

## As Viagens de Cris<sup>1</sup>

Cinthia Imamura LINDOSO<sup>2</sup>  
Débora Caroline CARDOSO<sup>3</sup>  
Giovanna Rubim Parentoni COSTA<sup>4</sup>  
Helena Krisman BERTAZI<sup>5</sup>  
Larissa Cândido BERGAMASCHI<sup>6</sup>  
Sara de Rizzo AVANCI<sup>7</sup>  
Debora BURINI<sup>8</sup>

Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP

### RESUMO

“As Viagens de Cris” é um projeto de seriado educativo para televisão destinado ao público infantil, desenvolvido e realizado por alunos do curso de Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos. Tendo como principais referências as séries infantis produzidas e/ou exibidas pela TV Cultura nos anos 90, o programa apresenta o mochileiro Cris Cabral, seus amigos Zé e Brisa e convidados espectadores a viajar pelo mundo, conhecendo países e culturas diferentes, sem sair de casa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Infantil; Comunicação; Televisão; Educação; Cultura

### 1 INTRODUÇÃO

No primeiro semestre de 2011, durante a disciplina “Realização Audiovisual I” ministrada pela Profa. Dra. Debora Burini, foi proposto que como trabalho final os alunos produzissem o piloto de um programa de televisão, que deveria ter 26 minutos de duração.

O grupo logo se resolveu por criar um seriado educativo destinado ao público infantil já alfabetizado. O ponto de partida para a criação acabou sendo as próprias referências dos integrantes do grupo que queriam trazer para esse novo programa um pouco do que fora marcante em suas infâncias.

De um modo geral, todos cresceram assistindo principalmente os programas produzidos e/ou exibidos pela TV Cultura nos anos 90, como os brasileiros “Castelo Rá Tim Bum”, “Rá Tim Bum” e “X-Tudo” e o americano “O Mundo de Beakman”. Todos

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade F- Programa Laboratorial de TV.

<sup>2</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: cinthia.imamura@gmail.com.

<sup>3</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: deboracaroline.ies@gmail.com.

<sup>4</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: giovannarubimp@gmail.com.

<sup>5</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: lebertazi@gmail.com.

<sup>6</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: larabergamaschi@gmail.com.

<sup>7</sup> Estudante do 7º. Semestre do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: saraavanci@gmail.com.

<sup>8</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Imagem e Som da UFSCar, email: dburini@ufscar.br

esses programas se preocupavam em trazer mais do que exclusivamente entretenimento ao público infantil, colocando sempre conteúdos educativos multidisciplinares em questão.

Foi pensando nisso que se desenvolveu o enredo de “As Viagens de Cris”. Nesse novo programa, Cris Cabral é um mochileiro que quer conhecer o mundo sem sair de casa. Em cada episódio a casa do personagem principal se transforma e ganha objetos e traços de um país diferente que será explorado melhor no programa. Além de sua imaginação e de seus aparatos tecnológicos, ele conta com a ajuda de dois amigos, Zé e Brisa. O primeiro é um agregado bastante folgado e preguiçoso e ela é uma jovem cientista que tem um amplo conhecimento nas mais diversas áreas.

Juntos, os três personagens conhecem a cada episódio um novo país e trazem para o público infantil novos conteúdos sobre a história, geografia, cultura e artes de cada lugar. A Alemanha foi escolhida para ser o primeiro destino no episódio piloto produzido pelo grupo.

## **2 OBJETIVO**

“As Viagens de Cris” é um programa educativo que pretende atingir crianças entre 7 e 10 anos. Apresentando um país diferente a cada episódio abordaremos a cultura, língua, culinária, folclore, história e geografia referentes a cada lugar.

Com base nas séries infantis exibidos na TV Cultura, procuramos criar uma nova proposta que traga cultura, informação e entretenimento ao seu público usando uma linguagem clara, ilustrativa, inteligente e acima de tudo divertida.

Elementos modernos e tecnológicos foram adicionados à narrativa para tornar a linguagem do programa mais dinâmica e próxima do universo das crianças dessa geração, habituadas com computadores, celulares e internet. A intenção é realmente atingir este público a ponto de torná-lo curioso e interessado pelo conhecimento.

