UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

EUREKA! – DESCOBRI...

Orientanda
MARIANA BARONE BELO

Orientador:
Prof. Dr. MARCOS AMÉRICO

Banca examinadora:
Prof. Ms. GLAUCO MADEIRA DE TOLEDO
Profa. Dra. MARIA ANGÉLICA S. R. MARTINS

Bauru – SP
2 0 1 4

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

EUREKA! – DESCOBRI...

MARIANA BARONE BELO – RA 1033158

Projeto Experimental apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Radialismo, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", atendendo à Resolução de número 02/84 do Conselho Federal de Educação.

Bauru – SP
2 0 1 4

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, que sempre me apoiaram e estiveram perto de mim, mesmo quando estavam longe.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, que com suas atitudes me mostraram a perseverança e o respeito ao próximo. Obrigada, Ligia e Henrique, por acreditarem em mim e investirem em meu futuro. Eu nada seria sem a educação que me proporcionaram. Indiretamente vocês fizeram parte de minha escolha profissional, quando tiveram a paciência de sentar e ler um livro comigo, quando escutavam música e me ensinavam sobre arte, quando me levavam na locadora e diziam que um filme não se escolhia pela capa, entre tantos outros exemplos que fui acrescentando à minha personalidade e hoje sou em maioria, uma parte de vocês.

Agradeço ao meu irmão, que me inspirou com sua calma e determinação frente aos desafios. Ao meu primo Guilherme, meu irmão de coração, que me fez voltar a ser criança nas nossas brincadeiras.

A minha tia Carmen por também acreditar em mim e investir em meu futuro. Aos meus avós foram pais com chocolate, carinhosos, compreensivos, muito compreensivos e companheiros, prontos para qualquer aventura, este trabalho representa minha relação com vocês. Assim como agradeço a todos os meus familiares, pelo suporte e amor.

A todos os meus amigos. Aos amigos de Ribeirão Preto, em especial Helena, minha primeira amiga, com você conheci a amizade, não é para qualquer um 23 anos de parceria. Minhas amigas Gislene, Aline e Tatiane, por todos os momentos felizes que passamos juntas. A minha amiga Marcela, que sempre me ajudou, até quando não imaginava que estava ajudando. A todos os meus amigos de Bauru, minhas amigas de casa, Aline, Sofia, Maria Clara, Camila e Bruna, que me acolheram quando eu iniciei uma nova jornada, vocês fizeram a minha vida mais feliz. Aos meus amigos de sala, com quem dividi a maior parte do tempo, na sala de aula, nos intermináveis trabalhos práticos, nas brigas, nas tristezas e nas alegrias, que graça a Deus foram maiores.

Agradeço aos meus guias espirituais pela proteção e inspiração.

A minha amiga Lua. Eu te adotei, mas você me mostrou que o amor incondicional existe, obrigada pela recepção, toda vez que volto para Ribeirão, que de tanta alegria não consegue manter as quatro patas no chão.

Aos meus professores por me transformarem em uma profissional e por toda a paciência e dedicação.

RESUMO

Este projeto experimenta a criação do roteiro do piloto para uma série televisiva infantil de sete episódios, assim como as premissas e sinopses de toda a temporada. O desenvolvimento de um produto televisivo infantil é de grande importância no atual cenário brasileiro, com a nova Lei da TV Paga uma vez que a maioria dos programas são importados. Um breve levantamento da história da infância é apresentado, assim como a construção do conhecimento na criança. O trabalho também faz referência da história da divulgação científica do Brasil e sua atual situação.

Palavras-chave: Televisão. Criança. Roteiro. Seriado. Audiovisual.

Sumário

INTRODUÇÃO 7
1.2 Objetivos 9
1.3 Justificativas 9
1.4 Estrutura 10
1.5 Metodologia 11

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA 12

UNIVERSO INFANTIL 16
3.1 História da Infância 17
3.2 Construção do Conhecimento 19

CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO 25
4.1 Concepção da Ideia 26
4.2 Referências 29
4.2.1 Parâmetros Curriculares Nacionais 29
4.2.2 Programas Televisivos 31
4.3 Concepção do Roteiro 36
4.4 Personagens 38
4.5 Premissas e Principais Conteúdos Educativos Abordados 43
4.6 Sinopses 45
4.7 Argumento do Episódio Piloto 48

ROTEIRO DO PILOTO 51

CONSIDERAÇÕES FINAIS 81

BIBLIOGRAFIA 83

APÊNDICE 86
A Trabalho de Organização da Produção II 87

INTRODUÇÃO

Introdução

O hábito de assistir à televisão começa cedo, a criança passa uma grande parte do seu dia em frente à chamada babá eletrônica. Em virtude disso, é importante oferecer uma programação com conteúdo de qualidade. No entanto, a cada dia, a grade da televisão aberta diminui o número de programas voltados para esse público, e a televisão paga, por assinatura, tem a maioria de seus canais infantis com programas estrangeiros, esses programas oferecem um conteúdo generalizado, pois são transmitidos em diferentes países e atingem crianças com as mais diversas culturas.

Pensando nisso, o trabalho visa construir a estrutura e o roteiro do piloto de um programa de qualidade, com a finalidade de entreter e auxiliar na educação do público infantil com a transmissão de valores essencialmente pedagógicos. O conteúdo aborda, principalmente a área de ciências, pois nessa fase de desenvolvimento, a criança tem curiosidade de saber como as coisas funcionam, de onde elas vieram etc, então é importante um programa que desperte essa curiosidade. Esse tipo de programa ainda é pouco encontrado na televisão, e quando existe é muito mais educativo do que de entretenimento, muitas vezes não sendo atrativo ao olhar do pequeno espectador, que deseja um produto com linguagem dinâmica e divertida.

Partindo desse preceito, o trabalho apresenta o programa Eureka – Descobri..., o enredo tem duas personagens principais, um garoto de 7 anos e seu avô cientista que precisam enfrentar um desafio, ao longo do caminho eles aprenderão sobre os grandes inventos e seus inventores, além de conteúdos de matemática, quimíca, português entre outros, tudo de uma maneira divertida, o conteúdo educativo depende da narrativa e não o contrário, pois quando isso acontece, ele é justificado, assim facilita a criança assimila melhor a informação transmitida, pois ela está no cotidiano das personagens. Um estudo sobre a infância e o desenvolvimento da criança é apresentado no trabalho, pois a pesquisa exploratória auxiliou na escolha dos temas e de qual maneira eles seriam transmitidos.

Um dos segredos para um bom programa de televisão é ele contar uma boa história, para isso o roteiro deve ser trabalho em toda sua forma, desde o estudo do

público-alvo até os anseios de seus personagens. Para isso, o projeto utilizou como referência programas de sucesso não apenas da televisão brasileira, como o estrangeiro Mundo de Beakman e principalmente os brasileiros Mundo da Lua, Castelo Rá Tim Bum e O Professor, todos exibidos na TV Cultura.

Neste trabalho, as principais etapas da construção de um roteiro são apresentadas, desde a premissa de todos os episódios da temporada até o roteiro do episódio piloto. O nome o programa é complementado de acordo com o invento ou descoberta do episódio, por exemplo, no primeiro, a personagem principal conhece seu avô, então o título é Eureka! – Descobri o meu avô, no segundo Eureka! – Descobri o Carro.

1.2 Objetivos

O objetivo do trabalho é elaborar a estrutura da série Eureka! – Descobri… assim como o roteiro do piloto. A estrutura da série, composta de sete episódios, apresenta a premissa de todos os episódios, assim como suas sinopses e o argumento apenas do episódio piloto. O trabalho também tem como objetivo estudar pontos importantes para a criação dessa estrutura e roteiro, como a pesquisa de conteúdo, do publico alvo, da estrutura des roteiros, entre outros. Assim como trazer informações científicas para as crianças, fazendo com que entendam melhor o mundo onde vivem e o poder de criatividade do homem, desenvolvendo-se assim a curiosidade sobre o funcionamento das coisas que fazem parte da sociedade na qual vivem.

1.3 Justificativa

Com a nova lei do audiovisual 12.485[1] a preocupação maior é com a programação infantil. Pois a televisão brasileira, tem em sua maioria, produtos

[1] A Lei 12.484 propõe remover as barreias à competição, valorizar a cultura brasileira e incentivas uma nova dinâmica para a produção e circulaçãoo de conteúdos audiovisuais produzidos no Brasil, de modo que mais brasileiros tenham acesso a esses conteúdos. Com a pretensão de estimular a abertura do mercado a novos competidores, a lei amplia a oferta do serviço e estimula a diminuiçãoo do preço final ao assinante, além de estabelecer a obrigaçãoo de programaçãoo de conteúdos brasileiros nos canais de espaço qualificado, e de canais brasileiros dentro de cada pacote ofertado ao assinante. Disponível em: <http://produtorindependente.blogspot.com.br/2012/08/resumo-de-noticia-conheca-lei-124852011.html> Acesso em: 13 ago. 2013.

estrangeiros, principalmente desenhos animados. Com essa lei, a demanda por produções infantis aumentará muito, principalmente por programas educativos e de qualidade. A temática do programa Eureka! - Descobri... se encaixa nessa nova realidade brasileira, principalmente por tratar de assuntos que fazem parte da realidade e história da sociedade, as invenções humanas. Elas estão presentes em todas as áreas do conhecimento, cada episódio abordará uma invenção, desde a roda até a internet, passando por todas as áreas.

Ademais, o trabalho de conclusão de curso funciona como um laboratório, todo o aprendizado durante a graduação é colocado em prática. As preferências são ressaltadas, pois aqui existe uma porta para o mercado de trabalho. A escolha por um projeto de série infantil e o roteiro do piloto possibilita a apresentação desse projeto para emissoras e produtoras de conteúdo infantil, principalmente educativas.

1.5 Estrutura

A tese é composta das seguintes etapas, na introdução estão representados os objetivos do trabalho, que explicam o que será feito, em seguida a justificativa que apresenta os pontos relevantes, definindo a razão da elaboração do projeto. Ainda na introdução a estrutura e metodologia, nesta, o trabalho delimita a etapa de pré-produção, pois apresenta como produto do trabalho um roteiro.

No primeiro capítulo, é feito um breve histórico da divulgação científica no Brasil e como essa área se encontra atualmente, o texto salienta a importância de divulgar para o público esse tipo de informação, neste trabalho, especificamente, para crianças.

O segundo capítulo apresenta o universo infantil, um estudo exploratório é desenvolvido, aprofundando o conhecimento sobre as crianças, para assim, construir uma história que seja atrativa ao olhar infantil, um levantamento sobre a história da infância também encontra-se nesta seção.

Em seguida, a construção do roteiro é apresentada nos itens concepção da ideia, referências, concepção do roteiro, personagens, premissas e principais conteúdos educativos abordados, sinopses e argumento do roteiro piloto. Nesse capítulo, o roteiro começa a ganhar forma, a ideia inicial do projeto é apresentada, assim como suas principais referências, exemplificando programas televisivos infantis que foram influência para o roteiro de alguma forma, seja em um cenário,

personagem ou narrativa. O último capítulo apresenta o roteiro do episódio piloto, tendo sua estrutura de formato baseado em manuais de roteiro.
Nas considerações finais, as dificuldades encontradas para o desenvolvimento do projeto são mostradas, e em seguida, as saídas encontradas para as dificuldades e outros problemas referentes à evolução do trabalho.

1.6 Metodologia

As produções audiovisuais possuem três etapas básicas de realização, a pré-produção, produção e pós-produção. Neste trabalho, especificamente, será realizada apenas a etapa de pré-produção. Nesta etapa, toda a pesquisa de estrutura e conteúdo da série será desenvolvida, assim como a elaboração do roteiro, seguindo a proposta de autores, como Robert McKee, Ellen Sandler e Syd Field. Na etapa dos roteiros, apenas o piloto da série será escrito. Apesar de o trabalho se fixar apenas na pré-produção, todas as etapas devem ser consideradas nessa fase, pois é nela que alguma coisas da produção e pós-produção são previamente definidas, por exemplo, orçamentos, equipe mínima necessária, entre outras coisas. O objetivo do projeto é alcançar as emissoras, principalmente públicas e educativas, isso faz com que esses exemplos de produção necessitem ser pensados ainda na pré-produção.

