *Dinossauros*, ou “Vem brincar que hoje é festa na floresta” em *Como é verde na floresta*.

É importante notar que essa estrutura se repete bastante na animação. O incentivo proposto no conteúdo da música é reforçado pelos movimentos dos personagens. Se fossemos analisar as letras com base na repetição de palavras, provavelmente, encontraríamos verbos como brincar e dançar no topo da lista.

A proteção e a promoção da cultura nacional/regional é um dos fatores pouco abordados nesse DVD. Dos 11 cliques, apenas três trazem essa promoção e quarto o critério não se aplica, que, nesse caso, são temas e cenários comuns a diversas culturas e partes do mundo, por

exemplo, o fundo do mar, ou até mesmo temas fantasiosos, como no vídeo *Não existem de verdade*. Os três que demonstram essa preocupação de exibir elementos culturais brasileiros; são *Insetos*, *Festa na lagoa* e *Voa voa passarinho*. No primeiro, pode-se notar a existência desse critério no cenário, pois é muito semelhante com casas brasileiras. O segundo é puramente nacional, ritmo e caracterização dos personagens e o terceiro é notado por meio do cenário, casas de vila e varais de corda para estender roupas.

No restante dos clipes, há grande valorização de culturas externas. Em *A Fazendinha*, tanto o ritmo como a cenografia são típicos dos Estados Unidos e poderiam apontar características das fazendas e de ritmos brasileiros, como o sertanejo.

O último critério analisado, desenvolvimento integral, é um dos mais importantes para a evolução da criança, e apenas quatro vídeos desse DVD apresentaram-no. Esse recurso, mesmo com pouca atuação, ao ser utilizado, é muito bem executado, principalmente em *Como é verde na floresta*, onde a apresentação do nome dos animais possui marcações diferentes nas sílabas, despertando a curiosidade da criança a respeito da motivação por trás desse estilo.

Um fator com tanta importância como esse deveria ser trabalhado em maior quantidade, afinal a estética pode até ser um aspecto importante a se destacar em uma produção infantil, mas o conteúdo que será mostrado é essencial para o crescimento das crianças, fazendo com que essa passe a exercer sua plenitude social futuramente e que possa fazer a diferença na sociedade, como proposto por Kohan (2008). Além disso, esse tipo de discurso cresce cada vez mais, como visto no terceiro capítulo, e conter critérios como esse é o que realmente é diverso em meio às outras produções audiovisuais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse ensaio, foi realizada uma análise crítica do primeiro DVD lançado de *Mundo Bita, Bita e os Animais*. Este material se encontra online na plataforma Netflix. O estudo de caso sob relatório, realizado principalmente por observação direta, levou em consideração critérios de qualidade propostos por Sampaio e Cavalcante (2012) e conhecimentos adquiridos no decurso da nossa formação. Diversas características foram expostas, como a duração do clipe, cenário e tipo de animação. As letras vos foram todas descritas, para, então, discutirmos possíveis interpretações relacionadas ao conteúdo que a empresa se propõe oferecer.

Segundo as possíveis interpretações aqui suscitadas, *Mundo Bita* traz enorme quantidade de aprendizados referentes a um assunto maior (no caso, dos animais), além de propor atividades saudáveis o tempo todo, por exemplo, o ato de dançar, que também é estimulado na animação e ritmos das músicas. Várias das letras aqui analisadas convidam as crianças a se divertirem, dançando.

Ademais, o tempo inteiro a animação denota elementos para facilitar a identificação das crianças com as personagens, pois esse processo está puramente ligado a esses elementos disponíveis em um discurso da mídia (ANADON; CAETANO; RANGEL, 2015).

Os ritmos das músicas da série são envolventes para as crianças e, por vezes, dançantes; as estruturas das rimas tornam as canções originais e diferentes das mais simplistas, comuns em obras infantis. Como vimos em Sacks (2011), essa estrutura pode ficar na mente como um chiclete, o que facilita o aprendizado da criança, pois ela pode decorar a letra mais facilmente, e então, associar com as imagens que viu na animação, entrelaçando o conteúdo proposto.

Isso não é apenas o material sobre animais, no caso dessa análise, mas cuida de relações com os bichos e sobre o cotidiano das crianças, além de auxiliar em diversos outros fatores relacionados ao desenvolvimento da criança, discutidos por Koellreutter (*apud* SANTOS, 2005).

Baseado apenas no conteúdo desse DVD, *Mundo Bita* tem que trabalhar melhor alguns aspectos importantes que envolvem se relacionar com crianças. Por exemplo, a representatividade de grupos étnicos minoritários é muito baixa, Dan só aparece em dois cliques dos 11. A representatividade de gênero também é baixa, pois além de Lila aparecer pouco nas animações, às vezes possui papel ínfimo ou algo que contribui para o estereótipo de coisa de menina, garotinha.