## **3 JUSTIFICATIVA**

Durante o processo de pesquisa e elaboração do projeto “As Viagens de Cris” observou-se o estilo das séries infantis que são exibidas hoje em dia. Muitas são voltadas a um público entre 3 e 5 anos e que possuem uma linguagem lenta e de reiteração com um universo mágico forte. Para as crianças entre 06 e 12 anos as produções são bem mais escassas, se concentram principalmente nos canais de TV por assinatura e possuem uma

linguagem mais adolescente e focada no enredo da ficção, nos conflitos das vidas dos personagens, não há a intenção de passar conhecimento, não são programas essencialmente educativos.

A TV Cultura, dentre os canais da TV aberta, é a que mais exhibe conteúdo educativo infantil, porém a maior parte desses programas foi produzida nos anos 90 quando computador pessoal, internet e celular não existiam ou não estavam acessíveis a todos, muito menos às crianças. É notável a influência disso na linguagem e no ritmo desses programas. Em “O Castelo Rá Tim Bum”, por exemplo, a narrativa se desenvolve de uma forma mais lenta e o universo mágico é muito mais forte que o tecnológico, restrito às invenções do Doutor Vitor.

O grupo acredita que seja possível transmitir conteúdo educativo para crianças de modo interessante e lúdico, por isso “As Viagens de Cris” faz a ponte entre os dois lados, torna mais dinâmico e atual esse modelo de séries educativas que está a quase 20 anos no ar. Para isso trouxemos elementos tecnológicos para o programa e aceleramos as informações colocando mais próximo do ritmo da internet.

Embora haja essa presença da tecnologia, levamos ao programa atividades que influenciavam as crianças a não se restringirem à televisão, videogames e ao computador. Dessa forma foram criados quadros que incentivam a leitura, as atividades artísticas, a brincadeira ao ar livre, o estudo e a imaginação.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Durante a fase de criação e idealização da ideia do piloto, a equipe se reuniu para discutir longamente sobre as referências que seriam usadas. Todo o processo foi bastante coletivo. A equipe inteira se reuniu diversas vezes para discutir e entrar em acordo sobre todos os aspectos da produção: do roteiro à proposta de direção. Alguns assuntos foram abordados exaustivamente até que todo o grupo tivesse certeza das decisões: a mensagem que queríamos passar e linguagem que utilizaríamos para isso.

A intenção definida pela equipe era passar informação diferenciada de forma divertida, leve e moderna, que se aproxime do universo infantil.

O processo de produção, apesar de coletivo na criação de conceitos, foi bastante setorizado em todas as fases (pré-produção, produção e pós-produção). Considerando o tempo limitado de filmagens (4 diárias com os equipamentos cedidos pelo departamento), optou-se pela filmagem com duas câmeras, o que agilizaria o processo. Com um curto

cronograma de pré-produção foi necessário um esforço coletivo para produzir todo o material cenográfico.

Em set, a equipe de direção e fotografia se uniram seguindo estritamente a decupagem e realizando a montagem de iluminação rapidamente, a fim de não atrasar uma já apertada ordem do dia.

A gravação foi feita e editada em HDV e finalizada em DVD. Os softwares usados foram o *Adobe Premiere* para imagens e *Adobe Audition* para som.

## **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO E PROCESSO**

O processo se iniciou com a proposta de trabalho prático da disciplina “Realização Audiovisual I”, do curso de Imagem e Som: um programa piloto de uma série para televisão, dividido em três blocos. O grupo se decidiu em produzir um programa direcionado à crianças de 7 à 10 anos que resgatasse a essência dos programas infantis dos anos 90 da TV Cultura e que passasse conhecimento de forma lúdica e moderna.

Depois de decidido o estilo do programa, foram feitas diversas reuniões para se definir conceitos de estética, conteúdo, e principalmente a linguagem a ser utilizada para alcançar as crianças.

Depois de determinados os conceitos, escolhido o tema do episódio, criado superficialmente três personagens e escolhidos os quadros, formou-se um grupo menor para escrever o roteiro.