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Divulgação Científica

A divulgação científica no Brasil começou depois da criação da Imprensa Régia, em 1808, os primeiros textos e manuais produzidos para a educação científica começaram pouco tempo depois, em 1810. Já a partir de 1874, com a ligação entre Brasil e a Europa, por meio de cabo submarino - ligação telegráfica - os jornais começaram a divulgar notícias mais atualizadas sobre novas tecnologias ou descobertas. De acordo com dados da Biblioteca Nacional de quase 10 mil periódicos criados durante o século, cerca de 300 era sobre ciência, entre os principais estão Revista Brazileira - Jornais de Sciencias, Letras e a Artes, Revista do Rio de Janeiro e Ciência para o Povo. Ainda no começo da divulgação científica no Brasil, existia o sentimento de compartilhar as principais descobertas e novidades do meio para o público leigo "(...) Meu desejo é divulgar os conhecimentos das maravilhas da ciência moderna nas camadas populares. Essa é a razão dos estudos que estou agora realizando. Eu quero tirar a ciência do domínio exclusivista dos sábios e entregá-la ao povo." (ROQUETTE-PINTO *apud* MASSARANI, 2002, P. 54). Esse sentimento foi aumentando ao longo dos anos e o número de revistas aumentou e alguns programas de televisão foram criados . "No Brasil, as primeiras experiências de uso de televisão na educação restringiram-se a cursos: desde supletivos a cursos de idiomas. As teleaulas consistiam em aulas registradas por uma câmera fixa. As imagens resumiam-se à do teleprofessor e à do quadro negro." (GALVÃO, 1989, p.51). Após alguns anos de evolução dos programas educativos, as crianças também tornaram-se público alvo do gênero, um marco do edutretenimento[2] infantil foi o seriado "*Sesame Street*", produzido nos Estados Unidos, teve seu primeiro episódio exibido em 1969, foi exibida em mais de 120 países e no Brasil ganhou uma versão nacional, em 1972. Os meios de comunicação compreenderam que a educação não era um objetivo exclusivo da escola, os desenhos animados e outros programas infantis poderiam inserir conteúdos educativos sem perder o foco do entretenimento. "A criança descobre o mundo quando o explora através das brincadeiras, a telinha serve de espaço lúdico

[2] De acordo com WALLDÉN (apud AMÉRICO, 2009, p. 1) são programas que utilizam diversas mídias para incorporar mensagens educativas em formato de entretenimento, ou seja, educam com métodos de entretenimento".

para o pequeno telespectador quando possibilita a construção do conhecimento.” (MACHADO, 2002, p.15). Ainda sim, existia certo preconceito e receio por parte de muitos educadores e pensadores sobre a comunicação caminhando com o entretenimento.

> Toda uma geração de pensadores, especialmente os que emigraram da Europa na época da Guerra, teve grandes dificuldades com a cultura de massa norte-americana; com Bettelheim não foi diferente. As manifestações culturais modernas - como cinema, quadrinhos e TV - ficaram classificadas como entretenimento, compreendido como algo menor e, portanto, menos informativo que a cultura letrada em moldes tradicionais (...)
> (...) Mesmo que acreditemos que a cultura de massa constitui um empobrecimento relativo a uma transmissão cultural mais edificante, é necessário separar o joio do trigo, ou seja, nem tudo o que é veiculado pelos meios massivos, misturado com alguma forma de geração de lucros, é necessariamente alienante e indigno de atenção e respeito. (LICHTENSEIN; CORSO, 2006, P.168)

> Sob os olhos de Bettelheim, ilustrar uma história afasta a criança do imaginário, crítica aos quadrinhos e cinema e ilustrações de Gustavo Doré para Chapeuzinho Vermelho de Perrault, criaria uma geração que não precisaria ler nem imaginar, receberia tudo pronto, no entanto, uma imagem diz pouco se não temos a chave da leitura. (LICHTENSEIN; CORSO, 2006, P.165)

Outro marco da divulgação científica no Brasil foi a revista Ciência Hoje, criada em 1982 pela Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência, a SBPC. A revista tinha como um dos propósitos, a divulgação da ciência que acontecia dentro da universidade, pesquisadores eram convidados a escrever artigos direcionados para o público leigo. Esse foi um importante fator de aproximação da universidade e da sociedade, na época o sucesso da revista foi grande e chegou a atingir uma tiragem de mais de 70 mil exemplares por mês, a revista ganhou uma versão exclusiva para as crianças em 1986, a Ciência Hoje das Crianças, a revista é distribuída nas bibliotecas e escolas pelo MEC, com tiragem de aproximadamente 200 mil exemplares. Segundo Renato Lessa, ex-presidente do Instituto Ciência Hoje, a cultura científica deve ser incorporada no cotidiano das pessoas, pois serve como estratégia para o desenvolvimento pessoal e social. A revista ganhou uma versão para a televisão, no canal de tv por assinatura Rá Tim Bum, chamado Pequenos Cientistas, o programa tem dois dinossauros como personagens principais, que levam informação de qualidade com entretenimento. Infelizmente, a divulgação científica no Brasil ainda é precária e marginalizada.

> Muitas iniciativas ligadas à divulgação da ciência têm desapontado no Brasil nas últimas duas décadas. Novos centros e museus de

> ciência foram criados, livros, revistas foram publicados em número crescente, conferências públicas e eventos divulgativos se espalharam pelas principais cidades do país, temas da biotecnologia moderna galvanizaram interesse em jornais na TV. Apesar desse esforço, estamos ainda longe de uma divulgação científica de qualidade e que atinja amplos setores da população brasileira; um caminho longo e tortuoso ainda está por ser percorrido. Do ponto de vista da formação de profissionais na área de comunicação em ciência, as iniciativas são incipientes e o quadro se mostra ainda bastante frágil do lado das análises e reflexões teóricas sobre as atividades de divulgação. frequentemente, a divulgação científica e vista e praticada ou como uma atividade voltada sobretudo para o *marketing* científico de instituições, grupos e indivíduos como uma empreitada missionária de “alfabetização” de um público encarado como um receptáculo desprovido de conteúdo. Entre os desafios permanentes, estão a análise do papel, dos rumos, das estratégias e das práticas da divulgação científica e o entendimento das relações entre ciência e público e da inserção cultural da ciência. (MASSARANI et al., 2002, p.09)

Para o autor, uma história que realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar a sua curiosidade. Contudo, para enriquecer a sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar clara as suas emoções (BETTELHEIM, 1989, P.11). Sendo assim, compreender sobre o intelecto infantil é de suma importância para o bom desenvolvimento dos roteiros.

UNIVERSO INFANTIL

Universo Infantil

3.1 História da Infância

Conforme Philippe Ariès (1981), o conceito de infância entendida como um período da vida muito diferente da idade adulta é uma invenção construída ao longo da Era moderna. Na Idade Média a duração da infância era menor e a criança não era vista como um ser com suas particularidades que as diferenciavam dos adultos. Assim que fosse capaz de agir sem necessitar dos cuidados de um responsável, ela ingressava no mundo adulto. O acesso à educação era restrito. Os mosteiros detinham o monopólio do conhecimento, e não tinham interesse em disseminá-lo.

> A criança era, portanto diferente do homem, mas apenas no tamanho e na força, enquanto as outras características permaneciam iguais. Seria então interessante comparar a criança ao anão [...]. A criança é um anão, mas um anão seguro de que não permanecerá anão, salvo em caso de feitiçaria. (ARIÈS, 1981, p. 13)

Entre os séculos XV e XVI a criança passou a ser vista por sua ingenuidade. Porém não era dada muita atenção a ela e não era rara a sua comparação com animais domésticos. A sociedade não estava consciente do fato de as crianças serem diferentes dos adultos em muitos aspectos, principalmente no que diz respeito às preferências e necessidades diárias. Com regras mais rígidas e sem conhecimento apurado de pedagogia e psicologia infantil, as escolas e os pais eram bastante severos com suas crianças, a fim de torná-los cidadãos dignos de pertencerem à sociedade. Esses costumes as deixavam com poucas chances de expressão e opinião sobre quaisquer assuntos, mesmo os que diziam respeito a elas.

No século XVII foi difundida a ideia da diferença entre crianças e adultos, principalmente entre educadores e moralistas. Foi também nesta época que surgiu um sentimento sério e autêntico da infância. Muitos textos apresentavam observações sobre a preocupação moral e a psicologia infantil. Porém, tais estudos eram desenvolvidos com o intuito de conhecer a mentalidade infantil para adaptar a seu nível, métodos de educação moral e religiosa. Segundo Ariès (1981), não houve uma profunda mudança na mentalidade e na forma de como muitas crianças eram tratadas e o infanticídio ainda era uma prática comum.

> O infanticídio era um crime severamente punido. No entanto, era praticado em segredo, correntemente, talvez, camuflado, sob a forma de um acidente: as crianças morriam asfixiadas naturalmente na cama dos pais, onde dormiam. Não se fazia nada para conservá-las ou para salvá-las. (ARIÈS, 1981, p. 15)

Já no século XVIII a infância foi prolongada. É nesse período que se dá início ao processo de industrialização, principalmente nos países anglo-saxões. Percebe-se neste período, a construção da ideia de infância como uma promessa para o futuro da nação, da família do qual a instituição escolar teria um papel fundamental na formação deste promissor indivíduo. A visão dos adultos muda sobre os filhos e os pais agora passavam a conviver mais com suas crianças até o momento de ser separada dos adultos e mantida no colégio. Ariès também destaca que para cuidar melhor da criança, fazia-se necessário limitar o número de filhos, diminuindo assim, a natalidade.

As mudanças características da Era Moderna também se processaram de formas singulares nas diferentes regiões do mundo ocidental. Mary Del Priore destaca que, no Brasil, o processo de escolarização foi muito tardio e a oferta da educação pública só teve início no século XX. A desvalorização ou até mesmo ausência da educação no país, o abandono das crianças e o trabalho infantil formam um tripé que sustenta uma a falta de sensibilidade da sociedade brasileira com a criança e o adolescente.

O trabalho infantil dá-se no descobrimento com a população de crianças abandonadas em cidades portuguesas e que são trazidas para trabalhar nas viagens. De acordo com Mary Del Priore (1996), cerca de 4% dos negros trazidos para o Brasil como escravos eram crianças com menos de 10 anos. No século XIX, com o início da industrialização no país, 25% dos trabalhadores das tecelagens era composto por crianças, que também eram alvo de abuso e maus-tratos nas fábricas.

No início do século XX, as crianças ganham rosto no país. Os movimentos anarquistas passam a reivindicar a escola pública e a denunciar os maus tratos às crianças no trabalho. O poder público, pressionado pelo movimento social e movido pelo sonho de integrar o Brasil na modernidade, inicia um movimento de higienização, de extinção dos cortiços e de tentativa de tirar as crianças das ruas e as crianças passam a fazer parte da agenda política.

Para Maria Luiza Belloni (2009), a infância na forma como conhecemos hoje no ocidente surge em um contexto histórico de construção do capitalismo, sendo um fator cujas ideologias, teorias e algumas práticas influenciam nas formas de representações sociais relativas à infância. A ideia que temos de infância varia segundo o momento histórico, sociedades e culturas. Mesmo apresentando características biológicas semelhantes, não podemos representar a infância sem considerar as diferenças históricas, sociais, geográficas e políticas.

3.2 Construção do Conhecimento

Piaget foi um biólogo e psicólogo suíço que se dedicou muito à construção do conhecimento, ele escreveu obras como, A Construção do Real na Criança, A Formação do Símbolo na Criança, A Linguagem e o Pensamento da Criança, O Juízo Moral na Criança entre outros.

Para Piaget (1964) o desenvolvimento intelectual ocorre através da organização e adaptação, dois sistemas inatos do homem. É na adaptação que a inteligência se relaciona com o ambiente, de maneira externa, ao contrário da organização, no qual a inteligência se relaciona internamente, como um todo. O conjunto de todo o processo, dentro do sistema nervoso, será chamado pelo pesquisador de esquema, uma estrutura cognitiva, que são as unidades mais simples, mas que ao longo dos anos torna-se mais complexa. É através desses esquemas que a criança vai receber e perceber os estímulos, à medida que ela vai crescendo e desenvolvendo sua inteligência esses esquemas ficam mais numerosos e complexos.

Outros processos estudados foram os da assimilação e acomodação, estes se encontram em todos os estágios do desenvolvimento. A assimilação é quando a criança tem uma experiência nova, ela tenta adaptar esse novo conceito em uma estrutura cognitiva que ela já possuí. Por exemplo, em sua estrutura cognitiva já existe a imagem de uma maçã, se ela for apresentada pela primeira vez a um tomate logo ela pensará que é uma maçã, pelas características próximas, redondo, vermelho etc. Quando ela conseguir distinguir o tomate da maçã ocorrerá o processo de acomodação, alguém fará a correção dos nomes, assim que a criança chamar tomate de maçã, então ela acomodará aquele estímulo em uma nova estrutura cognitiva, criando um esquema. A partir desses processos a criança vai

aprender a nomear e a diferenciar os objetos ou situações, mas sempre aplicando uma nova situação a outra que ela já vivenciou.