Outro ponto que pode ser melhorado é a proteção/promoção da diversidade cultural do Brasil, pois há muitos elementos que remetem a culturas exteriores, e para valorizar a nossa cultura, *Mundo Bita* poderia incorporar na animação mais elementos regionais e nacionais.

Além disso, o desenvolvimento integral foi pouquíssimo abordado durante os cliques, mas, para produzir um conteúdo de qualidade, onde se pretende realmente mudar esse estilo de produção infantil e estabelecer o diferente na educação das crianças, é realmente necessário abordar de todas e das melhores maneiras esse critério.

Com efeito, se pode chegar à conclusão de que animações como essa, destinadas às crianças, animações musicais, têm muito a oferecer a esse público e podem ser um grande aliado dos pais no decurso formação dessas crianças, nas descobertas delas. *Mundo Bita* trouxe mudanças na animação pernambucana, sendo a primeira série de animação do Estado a ser finalizada e comercializada para outros estados (BUCCINI, 2017). O seu grande sucesso pode estar diretamente ligado à sua qualidade, principalmente, de suas composições musicais.

Perante tanto conteúdo abordado, está clara a importância de mais produções como essas serem criadas, de ser continuada a produção de *Mundo Bita*, pois hoje já temos cinco DVDs da série, cada um abordando uma temática diferente, que pode trazer diversas contribuições para a formação de uma criança. *Mundo Bita* tem grande potencial. Como vimos, já está expandindo seu trabalho para fora do Brasil, o que significa atingir mais e mais crianças com teor de qualidade. Por isso, a produção não pode e não deve parar, buscando sempre melhorar, solucionar os pontos aqui propostos e inovar, para enriquecermos, as mentes das crianças de todo o mundo.

REFERÊNCIAS

ABRINQ. **Brinquedos 2017**. Disponível em:

<<http://www.abrinq.com.br/download/ESTATISTICAS - BRINQUEDOS 2017.pdf>>. Acesso em: 24 maio 2018.

ALVES, Bernardo Marquez. **Trilha Sonora: o cinema e seus sons**. Novos Olhares, 2012, 1.2: 90-95.

ANADON, Simone; CAETANO, Marcio; RANGEL, Mary. **A Galinha Pintadinha e o reino do Galo Carijó: dinâmicas androcêntricas na educação da infância**. Cadernos de Educação, 2015, 52.

ANCINE. **Tire suas dúvidas sobre a Lei da TV Paga**. Disponível em:

<<https://www.ancine.gov.br/pt-br/faq-lei-da-tv-paga>>. Acesso em: 23 maio 2018

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BARBOSA, H. E. **A construção histórica do sentimento de infância** (Da Idade Média à Moderna). 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em HISTÓRIA) - Universidade Salgado de Oliveira.

BERCHMANS, Tony. **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema**. 4. ed. São Paulo, SP: Escrituras, 2012.

BERLE, Simone; MURILLO, Márcia Vilma. **A linguagem audiovisual como prática escolar**. Signo, 2012, 36.61: 422-439.

BUCCINI, Marcos. **História do Cinema de Animação em Pernambuco**. 1. ed. Recife: Serifa Fina, 2017. v. 1. 285p.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. Edições Loyola, 2007.

CARRASCO, Ney. **Trilhas: o som e a música no cinema**. Com Ciência Revista Eletrônico de Jornalismo Científico. Disponível em:

<<http://www.comciencia.br/comciencia/handler.php?section=8&edicao=54&id=689>> Acesso em: 18 jun, 2018

COSMONERD. **Animação made in Ceará com Mariana Medina.** Disponível em:

<<http://cosmonerd.com.br/outros/colunas/animaland/animacao-made-in-ceara-com-mariana-medina/>>. Acesso em: 28 maio 2018.

DEL PRIORE, M. **A criança negra no Brasil.** In JACÓ-VILELA, AM., and SATO, L., orgs. *Diálogos em psicologia social* [online]. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2012. p. 232-253.

DEL PRIORE, Mary. **História das crianças no Brasil.** Editora Contexto, 2001.

DUARTE, R.; MIGLIORA, R.; LEITE, C. **O que as crianças pensam.** São Paulo: Editora Cortez, 2008.