Os roteiristas do programa pensaram não só um único episódio piloto da série, mas também fazia parte da proposta da disciplina planejar como seria a continuação dessa série a partir do piloto, mesmo que outros episódios não fossem ser produzidos naquela ocasião.

Foi elaborada então uma proposta para o que seria a primeira temporada da série, pensando um conjunto de 13 episódios que deveriam ir ao ar uma vez por semana no final da manhã. Em cada episódio um país diferente seria abordado, eles seriam: Alemanha, Japão, Rússia, Índia, Grécia, China, Itália, EUA, México, Argentina, Austrália, Angola, Egito.

Cada episódio seria composto por quadros que trariam informações sobre a cultura, história, geografia, língua, curiosidades e personalidades de cada país, sendo que alguns desses quadros seriam fixos e outros poderiam ser escolhidos de acordo com a sua relevância para o episódio.

Os quadros fixos seriam:

**Mensagem do amigo estrangeiro:** um amigo estrangeiro envia uma mensagem na forma de vídeo para o Cris. Na mensagem a criança conta alguma curiosidade sobre o seu país, por exemplo, como é o seu primeiro dia de aula na escola.

**Histórico:** os personagens principais apresentam de forma dinâmica algum evento histórico ocorrido no país usando uma linguagem simples e criando situações que possam ilustrar o fato para uma melhor compreensão.

**Personalidade:** neste quadro a personagem Brisa se transforma em uma personalidade daquele país e se teletransporta para o quarto do Cris para conversar sobre seus feitos, respondendo às perguntas do Zé e do Cris.

**Faça você mesmo:** Cris convida os espectadores a fazer junto com ele, passo a passo, uma atividade artística referente à cultura do país. Usando materiais acessíveis e adequados para o manuseio de crianças, sendo sempre aconselhados a supervisão e o consentimento de um adulto.

**Previsão do Tempo:** o personagem secundário, Genivaldo Bontempo é o jardineiro da casa do Cris e apresentador da “Previsão do Tempo” que interrompe o programa para levar aos espectadores informações geográficas, abordando o clima, vegetação e relevo do país.

**Contadora de Histórias:** através de um livro que Cris ganhara de sua tia, uma contadora de histórias surge para contar uma história do folclore daquele país. Objetos comuns ganham vida na interpretação da contadora criando um universo fantasioso com itens presentes na casa de qualquer pessoa, como talheres e copos.

**Quiz:** nas saídas de bloco Cris faz uma pergunta aos espectadores sobre alguma curiosidade do país, dando três alternativas. Na volta do intervalo comercial a resposta é dada junto com uma breve explicação sobre o assunto.

Os quadros esporádicos seriam:

**Culinária:** neste quadro, Cris e Zé fazem uma receita típica do país abordado, escolhendo sempre um prato que as crianças gostem e consigam fazer com a ajuda de um adulto.

**Invenções:** neste quadro alguma invenção com origem naquele país é apresentado e os personagens explicam como foi feito e quais as suas aplicações. Para exemplificar e ilustrar o funcionamento do objeto, Brisa utiliza de uma maquete que vai sendo construída por ela ao longo da explicação.

**Esportes:** um esporte de destaque do país é apresentado de forma bem ilustrativa pelos personagens principais que contam um pouco como funciona o jogo, suas origens e suas regras.

**Animais:** uma animação se encaixa no programa para mostrar um animal da fauna daquele país. Na animação informações como hábitos alimentares e habitat são mostradas da forma mais ilustrada possível.

Havendo a demanda, novos quadros poderiam ser criados e incorporados a um novo episódio.

Embora aqui os quadros estejam divididos, no programa essa divisão não é evidenciada, pelo contrario, cada episódio possui uma narrativa que costura um quadro ao outro criando uma unidade.

Para o episódio piloto, sobre a Alemanha, o roteiro perpassa os seguintes temas: breve história do país, cultura na forma de música, a imprensa, o primeiro dia de aula na Alemanha, artesanato típico do país, geografia física, cultura na forma de histórias populares e culinária.