Piaget afirma que existe um ponto de equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, estudo intitulado de equilibração. Esse equilíbrio existe para balancear as acomodações e assimilações, pois se uma pessoa apenas assimilasse desenvolveria sistemas cognitivos muito amplos, comprometendo a diferenciação. Se outra pessoa apenas acomodasse, os sistemas cognitivos seriam desenvolvidos em grande quantidade, o que comprometeria a capacidade de generalização, fazendo com que todas as coisas vistas fossem tratadas como diferentes, mesmo quando pertencessem a uma mesma classificação.

Outra contribuição do pesquisador para o campo do conhecimento foi o do estabelecimento dos estágios cognitivos em quatro fases. São elas: Sensório-motor, de 0 a 2 anos; Pré-operatório, de 2 a 8 anos; Operatório-completo, de 8 a 11 anos e Operatório-formal de 8 a 14 anos. Esses estágios acontecem à medida que a criança vai se defrontando com novas situações e precisa adaptá-las ao seu mundo. Cada estágio não termina completo ou começa totalmente novo, ele vai ao longo de outros estágios completando-se, um novo estagio pode começar sem que outro tenha terminado. No entanto, esses estágios são sequenciais, ou seja, nenhuma criança pula um estágio, ela deverá ter contato com pelo menos parte dele.

O primeiro estágio, sensório-motor baseia-se na experiência imediata, a construção da noção de objeto, espaço, causalidade e tempo é feita através da experiência prática. É nesse estágio que se desenvolve a permanência de objeto, este é colocado diante de uma criança e logo depois é escondido, a partir de certa idade ela sabe que aquele objeto ainda existe, não desapareceu por completo. O desenvolvimento de estruturas mentais em crianças com deficiências visuais já nessa fase, fica comprometido.

Conhecido também como estágio da inteligência simbólica é no segundo estágio que a criança utiliza o pensamento e a inteligência através dos processos de assimilação, acomodação e adaptação. Através de diferentes significantes, a criança é capaz de representar a sua realidade, por exemplo, através do jogo simbólico e dos desenhos. A linguagem da criança nessa fase está concentrada em si própria, pois ela ainda não consegue diferenciar seu ponto de vista do ponto de vista de outra pessoa.

Nesse estágio existem dois subestágios, o do pensamento intuitivo, o qual

permite que a criança resolva determinados problemas, e o pensamento pré-conceitual, que é dividido nas seguintes características: animismo, realismo, finalismo e artificialismo. O animismo é quando características humanas são dadas a seres inanimados. No realismo ela dá vida às coisas, é aqui que as crianças começam a ter medo de monstros, fantasmas etc. Como a criança nessa fase é egocêntrica, ela acredita que tudo o que existe, o é para seu bem-estar, uma característica do finalismo. Assim como tudo o que existe foi criado pelo homem, é o chamado artificialismo.

As noções de tempo, espaço, causalidade são desenvolvidas no estágio operatório-completo. Para Piaget, é nesse estágio que o pensamento é reorganizado, apesar de o pensamento, nessa fase ainda ser descritivo e intuitivo, aqui a criança já não tem mais dificuldade de distinguir o real do imaginário. O egocentrismo é deixado de lado e diversos pontos de vista já são assimilados, aqui também passa a existir um diálogo interno. No estágio operatório-formal existe o raciocínio abstrato, no qual o desenvolvimento da identidade da criança começa, ela aprende a defender seu ponto de vista.

O processo de aprendizagem não é influenciado apenas pela inteligência, é também pela motivação. A partir desse fator motivação que a televisão aproveita-se ao se relacionar com a criança. Ela é muito eficiente, pois reconhece em seu público-alvo cada estágio, cada anseio que a criança tem. Através do conhecimento desses estágios, as propagandas conseguem desenvolver o produto que criará uma relação de identificação mais forte com a criança.

Na faixa etária de 2 a 7 anos tratam do mundo imaginário, a linguagem da fantasia é aquela mais atrativa para essa faixa etária, por exemplos, seres inanimados que ganham vida, animais que falam ou qualquer narrativa quase que completamente fantasiosa. De acordo com a pesquisadora de mercado Fátima Belo (2006), o principal interesse está centrado nas relações afetivas e familiares, como por exemplo no desenho animado britânico Peppa Pig, criado por Neville Astley e Mark Baker, que conta a história de uma porquinha que vive com sua família e tem uma ovelha como melhor amiga.

Figura 1 – Frame do desenho animado Peppa Pig

Fonte: Disponível em: <http://www.allposters.com.br/-sp/Peppa-Pig-posters_i6070023_.htm>. Acesso em: 18 out. 2013

Na fase do raciocínio do operatório-concreto, o interesse está no mistério e na aventura, os heróis são importantes personagens do pensamento coletivo nessa etapa. No entanto, é nessa fase, de 7 a 11 anos que as diferenças entre homens e mulheres começam a ser percebidas pelas crianças, em virtude disso, geralmente os produtos não são direcionadas para ambos os sexos. Como esta fase é uma transição para o mundo concreto, os apelos imaginários precisam ser mais ricos, abordando ao mesmo tempo realidade e fantasia, para, aos poucos, chegarem na fase do mundo concreto. Nessa idade as crianças tem preferências por histórias atuais, psicológicas, sociais, de suspense, ficção e comédia. Então nada melhor do que juntar todas essas características em uma mesma história, tornando-a mais dinâmica e atrativa aos olhos da criança.

Figura 2 – Frame do desenho animado As Espiãs Poderosas

Fonte: Disponível em: <http://imagensnet-imagensnet.blogspot.com.br/2012/11/as-tres-espiaes-demais-totally-espies.html>. Acesso em: 18 out. 2013

Figura 3 – Imagem do desenho animado Ben 10

Fonte: Disponível em: <http://jogos.freeben10.net/>. Acesso em: 21 de out. 2013

Na adolescência, com a mudança do corpo e as inseguranças da fase, o herói não tem o mesmo papel da etapa anterior. Os adolescentes passam a integrar

grupos com quem tem mais afinidades, aqui a utilização de determinadas roupas, maneira de falar, de agir que funcionam como características de determinados grupos. A questão da sexualidade também é parte importante desse estágio, meninas preferem revistas e programas com temas relacionados ao amor e romance, enquanto os meninos ficam com os programas esportivos. Outro tipo de programa para esse público é o estilo revista, que aborda diferentes assuntos que fazem parte do cotidiano desses jovens.

Figura 4 – Personagens principais do seriado Malhação

Fonte: Disponível em: <http://todosteen.blogspot.com.br/2013/02/malhacao-na-sua-vida.html>. Acesso em: 5 nov. 2013

Figura 5 – João Victor e Gabriela França, apresentadores do programa Pé na Rua

Fonte: Disponível em: <http://site.sandrohonorato.com.br/noticia/parada-livre-nova-faixa-dedicada-ao-poblico-jovem-estreia-na-tv-cultura.html>. Acesso em: 27 out. 2013

CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO

Construção do Roteiro

4.1 Concepção da Ideia

A ideia surgiu em 2012, na produção de um outro programa infantil, chamado Programa Giramundo[3], que foi ao ar na TV UNESP. Na fase de pesquisa, da pré-produção, uma das fontes eram os Parâmetros Curriculares Nacionais, conhecidos como PCN`s, os documentos tratam dos conteúdos que devem ser abordados em sala de aula e outros que deveriam, mas ainda não fazem parte do currículo, por exemplo, no Programa Giramundo, a seção utilizada foi a de Pluralidade Cultural. No entanto, uma outra seção chamou a atenção, a de Ciências Naturais, pois na infância sempre gostei de programas que ensinavam o funcionamento de tudo, desde o corpo humano até uma hidrelétrica, a criança no geral tem essa curiosidade de saber de tudo um pouco. Essa ideia de fazer um programa sobre as invenções e outros fatos científicos ficou latente, quando surgiu a oportunidade, em três matérias da faculdade, comecei a desenvolver a ideia, nas aulas de Computação Gráfica, Organização da Produção em Televisão II e Edições Cenográficas. Na matéria Organização da Produção em Televisão II, uma ficha com algumas características do programa foi o trabalho final para a conclusão da matéria, o programa começou com o nome Os Inventores, e posteriormente foi chamado de Eureka! - Descobri…, aqui o programa foi ganhando forma, já tinha um formato, algumas sinopses, e as linhas de conteúdo e áreas abordadas foram definidas. Da ideia original muitas coisas foram alteradas, a principal delas foi o desenvolvimento da narrativa, a estrutura do programa era dividida em três blocos e cada um deles abordaria uma fase da invenção, por exemplo, no primeiro quadro, um contexto histórico seria feito, mostrando a vida do inventor e as características da sociedade em que ele vivia, no segundo bloco o cientista mostraria como o invento funcionava e no último bloco um contexto atual seria feito, como uma cronologia da invenção, mostrando como ela está hoje. No entanto, na fase de desenvolvimento do roteiro, um grande problema constatado era de que a história não tinha uma linha narrativa fluente, ou seja, não era possível dar uma continuidade na história, o programa era quase que totalmente educativo, e esse não era o objetivo, o desejo era de fazer um programa de entretenimento que levasse algum conteúdo educativo, e que este estivesse no meio da narrativa. A inserção desse conteúdo seria explicado e justificado na história, pois

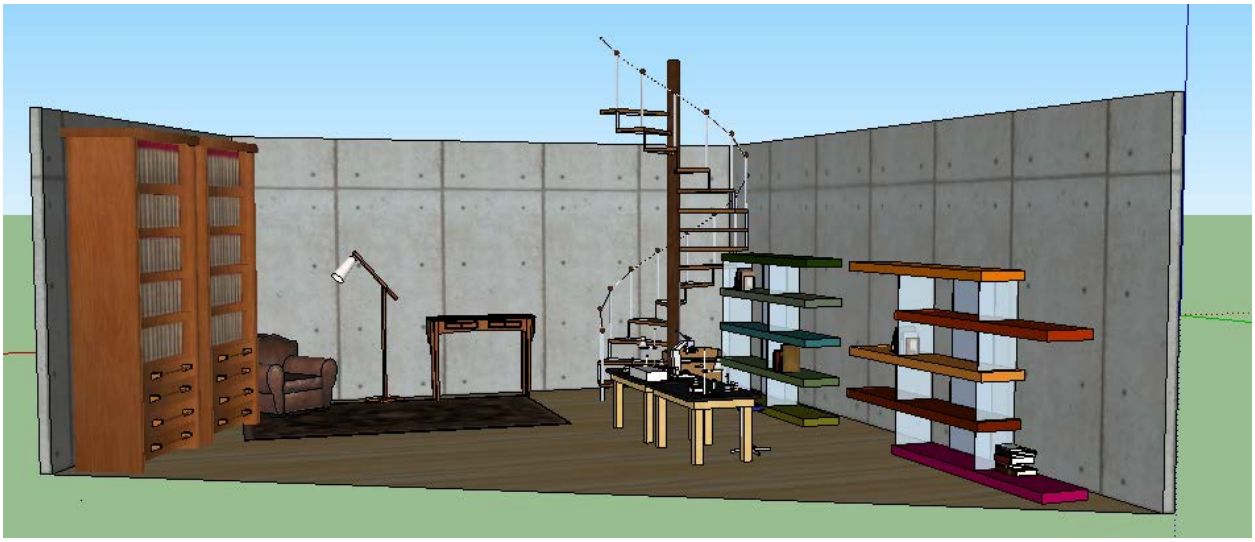
[3] Disponível em: < http://www.tv.unesp.br/giramundo/programas>. Acesso em: 17 set. 2013.

é assim que a criança assimila com maior facilidade.

> No público infantil o pensamento mágico se sobrepões à razão, interessa o realismo maravilhoso. Elas preferem programas desprovidos da seriedade do mundo, brincadeiras e divertimentos capazes de sensibilizá-la através do interjogo entre o irreal e o real, a narrativa através da composição das cenas. (MACHADO, 2002, p.32)

O trabalho desenvolvido para a aula de Edições Cenográficas foi o cenário do programa, desenvolvido no *software* de modelagem 3D *SketchUp,* ficou definido que um laboratório no porão seria o cenário principal. Alguns elementos foram escolhidos, como estantes de livros e uma poltrona que seriam o local de descanso do avô do personagem principal, assim como outros elementos de laboratórios que também fazem parte, como bancadas, estantes, microscópios e outros elementos importantes para um cientista, a escada do porão foi escolhida no formato caracol, pois se encaixava mais na série que tinha alguns elementos fantásticos.