FARIAS, Marina Fernanda V. S. **A Importância Da Trilha Sonora Como Elemento Comunicacional Na Composição De Musicais:** Uma Análise Do Filme “Moulin Rouge - Amor Em Vermelho”. Maceió, 2011.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. **As crianças e os desenhos animados:** mediações nas produções de sentidos. Rio de Janeiro: Nau, 2012. 192p.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de Pesquisa.** 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIRÃO, Amanda Lima. **Visão dos Adolescentes sobre Hora de Aventura:** Temática, preferências e adequação a partir de um episódio da série / Amanda Lima Girão. – 2017

HENICK, A. C.; FARIA, P. M. F. **História da Infância no Brasil.** In: XII Congresso Nacional de Educação - EDUCERE, III SIRSSE, V SIPD? Cátedra Unesco, IX ENAEH, 2015, Curitiba. Anais do XII EDUCERE, III SIRSSE, V SIPD-Cátedra Unesco e IX ENAEH. Curitiba: PUCPR, 2015. p. 25824-25834.

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância:** da Idade Média à época contemporânea no Ocidente. Porto Alegre: Artmed, 2004. 248p.

IVASHITA, Simone Burioli; MELO, Cristiane Silva; RODRIGUES, Elaine. **O desaparecimento da Infância.** Revista HISTEDBR On-line, v. set, p. 311-316, 2009.

KOHAN, W. O. **Infância e Filosofia**. In: Manuel Sarmiento; Maria Cristina Soares de Gouvea. (Org.). Estudos da Infância. Educação e práticas sociais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, v. 1, p. 40-61.

LEVITIN, Daniel J. **Neural Correlates of Musical Behaviors: A Brief Overview**. Music Therapy Perspectives, Vol. 31. Montreal, 2013.

LOPES, D. M. M. S.. **Avanço da TV por assinatura e o desligamento dos canais analógicos abertos: paralelas que se cruzam**. In: XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2013, Manaus. Anais do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2013.

LUCENA, André. **Mundo Bitá: Desenho brasileiro faz sucesso incentivando a igualdade entre as crianças**. 2017. Disponível em:
<<http://www.redetv.uol.com.br/redetvgeeks/blog/series-de-tv/mundo-bitá-desenho-brasileiro-faz-sucesso-incentivando-a-igualdade-entre-as>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MIRANDA, André. A partir de 2002, **Ancine ocupou espaço vago com o fim da Embrafilme**: Em quinze anos, políticas alavancaram setor. Disponível em:
<<https://oglobo.globo.com/economia/a-partir-de-2002-ancine-ocupou-espaco-vago-com-fim-da-embrafilme-20340310>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

MOTA, Renato. **Saiba como nasceu o Mundo Bitá, animação feita em Pernambuco**. 2016. Disponível em:
<<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2016/01/02/saiba-como-nasceu-o-mundo-bitá-animacao-feita-em-pernambuco-214964.php>>. Acesso em: 04 jun. 2018.

MUNDO BITA. **Nós somos o Mundo Bitá**. Disponível em:
<<http://www.mundobita.com.br/#>>. Acesso em: 08 de maio de 2017.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**: uma edição do primeiro Programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animações brasileiras—ANIMATV. São Paulo, 2011.

O GLOBO. **Setor audiovisual já gera 24,5 bi em renda para economia.** Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/setor-audiovisual-ja-gera-245-bi-em-renda-para-economia-20340164>>. Acesso em: 09 de maio de 2017.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro.** Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes Gráficas, 2006.

POSTMAN, Neil. **O Desaparecimento da infância.** 2 ed. Rio de Janeiro: Graphia, 1999. 190p.

RASKIN, Richard. **Varieties of Film Sound: A New Typology.** Romansk Inst., Aarhus Universitet, 1992.

REVISTA DE CINEMA. **Brasil lança maior número de animações em 22 anos.** Disponível em: <<http://revistadecinema.com.br/2018/02/brasil-lanca-maior-numero-de-animacoes-em-22-anos/>>. Acesso em: 28 maio 2018.

RODRÍGUEZ, Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual.** São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2006.

SACKS, Oliver W. **Alucinações musicais: relatos sobre a música e o cérebro.** 2.ed. rev. ampl. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2011.

SAMPAIO, Inês Sílvia Vitorino; CAVALCANTE, Andréa Pinheiro Paiva. **Qualidade na programação infantil da TV Brasil.** Editora Insular, 2012.

SANTOS, Welington Tavares dos. **Música na Educação Infantil.** 2005.

SARMENTO, Manuel Jacinto (2008). “**Sociologia da Infância: Correntes e Confluências**”, in Sarmento, Manuel Jacinto e Gouvêa, Maria Cristina Soares de (org.) (2008). Estudos da Infância: educação e práticas sociais. Petrópolis. Vozes (17 - 39).

SARMENTO, M. J. **Imaginário e culturas da infância.** Cadernos de Educação, Pelotas, v. 12, n. 21, p. 51-69, 2003.

SILVA, A. C. C. P. Globo, nosso mundo!: Processos de criação de uma juventude consumidora de produtos seriados e seus derivados. In: Comunicon 2016, 2015, São Paulo. Anais Comunicon 2015, 2015.