Para proporcionar uma maior interação com o público e ajudar na divulgação do programa, também foi proposta a criação de um *website* onde as crianças poderiam deixar sugestões de novos destinos e rever as atividades manuais realizadas no episódio.

Assim que o conceito já havia sido definido, bem como grande parte da estrutura do programa, a equipe de arte pôde trabalhar simultaneamente fazendo pesquisas de materiais, objetos, cores, cenários e já produzindo algumas plantas e croquis. A produção também já começou a procura de locações e a equipe de direção pôde iniciar o *casting*.

Pouco menos de uma semana antes das gravações foi necessária a união do grupo num esforço coletivo para produzir o material de cenográfico, no que foi chamado o “mutirão da arte”. A proposta de arte incluía diversos objetos diferenciados que precisaram ser inventados e confeccionados.

Durante as gravações, todo o processo foi bastante setorizado. As equipes trabalhavam independentemente, sempre procurando agilizar as tarefas, afim de não atrasar uma já apertada ordem do dia. Foram ao todo 4 diárias de filmagem.

A pós-produção também seguiu um cronograma apertado. Montagem, pós-produção de imagens, edição de som, dublagens, mixagem, correção de cor e finalização tiveram em torno de um mês para ficarem prontos.

Por fim foi produzido um relatório a ser entregue como finalização da disciplina, os DVDs foram entregues a todos os membros do grupo, atores e parceiros do trabalho e a estréia aconteceu durante uma aula ao fim do semestre, juntamente com todos os outros trabalhos da turma.

## 6 CONSIDERAÇÕES

O processo de criação de “As Viagens de Cris” levantou uma reflexão do grupo acerca do produto educativo infantil que é exibido na televisão aberta hoje em dia.

A criança e o pré-adolescente procuram na televisão sempre o entretenimento, mas não rejeitam o conhecimento. Por isso o chamado “*incidental learning*” (CARNEIRO, 1994), o aprendizado diluído em conteúdo de entretenimento, abre novas possibilidades para o programa educativo. “As Viagens de Cris” foi criado baseado neste conceito, de que a criança pode aprender com a televisão desde que se interesse e se divirta com o que está assistindo.

Todos os quadros e personagens foram pensados de forma a aproximar a criança do universo do programa, envolvendo os pequenos espectadores no conhecimento sem que isto seja explícito e imposto. A curiosidade dos personagens, suas ações e conversas é que movem o conteúdo didático procurando introduzir os assuntos mais complexos com situações inusitadas e cômicas. Como é o caso do personagem Genivaldo Bontempo, o jardineiro que quer ser âncora de jornal e que dá as últimas notícias sobre clima, relevo e vegetação da Alemanha.

Além do programa, nossa proposta também incluía um *website* para que o conhecimento que queremos passar não se limite aos 26 minutos do *fade* da emissora. A criança tem uma visão geral de vários assuntos, mas a curiosidade a impele a buscar mais informações e queremos deixar um canal aberto para isso. Levando em conta a intimidade que o público alvo tem com a internet hoje em dia, o *website* pareceu ser a escolha mais acertada para se tornar a extensão da série televisiva.

## 7 REFERÊNCIAS

### 7.1 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALFERES, Sirlene Cíntia. Programas televisivos infanto-juvenis e divulgação científica. Uberlândia MG, 2008. Artigo – UFU,2008

CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. Programas educativos na TV. **Comunicação & Educação**. São Paulo: CCA-ECA-USP/Moderna, nº. 15, maio/agosto 1999. p. 29-34

## **7.2 REFERÊNCIAS TELEVISIVAS**

O Mundo de Beakman. EUA: Columbia Pictures Television, Columbia TriStar Television, ELP Communications e Universla Belo Productions, 1993. Programa de televisão infantil.

Rá-Tim-Bum. São Paulo: TV Cultura, 1990 até 1992. Programa de televisão infantil.

Castelo Rá-Tim-Bum. São Paulo: Tv Cultura, TV Brasil e TV Rá-Tim-Bum, 1994 a 1997. Programa de televisão infantil.

X-Tudo. São Paulo: SESI, 1990. Programa de televisão infantil.