Figura 6 – Imagem da montagem inicial do cenário no programa *SketchUp*



Fonte: Arquivo pessoal

A matéria computação gráfica exigia um vídeo com o tema de livre escolha como trabalho final, a decisão foi pela abertura do programa, pensada em cima da estrutura definida na aula de Organização da Produção II foi produzida. Na abertura estão alguns inventores e seus inventos, como Santos Dumont e o avião, Thomas Edison e a lâmpada, Leonardo Da Vinci e alguns de seus projetos etc. A decisão de fazer o programa Eureka! - Descobri… como Trabalho de Conclusão de Curso se

concretizou na matéria Projeto Experimental I, o trabalho deveria ser estabelecido no Pré-Projeto, a ideia ainda estava próxima da original, foi na matéria de orientação do TCC, Projeto Experimental II que os personagens atuais foram definidos e a história traçada.

Figura 7 – Frames da abertura do programa Eureka! – Descobri...

Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=gSC0Yia0-ms>. Acesso em: 27 nov. 2013

Um outro fator para a escolha de um seriado infantil foi a observação dos programas voltados para esse público, na televisão brasileira ainda há o predomínio de produtos estrangeiros de entretenimento e com a nova lei 12.485, a Lei da TV Paga, as emissoras precisarão de conteúdo nacional e o mercado de produções infantis ainda é pequeno para a demanda. Quando uma criança vê um programa que não foi produzido e pensado para sua nacionalidade, ela não cria uma completa relação de identificação, os programas são generalizados, pois devem atender à um grupo de crianças no geral, sem especificar sua origem. Os programas não assumem uma identidade, quando um produto é criado em seu país, para crianças de seu país, os produtores pensam nas características que essas crianças possuem, nas palavras que ela utilizam, ou seja, na idiossincrasia do público-alvo. Outros fatores ajudaram na ideia como os programas que fizeram parte de minha infância e alguns livros que abordavam o imaginário, desenvolvimento e psicanálise das

crianças.

4.2 Referências

4.2.1 Parâmetros Curriculares Nacionais

Os Parâmetros Curriculares Nacionais, conhecidos como PCN`s, são manuais com os conteúdos a serem abordados em sala de aula e suas respectivas justificativas, o PCN de ciências naturais serviu como referência para o trabalho, pois com ele foi possível verificar quais seriam os assuntos mais relevantes a serem tratados no seriado, de acordo com o PCN de Ciências Naturais da Primeira à Quarta Série, a busca de informações em fontes variadas é um procedimento importante para o ensino e aprendizagem de Ciências. Além de permitir ao aluno obter informações para a elaboração de suas idéias e atitudes, contribui para o desenvolvimento de autonomia com relação à obtenção do conhecimento. São modalidades desse procedimento: observação, experimentação, leitura, entrevista, excursão ou estudo do meio. É importante que se tenha claro que a construção do conhecimento não se faz exclusivamente a partir de cada um desses procedimentos. Eles se constituem, como o próprio nome diz, em modos de obter informações. No parâmetro de Ciências Naturais, no tópico de Recursos Tecnológicos, alguns dos temas estudados são:

> - Equipamentos, máquinas, instrumentos e demais aparelhos utilizados para os mais diversos fins, nos ambientes urbanos ou rurais, conhecer seus nomes, para que servem e como servem ao homem, quais as fontes de energia que utilizam e quais transformações realizam;
> - Classificar equipamentos segundo a finalidade que cumprem: transporte (bicicleta, carro, avião, barco, etc), comunicação (rádio, campainha, telefone, televisão, máquina fotográfica, etc), iluminação (vela, lamparina, lâmpada, etc), aquecimento (chuveiro, ferro de passar roupa, torradeira, etc), manipulação e preparo de materiais (trator, betoneira, furadeira, britadeira, liqüidificador, arado, etc);
> - A história de determinadas invenções, a produção de determinados bens de consumo e o funcionamento de certos aparelhos e sistemas, é interessante estabelecer conexão com os estudos da transformação do ambiente e de seus componentes pelo ser humano, com o conhecimento da vida social, da saúde humana e do Universo;
> - Reconhecer as tecnologias que existiam antes do advento da eletricidade e que ainda estão presentes no cotidiano, como os equipamentos que utilizam os princípios das máquinas simples, os equipamentos de caça e pesca

> (redes, lanças), os equipamentos culinários (panelas, fogões) e aqueles que usam energia do movimento do ar, da água e dos animais (moinho, monjolo, arado e barco a vela), entre outros. Além de investigarem sua utilidade e princípios de funcionamento, os estudantes poderão comparar estes equipamentos a outros atuais, mais sofisticados e de mesma finalidade, quanto à qualidade das soluções obtidas e outras vantagens ou problemas ligados ao custo econômico, ao ambiente e à saúde do ser humano.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais servem de referência não apenas na sala de aula, com ele, os produtores de conteúdo infantil tem uma noção do que as crianças e jovens estão aprendendo nas salas de aula e com isso, podem reforçar e aprofundar os conhecimentos abordados em sala de uma maneira diferente, mais atrativa e interessante ao olhar infantil.

4.2.2 Programas Televisivos

Além dos PCN`s, alguns programa televisivos também fazem parte das referências do programa Eureka! - Descobri…, um deles é o programa Revistinha, da TV Cultura, produzido e transmitido de 1988 a 1990 tinha o adolescente como público-alvo, mas muitas crianças também se interessavam pelo programa, que tinha todo tipo de informação, trazia informações da saúde a poesia, sempre de modo dinâmico e divertido.

Figuras 8 e 9 – Frames do programa Revistinha da TV Cultura

Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=YGS4sc-spas>. Acesso em: 16 set. 2013

O programa tinha quadros gravados e ao vivo, neste o público participava por meio de ligações, tornando o programa mais atrativo. A música de abertura do programa demonstra de maneira clara a curiosidade da criança e do adolescente e se utilizava disso para criar seu conteúdo:

> Tá todo mundo nessa de fuçar e conhecer
> Não venha com conversa eu quero mais é saber
> Cada vez mais eu quero mais é entender
> Como é que faz onde é que é
> Como funciona e porquê
> A vida anda depressa e tudo passa por essa TV
> Cada vez mais eu quero mais é saber
> A Revistinha vai mostrar pra você
> Na vida tudo passa e o que interessa passa nessa TV
> E a Revistinha vai mostrar pra você[4]

Outro programa de sucesso da TV Cultura foi O Professor, transmitido de 1992 a 1994, trazia questões da física e química, conectando-as a fatos do cotidiano,

[4] Disponível em: < http://www.youtube.com/watch?v=_Jy2gbge1Uw>. Acesso em: 16 set. 2013.

esse era o grande diferencial do programa, pois aproximava a física da realidade do público.

Figuras 10 e 11 – Frames do programa O Professor

Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=hnAySF3RI24>. Acesso em: 16 set. 2013

De acordo com Antonio Sadão Mori, o professor, o programa era voltado para jovens na faixa dos 13 a 14 anos, com conteúdos da oitava série, hoje o nono ano. No entanto, o sucesso foi tanto que tinha como telespectadores crianças de a partir de 4 anos até adultos. O sucesso do programa pode ser explicado pelo fato que trazer a física para o público leigo de forma divertida e com explicações mais simples.

“ Eu ouço e eu esqueço. Eu vejo e eu lembro. Eu faço e eu entendo” é uma frase do pensador Confúcio que explica o sucesso do programa, com algumas experiências que poderiam ser feitas em casa, o público conseguia acompanhar o programa sem grandes dificuldades. Ainda na mesma linha do programa O Professor, o programa Mundo de Beakman trazia informações científicas e

curiosidades no geral através do cientista Beakman e seus ajudantes Liza e Lester, este último, um homem fantasiado de rato.

Figuras 12 e 13 – Frames do programa Mundo de Beakman

Fonte: Disponível em: <http://blogs.estadao.com.br/radar-pop/2012/06/>. Acesso em: 20 set. 2013

A série foi exibida na TV Cultura entre 1994 e 2002, retornando na grade de programação em 2011 e exibida até hoje. O conteúdo do programa, assim como o de Sadão Mori, aproxima a ciência do espectador, trazendo fatos do cotidiano, facilitando assim a assimilação do conteúdo. Essa característica foi fundamental neste trabalho de conclusão de curso, pois a criança aprende mais quando a explicação está atrelada a algum fato do cotidiano.

Outro programa de sucesso foi Rá Tim Bum, produzido e exibido pela TV Cultura de 1989 a 1992 foi um grande sucesso da época, voltado para crianças na fase de pré-alfabetização. O conteúdo educativo infantil era dividido em aproximadamente vinte blocos, como Professor Tibúrcio, Família Teodoro, Como se Faz, Professor Miguilim, O Pinguim Pianista, Nina etc. Cada quadro ensinava ou

tratava de um assunto diferente, como português, matemática, cidadania e até noções de higiene pessoal. Era um programa quase que inteiramente educativo, pouco tempo depois entrou na grade o que se tornaria o programa infantil mais importante da televisão brasileira, o Castelo Rá Tim Bum, que diferente do Rá Tim Bum, trazia o conteúdo educativo inserido na narrativa, não de forma separada como no programa antecessor. Talvez esse seja o principal motivo do sucesso do Castelo Rá Tim Bum, todo seu conteúdo educativo está justificado na narrativa. A personagem principal, Nino, um bruxo de 300 anos de idade, que vivia em um castelo no meio da cidade, outro diferencial do programa. Os autores trazem para a realidade a história de conto de fadas, o castelo não é mais aquele lugar distante, no alto da montanha. O castelo está no meio da cidade, não é mais um lugar inalcançável, ele faz parte da realidade, poderia ser um castelo qualquer em uma cidade qualquer.

Figura 14 – Imagem do castelo do seriado Castelo Rá Tim Bum

Fonte: Disponível em: <http://misturaurbana.com/2012/05/22090/>. Acesso em: 18 set. 2013

O programa foi produzido de 1994 até 1997, no entanto, nunca deixou de ser transmitido, encantando as crianças até os dias de hoje. O conteúdo também era dividido em quadros, mas os quadros não apareciam em todos os programas, pois

eles tinham uma razão de aparecer em determinados episódios, assim como seus personagens. Estes eram separados entre habitantes do castelo e visitantes, os principais visitantes eram as crianças, que todos os dias depois da escola visitavam Nino. O conteúdo educativo transitava entre pinturas, literatura, lições de cidadania e convivência, higiene, história, entre outros. O programa fez parte da vida da maioria das crianças da década de 90, no trabalho é uma das principais referências, principalmente por conciliar a parte da fantasia com a realidade e da relação paterna de Nino e de seu tio Dr. Vítor. Um pouco antes da produção do Castelo Rá Tim Bum, veio o programa Mundo da Lua, criado por Flávio de Souza que já havia trabalhado com o programa Rá Tim Bum e posteriormente com Castelo Rá Tim Bum, Ilhá Rá Tim Bum e TV Xuxa. A maioria das pessoas que foram crianças na década de 90 conhecem a frase " Alô, alô, Planeta Terra chamando, esta é mais uma edição do diário de bordo de Lucas Silva e Silva, falando diretamente do Mundo da Lua, onde tudo pode acontecer". Este programa é a principal referência do projeto, pois trata-se de uma família tipicamente brasileira e tem como protagonista um menino que tem uma forte relação com seu avô. Outro aspecto importante do seriado é de que o mundo da fantasia é justificado por um aparelho que Lucas ganha de seu avô, um rádio, que o transporta para o mundo da sua imaginação, ou seja, o mundo da Lua.

Figuras 15 e 16 – Frame da abertura do programa Mundo da Lua e principais personagens

Fonte: Disponível em: <http://www.propagandashistoricas.com.br/2013/07/mundo-da-lua-tv-cultura-1991.html>. Acesso em: 18 set. 2013

Assim como o porão, no seriado Eureka! - Descobri…, o mundo da fantasia caminha paralelamente ao da realidade, mas muitas vezes podendo cruzar os dois caminhos, isso faz com que esse mundo existente no porão também seja justificado, ele está lá o tempo todo, independente de o personagem principal Dudu estar lá.

Muitos foram os programas de referências, a maioria programas da década de 90, no entanto, o programa Eureka! - Descobri… retrata as crianças de hoje, pensando nisso, o programa precisa ter elementos para atrair a atenção do espectador, com isso personagem principal tem seu *tablet*, assim como Lucas, personagem do Mundo da Lua tinha seu rádio. Outro ponto importante entre os dois seriados é que Orlando, o avô de Lucas, sempre tinha razão e sabia de tudo. No entanto, atualmente, as crianças possuem um acesso à informação muito grande, isso faz com que os pais, avós e outros adultos da família percam aquele posto de quem sabe de tudo. Isso principalmente quando se trata de tecnologia, se antes os pais liam todo o manual e explicavam para a criança o funcionamento do aparelho, hoje as crianças abrem o produto, e já começam a utilizar, o manual quase nunca é aberto. Em suma, as referências utilizadas foram programas educativos de sucesso, mas que muitas vezes deixaram o entretenimento quase de lado, caso do programa Rá Tim Bum, tornando-se apenas uma extensão da sala de aula e não um complemento, pensando nisso, este projeto de conclusão de curso decidiu por conciliar o educativo e o entretenimento.

4.3 Concepção do Roteiro

> A história é soberana. Independente do gênero do projeto que você deseja desenvolver, uma boa história é a base de tudo. Seja o projeto uma série dramática, um noticiário, uma *siticom* ou um especial de esportes, cada gênero gira em torno de contar uma história que atraia a atenção e envolva o telespectador.
>
> O mercado para boas ideias é cada vez maior à medida que o número de jurisdições de transmissão se expande. Escrever para a televisão e plataformas de distribuição de programas como redes de TV aberta, TV a cabo, *pay-per-view,* DVD e vídeos independentes é uma tendência que já aparece no Writers Guild of America (WGA), que relata que há 30% a mais de roteiristas trabalhando para a indústria televisiva do que para a cinematográfica. os produtores televisivos estão sempre em contato com o que é exibido na TV e com o que pode vir a ser exibido no futuro. (KELLISON, 2006, p.55-56)

A frase “Independente do projeto que você deseja desenvolver, uma boa história é a base de tudo” (KELLISON, 2006, p.55) foi o motivo de o projeto original

ser alterado, não existia uma boa história com bons personagens no seriado, eram fatos históricos, físicos, matemáticos etc que conduziam a narrativa. Existia uma grande dificuldade em encontrar uma continuação para os episódios e até mesmo entre os blocos do programa. Passou-se a pensar mais na história e menos na ciência, a história deveria ser o foco principal, o conteúdo científico claro, seria pensado, mas dependendo da narrativa e não o contrário. De acordo com Ellen Sandler (2008), as histórias devem ser originais, e para isso, o autor deve encontrar algo emocionalmente significativo para ele e depois transferir o entusiasmo para seu personagem. De acordo com Cathrine Kellison (2006), uma boa história deve conter um gancho surpreendente, algo único sobre a história, podendo ser um personagem, uma locação ou uma textura, no caso do trabalho, o gancho é a locação, pois trata-se de um porão que possui um laboratório secreto. Outras características que tornam uma história um bom roteiro são os personagens, um protagonista que é único e ao mesmo tempo familiar e corajoso, mas sem deixar de ser vulnerável, alguém com quem o público se identifique, o antagonista deve criar conflitos e tensões, desafiando o mocinho e um companheiro, pode ser um amigo ou um irmão que tem as funções essenciais, ajudando o personagem. Além disso, o personagem deve ter um desafio, podendo ser vencido ou não, um fantasma, que seria algo que aconteceu no passado, antes do início da história, que ainda o atormenta e influencia suas ações. Nessa parte de concepção, o livro Story, de Robert Mckee foi o mais utilizado, pois ele atua não como uma fórmula do roteira e sim uma forma, de acordo com o próprio autor, ele começa com definições básicas e parte para noções aprofundadas de estrutura. Ainda sim, não deixa de servir como um manual, mas trabalha cada etapa do roteiro desde a ideia até o final da história. Os personagens foram trabalhados de acordo com o livro, que reflete sobre a revelação da personagem, o arco da personagem, as funções da estrutura e personagem entre outros.

> A função da PERSONAGEM é trazer à estória qualidade da caracterização necessárias para fazer escolhas convincentes. De forma simples, uma personagem deve ser crível: jovem o suficiente ou velha o suficiente, forte ou fraca, mundana ou ingênua, educada ou ignorante, generosa ou egoísta, esperta ou boba, nas proporções certas. A combinação de qualidade deve permitir que o público acredite que a personagem poderia agir, e agiria, da maneira que age na tela. (MCKEE, 2006, P.110)

Outro ponto importante do roteiro era de que o público alvo não é dos mais fáceis, em se tratando de crianças é difícil criar uma personagem, pois assim como escreveu McKee na citação, ela deve ter proporções certas, quando se escreve para crianças, geralmente as personagens ficam estereotipadas, para evitar esse problema, as personagens foram baseadas em pessoas conhecidas, sejam na vida real ou referências de outros programa que deram certo. Outros cuidados foram tomados, pensando nas crianças como telespectadores.

> Em se tratando de produções para as crianças, as cenas não devem ser monótonas, os cenários necessitam ser diversificados, os atores não podem ser estereotipados, o melhor áudio é o ritmado. Para tanto é indispensável que os comunicadores sejam especializados, o programa trabalhado ludicamente, o tratamento precisa privilegiar a fantasia, os recursos exigem coerência e os temas requerem a adequação à infância. Dessa maneira a telinha serve de espaço lúdico para meninos e meninas. O respeito à criança é percebido na veiculação de histórias inteligentes e divertidas. A valorização do ponto de vista do pequeno telespectador é constatada na exibição de séries e filmes que possibilitem a crítica. A compreensão das particularidades infantis é envidenciada nas possibilidades formatizas disponibilizadas pela mídia. Tal postura revela o compromisso dos produtores com a curiosidade do telespectador mirim, que pode construir seu próprio conhecimento a partir das mensagens transmitidas pela televisão. (MACHADO, 2002, p.36)

4.4 Personagens

A seguir, um breve perfil das personagens do programa Eureka! – Descobri... será traçado. As principais características físicas e psicológicas, assim como suas motivações e objetivos.

- Eduardo Pereira

Protagonista, 7 anos, filho de Paulo e Lúcia, irmão de Isadora e neto de Francisco. Dudu, como é chamado por todos, é um menino tímido que não tem muitos amigos, por isso está sempre brincando e falando sozinho. Adora brincar de espião, gosta de mistério e está sempre a procura de um, quer achar “pelo em ovo”. O maior sonho de Dudu é descobrir uma grande coisa e contar para todo mundo, assim ficaria famoso e seria popular e amigo de todos. Ele sofre *bullying* na escola porque ele tem polidactilia, o que significa que ele tem um dedo a mais em um dos pés. Dudu odeia todos os adultos, mas ao conhecer melhor seu avô, Chico, começa a pensar diferente e a se abrir mais para o mundo, descobrindo novas coisas e

fazendo novas amizades. A todo momento Dudu está entre a tensão em contar ou não para todos sobre seus novos amigos e suas descobertas no porão com seu avô. Dudu passa de um simples menino a um herói, tanto para o mundo do porão, quanto para o mundo real.

- Francisco Pereira

73 anos, conhecido como Vô Chico. Desde sua juventude sempre gostou de invenções, começou a construir uma máquina do tempo depois de encontrar alguns manuais sobre isso em uma de suas jornadas pelo mundo, já viajou por quase todos os países (é o que ele diz). Em sua vida profissional, foi professor universitário de física, mas nunca deixou de investir tempo em suas invenções, tinha um laboratório exclusivo dentro da universidade e depois da morte de sua mulher Alice, passava quase que todos os seus dias trancado nesse laboratório, em virtude disso, não é próximo da família. O que muda ocorre quando o professor é afastado da universidade, ele já era aposentado, mas continuava trabalhando em sua invenção, os outros professores da universidade não apoiavam isso, pois achavam o invento um desperdício de tempo, principalmente Ricardo, primo de Francisco, os dois desde a infância não se davam bem. Felipe desejava o laboratório para desenvolver produtos de seu interesse. Com isso, consegue afastar o primo da universidade. A personagem é paciente, principal característica dos professores, e adora ensinar tudo o que sabe ao outros, seu principal aprendiz será Dudu. Apesar de ser carinhoso, com os anos afastado da família, Chico tornou-se um pouco frio e não demonstra facilmente seus sentimentos.

- Lúcia

42 anos, Lúcia é a mãe de Dudu, do tipo “mãezona” mesmo, como Dudu diz, “até demais”. Está sempre preocupada com todos e levanta a bandeira da paz nas discussões, no entanto nunca tomar partido, sempre tenta entender os dois lados. No entanto, quando se trata de Dudu brigando com Dorinha ela está do lado da garota, pois diz que ela é menor e Dudu quem deve dar o exemplo. Com seu marido Paulo, é bastante carinhosa e com seu sogro Chico também, mas sempre o trata como criança o que às vezes o deixa irritado.

- Paulo

48 anos, Paulo é o pai de Dudu, um homem muito trabalhador, por isso muitas vezes não tem tempo para os filhos, Dudu de vez em quando chama o pai para brincar, mas este nem sempre está disposto, sua relação com Dorinha desperta um pouco de ciúmes em seu filho. Paulo é muito duro com seu pai, pois a relação dos dois já não é muito amistosa, quando recebe seu pai em casa começa ditando várias regras, o que deixa o velho um tanto chateado. Assim como Francisco, ele não demonstra facilmente seus sentimentos

- Isadora

3 anos, Isadora, conhecida como Dorinha é a mais nova da família, portanto, a mais paparicada, sempre atrapalha as brincadeiras de Dudu, pois não gosta de ficar sozinha, ao contrário do irmão.

- Felipe

Primo de Dudu, mesma idade, mais bonito, mais inteligente, opositor do protagonista. Está na mesma sala de Dudu, mas tem um ano a mais de idade, reprovou um ano na escola, quando seus pais se separaram. Está sempre bancando o espertinho, cola nas provas etc, contou para a sala que o primo tinha um dedo a mais no pé, culpado pelo *bullying* que o primo sofre. Apesar de parecer ter uma auto estima alta, Felipe é uma criança insegura que vive longe dos pais, pois trabalham muito.

- Ricardo

70 anos, solteiro, Primo de vô Chico, com o qual não tem uma relação muito boa, inimigos desde a infância, este irá atrapalhar os planos dos dois, pois quer para ele o invento da máquina do tempo. Ricardo trabalha na mesma universidade de vô Chico e é ele quem ajuda o cientista a ser mandado embora do laboratório, pois deseja iniciar um projeto seu. Assim como Felipe, Ricardo foi criado longe dos pais, pois eles viajavam muito, sente inveja de Francisco e sua família.

- Hulk

Cachorro da família, é um pinscher que não para de latir e está sempre seguindo Dudu em suas aventuras, Dudu gosta do cachorro, mas muitas vezes cansa dele, não querendo mais ser sua sombra, como ele mesmo diz. Tem muito medo de ir

para o quintal, situação que a família não entende muito bem, mas isso é explicado, pois ele tem um inimigo, o Gato da Vizinha, que muitas vezes apronta por ali e colocam a culpa em Hulk. Quando entra no porão, Vô Chico coloca uma coleira nele e com isso, todos lá dentro entendem o que ele fala, só utiliza a coleira dentro do porão.

- Fada Feia

Nasceu com o nome de Maya, no entanto, ao passar dos dias ficou conhecida como fada Feia. Todas as fadas de seu mundo eram lindas, ela nasceu com algum problema que não conseguiram resolver, por isso não tinha amigos. As fadas de seu mundo eram coloridas e brilhantes, Maya era marrom e opaca. As fadas viviam dentro das árvores e se alimentavam de mel, produzido por elas. Com medo de estragar o alimento principal das fadas, não deixavam Maya ajudar na produção e com isso, não tinha muito o que fazer naquele mundo. Encontra seu lar no porão, quando conhece Vô Chico pela primeira vez e ele a convida para morar lá. No entanto, quando ele vai embora da casa, Fada Feia fica sozinha e passa a tomar conta do porão, ajudando Chico, quando este resolve voltar para a casa. O grande desejo da fada é retornar ao seu mundo e ser aceita. A fada é insegura e muito delicada, fala baixinho, sem muita expressão.

- PC

Braço direito de Vô Chico, o Pombo Correio feito pelo avô, o ajuda com algumas tarefas, pois Chico é bastante desastrado, o Pombo sempre tem alguma coisa para falar, trazendo todas as novidades da rua, inclusive aquelas que não faz diferença para ninguém, é sério porém traz um tom engraçado, com suas histórias. Faz a ponte entre a Universidade e o Porão, trazendo objetos ou novidades, pois Chico perdeu o direito de entrar no laboratório quando foi expulso.

- TAB

Robô do jogo preferido do *tablet* de Dudu, seu brinquedo preferido, no jogo o robô precisa encontrar as peças que faltam para ele terminar o jogo. Quando está no porão, TAB ganha vida, mas nunca sai de dentro do aparelho, é o mais inteligente dos amigos e consegue ajudar com suas pesquisas pela internet, pois ele tem acesso a todos os aplicativos e funções do tablet. Ainda sente que falta alguma coisa, mesmo depois de completo, ele não tem sentimentos, virtude que irá adquirir

ao final da temporada.

4.5 Premissas e Principais Conteúdos Educativos Abordados

Episódio 1 – PILOTO – Descobri meu avô!

- Premissa: Quando Chico é expulso de seu laboratório na Universidade, vai morar na casa da família Pereira, Dudu, seu neto que mal o conhecia cria uma relação de amizade com o avô e juntos trabalham em um laboratório secreto na casa que abriga seres fantásticos.

- Principais Conteúdos Educativos Abordados: Invenção da Lâmpada, Reciclagem e Monumentos Históricos.

Episódio 2 – Descobri o carro!

- Premissa: Quando o pai de Dudu perde um dos empregos e pensa em vender a casa, Dudu tem a ideia de fazer um trabalho para a feira de ciências que tem um prêmio em dinheiro, Fada Feia, TAB e PC ajudarão Dudu.

- Principais Conteúdos Educativos Abordados: Invenção do carro, Reciclagem e Meio Ambiente.

Episódio 3 – Descobri o antibiótico!

- Premissa: O passeio ao Planetário é no dia seguinte e Dudu está doente, quando resolve pegar um remédio e tomar por conta própria, piora e fica o resto do dia com seu avô em casa, o que eles não sabiam é que um eclipse estava por vir e que fadas podem ser extintas.

- Principais Conteúdos Educativos Abordados: Invenção do Antibiótico e Astronomia.

Episódio 4 – Descobri o telefone!

- Premissa: Quando um presente chega na casa da família Pereira, Dudu corre para entregá-lo ao avô, é um celular, o que eles não sabiam é que o *walk talkie* era presente de Ricardo e estava grampeado, o grande projeto pode estar por um fio.

- Principais Conteúdos Educativos Abordados: Invenção do telefone e Invenção da Internet.

Episódio 5 – Descobri o avião!

- Premissa: Quando o pai de Dudu é sorteado na empresa e ganha passagens para o nordeste, a família toda fica empolgada para viajar e não percebe que vô Chico está muito doente, a viagem é cancelada e vô Chico levado para o hospital.

- Principais Conteúdos Educativos Abordados: Invenção do Avião, Regiões do Brasil e Genética.

Episódio 6 – Descobri meu pai!

- Premissa: Quando vô Chico morre, Dudu pensa que tudo está perdido, para lidar com o sentimento, ele vai para o porão e tenta terminar o projeto, esquece a porta aberta e o porão é descoberto por seu pai.

- Principais Conteúdos Educativos Abordados: Matemática, Português e Biologia.

Episódio 7 – Descobri a amizade!

- Premissa: Quando Dudu descobre que o combustível da máquina do tempo pode causar muitos estragos, o projeto é deixado de lado, mas uma carta e uma caixa são deixadas por vô Chico dentro da máquina, assim o rumo das

coisas mudam por completo.

- Principais Conteúdos Educativos Abordados: Invenção dos Brinquedos, História e Geografia.
-

4.6 Sinopses

Episódio 1 – PILOTO – Descobri meu avô!

Dudu estava distraído com seu tablet até que Hulk, seu cachorro, sai correndo e latindo. Rapidamente junta seus equipamentos, óculos de visão noturna, seu ouvidor, um aparelho que faz os sons aumentarem e claro, seu *tablet*. Chega no porão e Hulk está latindo para a parede, como aconteceu em várias outras noites.
No dia seguinte, Dudu não imaginava que aquele, seria um dia diferente, mais um integrante chegava para aumentar a família, Vô Chico, cientista aposentado ainda trabalhava em seu laboratório na universidade, até ser obrigado a ir embora e dar o espaço para outras pesquisas. O avô era praticamente um estranho para Dudu e sua irmã Dorinha, pois mal saía da universidade, sempre dizia que estava num grande projeto. Quando Dudu conhece o avô, ele apresenta para o neto um mundo que ele não conhecia, bem ali debaixo dos seus pés, o porão abrigava um outro laboratório de Chico, lá eles começarão um desafio para terminar o projeto secreto que começou quando o avô ainda era jovem, a máquina do tempo. Mas não era só isso, o porão abrigava também estranhas criaturas fantásticas, que ao longo da jornada formarão uma equipe com os dois para juntos vencerem o desafio.

Episódio 2 – Descobri o carro!

Agora com o avô morando em sua casa, Dudu coloca o despertador mais cedo e corre para o porão para saber qual será a tarefa do dia. Quando passa pela cozinha seus pais estão conversando e Dudu escuta o pai falando que pensa em vender a casa, agora que perdeu um dos empregos e recebeu uma oferta de uma construtora que se interessa pelo terreno. Depois da escola conta para o avô e eles precisam descobrir como reverter a situação. Além disso, a grande feira de ciências da escola está chegando e existe um prêmio em dinheiro, então Fada Feia, TAB e PC ajudarão Dudu, enquanto Chico pensa em alguma outra solução. Felipe

descobre que Dudu vai participar da feira, avisa Ricardo e os dois querem fazer um trabalho para competir com Dudu e vô Chico. TAB descobre que o tempo para encontrar o seu coração está expirando, resolve contar depois que terminarem o trabalho para a feira, mas isso pode ser tarde demais. Fada Feia procura as fadas de seu mundo para ajudar, pois se a casa for vendida, tudo no terreno será destruído para a construção de um prédio. A solução é encontrada quando vô Chico decide dar o dinheiro de sua poupança para o filho Paulo, sem ele saber, o problema é que o dinheiro estava guardado para ele terminar de construir sua máquina do tempo.

Episódio 3 – Descobri o antibiótico!

No dia anterior, Dudu vai dormir empolgado com o dia seguinte, a escola vai fazer uma excursão ao Planetário. Acorda mais cedo do que de costume, e começa a tossir, não está se sentindo muito bem, mas lembra do passeio, procura a caixa de remédios e toma um que parece ser o certo, volta para a cama e acorda com o despertador, sentindo-se pior do que antes. Lúcia aparece no quarto e descobre que o filho tomou o remédio errado e Dudu passa o dia em casa para se recuperar. O que ele não esperava é que um eclipse faria o dia dele e do avô mais divertido, porém as fadas ficam doentes com o acontecimento e eles precisam ajudá-las. Vô Chico consegue fazer um remédio, um antibiótico no laboratório para ajudar Fada Feia, que leva para as outras fadas o remédio e começa a se aproximar novamente dos seres do seu mundo. Paulo desconfia de que o filho está passando muito tempo no porão com o avô e pede para o pai se afastar de Dudu, até descobrir que o ele melhorou muito suas notas na escola. Com todos os acontecimentos no dia, Dudu se esqueceu de ajudar TAB, quando liga o jogo no tablet descobre que o jogo deu *game over*. Consegue encontrar um código na internet e retornar do ponto em que parou, TAB retorna, mas ainda não tem um coração.

Episódio 4 – Descobri o telefone!

Dudu espanta os pais quando acorda cedo no sábado, o final de semana chega e ele está feliz por não ter aula e ficar o dia todo trabalhando na máquina do tempo, no entanto, descobre que o primo Felipe vai passar o final de semana

enquanto os pais viajam a trabalho. Logo pela manhã chega um pacote para vô Chico, um par de *walk talkies*, ele fica intrigado com o presente, um tanto diferente, mas logo Dudu aprende como usar e começa a brincar com o avô, pois era o que faltava para sua coleção de equipamentos de explorador. O que eles não sabiam era que Ricardo tinha mandado o presente e consegue ouvir tudo o que os dois falam, com isso, descobre no que eles estão trabalhando e pede para Felipe descobrir o lugar que eles fazem isso, o primo descobre, mas acaba ficando do lado de Chico e de Dudu, aumentando a equipe do laboratório. Fada Feia, depois de ajudar seu mundo é aceita de volta e começa a se transformar , ficando colorida e brilhante. Dudu descobre que Felipe tem o mesmo jogo do robô em seu tablet e assim como TAB, TAB2, de Felipe, ganha vida no porão, os quatro conseguirão terminar a missão de completar as peças dos robôs.

Episódio 5 – Descobri o avião!

A máquina do tempo já está quase pronta, de acordo com os mapas da construção de vô Chico. Só falta encontrar um combustível que seja compatível. Chegando para o almoço, Paulo conta uma grande novidade, ganhou um sorteio no trabalho, uma viagem para o nordeste, todos se empolgam, até que Dudu desce para contar ao avô e descobre que ele está muito doente. Paulo leva o pai para o hospital, enquanto Lúcia fica em casa com as crianças. Dudu passa o dia no porão tentando terminar a máquina a tempo de o avô chegar, no final do dia ele retorna e conta para o neto que já estava doente e que de vez em quando ele piora, mas que logo irá sarar de vez. Finalmente Dudu consegue terminar o jogo de TAB e ele ganha um coração, não entende o porquê daquele sentimento que faz seu coração apertar, está preocupado com Chico.

Episódio 6 – Descobri meu pai!

O dia começa triste na casa da Família Pereira, Paulo conta para Dudu que o avô tinha piorado durante a noite e não resistiu. Dudu corre para o porão e passa a manhã no laboratório, todos estão tristes. Cada um em seu canto, parados, não fazem nada de últil, até que PC, estabanado, voa pelo laboratório tentando animar a todos. O pombo fala que eles precisam descobrir como fazer a máquina do tempo

funcionar para trazer Chico de volta. Preocupado com Dudu, Paulo sai para procurar o filho, que ficou em casa e não foi ao enterro. Vai até o porão e descobre uma passagem, Dudu esqueceu de fechar a porta do laboratório. Quando Paulo entra, o filho está falando sozinho com o tablet, PC fica imóvel na estante, Fada Feia se esconde e Hulk está cantarolando uma música triste, logo Dudu tira a coleira de Hulk e diz grudou o mp3 nela. O pai não fica bravo, fica curioso com o lugar e pergunta pra Dudu sobre ele, os dois conversam sobre a máquina do tempo e Paulo pede para ele esquecer aquilo, que não existe máquina do tempo, que depois de anos de pesquisa, Chico não conseguiu nada na Universidade, apenas arranjar inimigos. Dudu o contraria, afirmando que só falta encontrarem o outro combustível e que Chico teria deixado um mapa com algumas pistas do que poderia ser. Paulo percebe que o filho era muito próximo do avô e para deixá-lo feliz, afirma que juntos descobrirão o que falta. Seguindo as pistas e desvendando algumas charadas, neste episódio, pai e filho se aproximarão.

Episódio 7 – Descobri a amizade!

O laboratório agora faz parte da casa para os membros da família Pereira, e a equipe está completa com Paulo, Dudu e Felipe unidos para encontrar o combustível para a máquina do tempo. Os outros habitantes do porão não aparecem quando Paulo está junto, pois quando criança ele decidiu que não queria mais acreditar naquele mundo. Depois de alguns dias que o avô faleceu, o pai de Dudu precisa voltar ao trabalho e a tarefa de encontrar a última peça do projeto fica para Felipe e Dudu. Eles seguem as pistas do avô e encontram um potinho com um líquido e uma carta, na qual Chico escreve que aquela era a última opção de fazer a máquina funcionar, pois a substância, quando passava pelo processo de combustão, que seria necessário para a máquina funcionar, causa uma poluição mais de mil vezes maior que a dos carros, então que eles deveriam usar com cuidado. Sem pensar duas vezes, Dudu testa o combustível e ele funciona de alguma maneira, depois de apertar o botão e abrir a porta da máquina, uma caixa e uma carta estão lá dentro, vô Chico havia programado antes, pois sabia que não tinha muito tempo de vida. PC, Fada Feia e TAB explicam para Dudu que se eles mostrarem para o mundo a invenção, isso poderia causar um grande desastre ambiental muito rápido. No fim eles decidem que não precisam disso, pois o que mais Dudu queria era ter amigos e

isso ele já tinha conseguido. Paulo chega e Dudu mostra a carta e a caixinha, eles abrem juntos e na caixinha estão vários brinquedos de quando Paulo ela criança e na carta um pedido de desculpas para a família por Chico ter se afastado deles. Todos saem para brincar quando a telinha da máquina liga e vô Chico chama por PC[5].

4.7 Argumento do Episódio Piloto

Episódio 1 – PILOTO – Descobri meu avô!

Dudu está distraído com seu tablete até que Hulk, seu cachorro sai disparado para outro lugar. O garoto pega seus equipamentos de explorador e vai atrás do cachorro, que chega no porão, cheira e late para a parede, parecia que a mesma cena se repetia, Hulk corria para o porão e latia, no mesmo horário, quase todas as noites. Dudu no caminho de volta para seu quarto ouve a conversa dos pais que discutem sobre o avô ir ou não morar com eles, pois o avô, cientista aposentado, deveria deixar o laboratório da universidade, local que fizera de seu lar após a morte da avó de Dudu. Ele pensou que o avô pudesse morar na casa em um futuro distante, não lhe agradava muito a ideia de um quase desconhecido morando em sua casa. Até que chega da escola no dia seguinte e a cozinha está cheia de caixas, o avô se mudaria para o porão, a ideia não agrada muito Dudu até conhecer melhor Chico, os dois muito parecidos se tornam grandes amigos e melhor ainda, parceiros de trabalho. Na universidade, vô Chico trabalhava em um projeto secreto, uma máquina do tempo, quando vai para a casa da família ele não deixa de lado, pelo contrário, ainda se une a Dudu para ajudar nesse grande desafio. O novo laboratório fica no porão, é preciso atravessar uma passagem secreta, o que Dudu não imaginava é que encontraria PC, um pombo correio que fala, braço direito de Chico, Maya, uma fada conhecida como Fada Feia e TAB, o robô de seu jogo favorito, que ganha vida no porão e Hulk consegue falar após ganhar uma coleira de Chico. A vida de Dudu ganha cor após ganhar novos amigos, pois não se dá muito bem com os colegas da escola, isso porque Felipe, seu primo contou para todo mundo que Dudu tinha um dedo a mais no pé, característica que o avô também carrega. Além disso, Chico também tem um primo que não se dá bem, Ricardo, que trabalhava

[5] Abertura para uma possível segunda temporada.

com ele até conseguir expulsá-lo do laboratório para fazer seus próprios experimentos. Assim como Chico e Dudu se unem, Ricardo e Felipe se unem para tentar descobrir o que eles fazem no porão. Dorinha, a irmã de Dudu entra na máquina do tempo e desaparece, o irmão fica desesperado e descobre que ela foi parar no quintal, conta para o avô que a máquina não era do tempo e sim de teletransporte, até que Fada Feia soluciona o mistério, Dorinha só atravessou uma passagem. Além de terminar a máquina do tempo, Dudu e Chico precisarão ajudar seus amigos, Fada Feia precisa encontrar uma maneira de voltar para seu mundo, pois nasceu tão diferente de todas as outras fadas que acabou indo embora, ao invés de colorida e brilhante, ela nasceu marrom e opaca. Não é só ela que precisa de ajuda, TAB precisa de suas peças para ficar completo, no jogo de Dudu, a missão já está quase no final, só falta uma peça para o jogo ser zerado e TAB finalmente ter seu coração. Neste primeiro episódio os personagens serão apresentados e os desafios traçados. Dudu, vô Chico e todos os seres fantásticos irão caminhar juntos para enfrentar todos desafios.

ROTEIRO DO PILOTO

Roteiro

CENA 1. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - QUARTO DE DUDU - INT/NOITE

DUDU (7 anos, magro, baixo e usa óculos) está em seu quarto com seu tablet na mão entretido com um jogo de robô quando HULK, seu cachorro pinscher, que repousa ao seu late e corre para fora do quarto. Dudu pega seus equipamentos de explorador, os óculos de visão noturna, a lanterna e seu ouvidor, um aparato com um fone de ouvido que aumenta os sons. Sai devagar pelos corredores da casa, passa pelo quarto de DORINHA (2 anos, irmã de Dudu), que dorme. Passa pelos pais na sala que estão assistem a TV enquanto conversam e passa rápido para não ser percebido. Dudu chega na cozinha, abre uma porta e desce a escada, ainda iluminada pela luz que vem da cozinha, chega numa espécie de porão não muito grande, acende a lanterna.

CENA 2. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - PORÃO - INT/NOITE

DUDU
Hulk? Hulk?

Espera um pouco, e avista o cachorro cheirando um canto.

DUDU(CONT.)
Mas todo dia agora é isso Hulk? O que você tanto escuta nesse porão?

E voltam para a cozinha, ao passar novamente pela sala percebe que seu ouvidor está ligado e escuta uma conversa entre seus pais, LÚCIA e PAULO que falam sobre seu avô, FRANCISCO (CHICO) como Dudu não o conhece muito, começa a ouvir a conversa.

CENA 3. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - SALA - INT/NOITE

PAULO
Não sei se é uma boa ideia trazer ele pra cá de novo, depois que minha mãe morreu o meu pai se trancou naquele laboratório e não sai nem pra visitar os netos

LÚCIA
Mas Paulo, ele é o seu pai e seria legal se as crianças conhecessem o avô. Acho que ele viu o Eduardo umas duas vezes, uma quando ele nasceu e outra no enterro da sua mãe, mas ele ainda era um bebê

(CONTINUA...)

PAULO
Você sabe porque eu não queria que ele viesse pra cá. Não quero que ele coloque minhocas na cabeça do Eduardo

LÚCIA
Não tem outro jeito, o doutor Chico vem pra cá e fim de papo. Ele já está muito velho e não tem outro lugar pra ficar

Dudu faz cara de confuso e volta em direção ao seu quarto, senta na cama e olha para Hulk.

CENA 4. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - QUARTO DE DUDU - INT/NOITE

DUDU
Ah! Hulk (suspirando) Se o meu avô vier morar com a gente eu vou ter que mudar pro quarto da Dorinha, e o quarto dela é todo rosa e ela fica chorando toda hora.

Paulo aparece na porta com cara de bravo.

PAULO
Eduardo já passou da hora de você dormir, amanhã tem aula cedo e não quero ver sua mãe te chamando mais de uma vez

CENA 5. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - QUARTO DE DUDU - INT/DIA

No dia seguinte logo cedo, Dorinha aos berros no quarto ao lado acorda Dudu.

DUDU
(gritando com os olhos ainda fechados)
Mãe! A Dorinha tá chorando, vem pegar ela, eu não consigo mais dormir

LÚCIA
(grita da cozinha)
Então levanta e vai tirar sua irmã do berço, já passou da hora de acordar

Dudu olha para o despertador em formato de robô, que fica no criado mudo ao lado da cama, o relógio marca 7h55.

(CONTINUA...)

DUDU
Eu ainda tinha mais cinco minutinhos de sono, droga!

Dudu levanta irritado, vai até o quarto de Dorinha, tira a irmã do berço e a coloca no chão.

CENA 6. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - QUARTO DE DORINHA INT/DIA

DUDU
Porque você tem que acordar tão cedo? Pode ficar dormindo a manhã inteira, criança não sabe aproveitar a sorte que tem, viu!

CENA 7. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - BANHEIRO - INT/DIA

E segue até o banheiro, escova os dentes, de frente para o espelho quase fechando os olhos de sono e descabelado.

CENA 8. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - COZINHA - INT/DIA

Na cozinha, Lúcia na pia arruma algumas coisas, Dorinha já no cadeirão e Paulo, o pai de Dudu passa apressado, cumprimenta rapidamente todos, dá um beijo carinhoso em Dorinha e um selinho na mãe.

PAULO
Preciso ir, consegui um bico no trabalho pra ganhar mais um dinheirinho pra gente, agora com meu pai voltando pra cá teremos um gasto extra

LÚCIA
Não diga assim Paulo, seu pai não é um gasto. Você não vai tomar café?

PAULO
Eu tomo no escritório

Dudu chega na cozinha e o pai está indo embora

PAULO (CONT.)
Eduardo, ajuda a sua mãe depois da escola, eu vou chegar mais tarde hoje, tenho muito trabalho no escritório

Dudu senta a mesa, pega o leite e o achocolatado e coloca no copo.

(CONTINUA...)

LÚCIA
Mas você só vai tomar leite?

DUDU
Sim mãe

LÚCIA
Não vai comer nada? Só tomar leite? Dudu, você vai ficar com fome na escola e não vai raciocinar direito

DUDU
Mãe! (impaciente) Eu já disse que não tô com fome!

Lúcia pega um pão francês do saco corta, passa manteiga e coloca uma fatia de queijo.

LÚCIA
Toma aqui menino!

DUDU
Não quero mãe

Lúcia coloca o pão no prato de Dudu. O menino disfarçadamente, quando a mãe volta para a pia, embrulha o pão no guardanapo de qualquer jeito e enfia na mochila.

(som de buzina...)

LÚCIA
Vai Eduardo, a perua já chegou, é todo dia a mesma coisa, o seu Jaime buzina e você ainda não terminou de se arrumar. Nem escovou os dentes, desse jeito não vai arrumar namorada (rindo)

Dudu empurra o copo de leite pra frente, pega a mochila e sai em direção a porta da cozinha que tem acesso ao lado de fora da casa

DUDU
Fuui...

LÚCIA
(pensando alto)
Mas nem o leite esse menino tomou

Pega o copo chacoalha para misturar e toma o resto.

CORTA PARA...

CENA 9. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - COZINHA - INT/DIA

Voltando da escola, Dudu entra em casa com o tablet na mão, a cozinha está cheia de caixas e a casa mais movimentada do que de costume.

DUDU
Mãe, o que tá acontecendo aqui?

LÚCIA
Ajuda a levar essas caixas lá pra baixo, o seu avô vai morar com a gente agora. Nós oferecemos seu quarto mas ele preferiu ficar no porão

DUDU
Já já eu levo, só vou terminar essa fase aqui (mostra o tablet com o jogo do robô), já tô chegando no chefão, rapidinho mãe

LÚCIA
Não tem nada de rapidinho, pega logo as caixas, eu vou lá pagar o caminhão de mudança. Sua irmã tá dormindo no quarto, se ela chorar você vai lá ver

DUDU
Nossa, mas tudo eu, tudo eu!

Dudu pega algumas caixas do chão e mal enxerga a sua frente, desce a escada e no último degrau tropeça, não cai, mesmo assim derruba as caixas no chão. Aparece do escuro, pouco iluminado um velho com cara de bravo, chega perto de Dudu devagar (clima de suspense). CHICO (73 anos, barba e bigode brancos) estende uma mão biônica de brinquedo para Dudu, que se assusta e levanta sozinho, Chico deixa a mão de lado e começa a pegar as caixas no chão.

CENA 10. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - PORÃO - INT/DIA

CHICO
Precisa tomar mais cuidado pra entrar aqui, seu pai ainda não consertou a luz. Você também não conhece o porão direito pra ficar andando aqui no escuro Ricardo

(CONTINUA...)

DUDU
(rispidamente)
É Eduardo e não Ricardo. Além disso, o porão é o meu lugar secreto, quer dizer, era né! Eu conheço cada canto daqui

CHICO
(rindo)
Não é possível, o porão é grande demais pra você conhecer tão bem assim

Dudu olha ao redor, analisando o porão. Hulk aparece e começa a latir para Chico, que faz um gesto com a mão e espanta o cachorro. Dudu o pega no colo.

DUDU
Vou terminar de descer as caixas

Dudu sobe para a cozinha. Vô Chico vai tirando alguns objetos das caixas. Dudu chega novamente no porão com a última caixa.

DUDU
Pronto, acho que agora já terminei
(suspiro de cansaço)

Dudu senta numa cadeira de balanço e cansado observa o avô que tira uns objetos das caixas, caixas com tamanhos diferentes e nomes de países.

CHICO
Olha isso aqui, sabe o que é?

Chico tira da caixa com o nome Japão cinco saquinhos quadrados de tecido com uns 10 cm cada um.

DUDU
Isso parece a almofadinha que minha mãe coloca o alfinete quando tá costurando.

CHICO
(rindo)
Poderia até ser, mas é um jogo, chamado Otedama, é típico do Japão. Vem cá...

Com os saquinhos nas mãos fechadas, balança misturando-os e joga em cima de uma das caixas.

CHICO (CONT.)
Olha, agora você segura um dos saquinhos na mão, joga pra cima e tenta pegar o outro enquanto o primeiro ainda está o ar...assim ó (demonstrando)

Chico não consegue finalizar, derrubando o outro saquinho.

CHICO (CONT.)
Acho que já estou um pouco velho pra isso, meus reflexos estão mais devagar. Pode ficar com eles, acho que vai aproveitar mais do que eu

Tira outro objeto, agora da caixa escrito França, retira um chaveiro com a Torre Eiffel.

CHICO
Ahh! Essa viagem eu fiz com a sua avó, você não a conheceu, mas ela era uma ótima pessoa. Você sabe em qual país fica esse monumento?

DUDU
Deve ficar em São Paulo, minha mãe sempre fala que lá tem tudo

CHICO
(rindo)
A Torre fica na Europa, em Paris, a capital da França. Ela tem mais de 324 metros

DUDU
(pensando alto)
Humm! 324 metros, quanto será que dá isso

Pega seu tablet e abre um aplicativo (o aplicativo irá mostrar quanto dá 324 metros comparando com um objeto conhecido, por exemplo um ônibus) ele coloca o número 324 e seleciona o objeto ônibus dentre alguns outros. Na tela 324m = aproximadamente 20 ônibus

DUDU
Nossa é grande mesmo heim

CHICO
É sim, muito alto, o prédio mais alto de Paris

Chico tira da caixa um álbum de fotos e vai virando as páginas, muitas fotografias estão faltando.

(CONTINUA...)

CHICO
Olha só, tem algumas fotos da família aqui...saudade daquela época

DUDU
Vô porque você e o meu pai não se entendem? E você nunca vem visitar a gente?

CHICO
Ah! Eduardo, você é muito criança ainda pra entender algumas coisas

DUDU
Eu não sou mais criança, mas todo mundo ainda me trata assim (ríspido)

Deixa o álbum de lado e tira um objeto estranho da caixa (uma espécie de um capacete que prende a escova de dentes), Chico começa a rir

CHICO
Olha só (rindo) isso explica bem a minha relação com seu pai. Eu sempre gostei muito de inventar as coisas e todo mundo me chamava de cientista maluco, não sei porque, mas isso incomodava muito seu pai. Ele tinha vergonha de ter um pai como eu

DUDU
Eu ia achar muito legal vô, ter um pai como você. Eu também gosto muito de inventar as coisas, descobrir e explorar

Eduardo coloca o capacete na cabeça e brinca com ele.

DUDU
Com isso eu escovaria meus dentes mais rápido de manhã e assim teria um tempinho a mais pra dormir, isso é...se a Dorinha não me acordasse tanto com o choro dela

CHICO
Acho melhor você não levar isso lá pra cima, seu pai vai brigar comigo

Dudu tira alguns inventos do avô das caixas.

(CONTINUA...)

DUDU
Tá legal vô. Sabe...(pausa) Eu gostaria de inventar alguma coisa bem legal pra levar na escola, eles me achariam mais legal

CHICO
Humm...eu acho que você poderia me ajudar com uma coisa, mas precisa prometer que não vai contar pra ninguém. Eu vi que seu pai quase não para em casa, então acho que ele não vai perceber que você está trabalhando comigo

DUDU
Sério mesmo vô? (empolgado) Tô dentro!

CHICO
Mas você ainda nem sabe o que é!

DUDU
Não tem problema, qualquer coisa vai ser mais legal do que ficar cuidando da Dorinha

CHICO
Você conhece mesmo o porão?

DUDU
Cada canto vô! Cada pedacinho! É aqui que vamos fazer nosso plano secreto?

CHICO
Quase aqui, mas você tem que prometer que não vai mesmo contar pra ninguém!

DUDU
Já disse! Não conto...(pausa)nem teria pra quem contar mesmo (sem graça)

Chico se levanta e segue em direção à lâmpada, o lugar está iluminado com algumas velas e uma luminária, que está ligada por uma longa extensão que vem da cozinha. Chico puxa uma vez a cordinha que ligaria a lâmpada.

DUDU
Vô, não funciona, meu pai ainda não consertou a energia daqui embaixo

(CONTINUA...)

CHICO
Mas é claro que não funciona! Isso não é uma lâmpada, é a passagem pro outro lado. Só puxar a cordinha três vezes assim

Uma portinha se abre, parecia um armário velho de cozinha, mas uma das portas se abre e ao fundo um corredor escuro dá lugar a uma outra sala, é o laboratório secreto.

DUDU
Caramba Vô! Como é que você sabia disso? Você nem mora aqui!

Dudu segue em direção ao corredor mas não entra, fica espiando de fora, com certo receio de passar primeiro

CHICO
Eu construí essa casa há muitos anos, quando me casei com sua avó. Eu fiz esse laboratório secreto pra ninguém saber das minhas invenções, pelo menos até eu testar e garantir que elas funcionam mesmo. Vem que eu vou te mostrar tudo!

CENA 11. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - LABORATÓRIO - INT/DIA

Vô Chico passa na frente de Dudu e ele o segue. Tudo está muito empoeirado, várias prateleiras com caixas, instrumentos e equipamentos que Dudu não imagina o que seja, algumas caixas estão limpas e separadas.

DUDU
Hulk! como você entrou aqui? Nunca vi, parece minha sombra esse cachorro

Hulk parece não gostar muito do avô. Este faz um movimento brusco em direção ao cachorro que ainda late para ele, e o pega com pouca delicadeza.

CHICO
Tenho uma surpresinha pra vocês dois!

Chico pega em uma prateleira uma coleira diferente, com um alto falante acoplado a ela, com aparência bem velha, mas sem uso. Coloca no cachorro e regula alguns botões. Hulk faz movimento de latir, mas ao invés disso, uma fala sai do aparelho, uma voz grossa para o tamanho do cachorro

HULK
Sai de perto desse homem Dudu!

DUDU
Meus Deus! (rindo com empolgação) Não posso acreditar! Parece coisa de filme!

HULK
Não chega perto dele, seu velhote! Ou eu arranco a sua mão com os meus dentes

CHICO
(rindo)
Olha só que cão valente heim Eduardo! Até parece um pit bull

DUDU
Que isso Hulk! Ele é meu vô, não vai te fazer mal não!

HULK
Era ele quem entrava no porão todos os dias na calada da noite! Da sua janela eu via ele passando no quintal e logo desaparecia no meio das moitas

DUDU
Ah! Então tá explicado o barulho que ele ouvia à noite, sempre corria pra cá, mas quando eu vinha atrás dele não encontrava nadinha de nada

CHICO
Eu trazia algumas coisas que ninguém podia saber. Algumas coisas do laboratório que eu peguei na universidade

DUDU
Nossa! Eu só posso tá sonhando, esse lugar é muito legal!

Dudu anda no porão e observa algumas coisas.

CHICO
Não é sonho não, e se você não acreditar não vai conhecer tudo o que o porão tem

No meio da conversa surge PC, um pombo de madeira bem desengonçado, ele entra por um cano na parede batendo em tudo, até que para em uma bancada perto de Chico, traz consigo um vidrinho com um líquido dentro. Olha Dudu de baixo pra cima.

PC
Quem é esse aí? Olha foi difícil pegar isso viu Seu Chico, tinha muito gente no laboratório, estão mudando umas coisas por lá

CHICO
É (pausa)...já imaginava mesmo. Eu mal saí de lá e já estão se desfazendo de tudo, precisamos ser rápidos. Esse aqui é o meu neto, ele vai ajudar a gente com o plano

PC
Olha só...

Analisa novamente Dudu

PC (CONT.)
mas ele ainda é uma criança

DUDU
Eu não sou criança coisa nenhuma. E você é um pombo velho de madeira, não sabe de nada

CHICO
Olhá só, se vamos trabalhar todos juntos precisamos nos unir de verdade, parem de besteira vocês dois. O PC é bem velho mesmo, quando eu comecei a construí-lo não existiam muitas ferramentas modernas, então o fiz de madeira, mas sua engrenagem é bem moderna né PC?

PC
Sou novinho em folha e olha que não precisei nem de botox (rindo)

CHICO
Vamos ver isso aqui então

Pega o vidrinho que PC trouxe e analisa

CHICO
Parece que tem menos do que deveria

PC
Sabe como é né. Eu parei num poste e tinha um pombinha linda me dando bola, de repente chegou o namorado dela e veio pra cima de mim, sai voando correndo e trombei numa árvore

CHICO
Eita pombo atrapalhado, nunca vi pássaro bater em árvore! Olha só Dudu, não podemos contar nem mostrar nada pra ninguém até a invenção estar pronta e ser testada

Um grito de longe que fica mais alto.

LÚCIA
O almoço tá na mesa! Eduardo, chama o seu avô e vem, senão a comida vai esfriar!

O cachorro que estava deitado logo levanta.

HULK
Opa! Hora de filar uns petiscos. A Dorinha sempre deixa cair umas comidinhas no chão. Adoro!

O avô pega o cachorro antes de ele correr e tira a coleira dele.

HULK
Espe...(é interrompido)

Um latido continua a frase e Chico o coloca no chão.

CHICO
Não esquece Dudu! O Hulk só pode usar a coleira aqui dentro!

DUDU
Tá certo vô! Melhor mesmo, porque se minha mãe descobrisse que o Hulk consegue falar, ela teria um treco

Após a conversa os dois seguem em direção ao outro porão que dá acesso a cozinha, sobem e se sentam na mesa. Já estão lá Paulo, Dorinha em seu cadeirão e Lúcia ainda coloca as panelas na mesa.

CENA 12. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - COZINHA - INT/DIA

PAULO
Eduardo não é pra ficar no porão, (pausa) quer dizer quarto do seu avô incomodando ele

CHICO
Ele não me atrapalha, até me ajudou com umas coisinhas

PAULO
Ele tem muita tarefa da escola pra fazer e precisa ajudar aqui também

DUDU
Mas pai depois eu faço, preciso ajudar o vô com as coisas

PAULO
Nada de coisas, você vai terminar o que tem que fazer

O almoço continua em silêncio...quando terminam.

LÚCIA
Dudu, o Felipe vem pra cá mais tarde, sua tia vai precisar ir ao médico

Dudu faz cara de bravo e sai da mesa batendo o pé. Lúcia olha para Chico.

LÚCIA
Não sei porque esses dois não se dão muito bem. É implicação do Eduardo, o Felipe é um doce de menino

CHICO
Ah! Se for como meu primo Renato

PAULO
Lá vem você com essa história pai! O Renato acabou te ajudando na universidade

CHICO
Ajudando a me expulsar isso sim!

PAULO
Vamos terminar com esse papo furado que eu preciso voltar pro trabalho, depois conversamos sobre isso

Chico levanta da mesa e desce em direção ao porão.

CENA 13. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - QUARTO DE DUDU - INT/DIA

Dudu no quarto com os livros no chão e o tablet em cima de um deles jogando o jogo do robô. O pai passa e para na porta, logo Dudu vira uma página, escondendo o aparelho.

PAULO
Estou voltando pro trabalho, vê se ajuda a sua mãe porque a gente não tem dinheiro pra empregada não, você já tá um pouco grandinho pra ficar o dia inteiro só brincando

Paulo se vira e vai embora, Dudu com o olhar triste volta para o jogo e olha o pai indo "de canto de olho". Barulho de porta batendo. Dudu pega o tablet e corre para o porão. Lá o avô cochila em uma cadeira de balanço com um livro nas mãos. Dudu aparece e começa a chacoalhar o avô.

CENA 14. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - PORÃO - INT/DIA

DUDU
Vamos vô! Vamos...precisamos terminar de arrumar o laboratório!

CHICO
Ah menino! Desse jeito você me mata de susto, o vô tá velho, precisa descansar um pouco depois do almoço, porque dá um sono (boceja)

Dudu pula e tenta alcançar a cordinha da lâmpada, sem muito sucesso. O avô se levanta com dificuldade e abre a passagem. Os dois seguem levando algumas caixas do quarto Hulk corre na frente dos dois e entra no porão.

CENA. 15 - CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - LABORATÓRIO - INT/DIA

Logo Dudu pega a coleira e enfia no pescoço do animal

HULK
Eu não aguento mais aquele gato da vizinha, não posso nem sair no quintal pra ir no banheiro e ele já vem correndo atrás de mim, derrubou o vaso de samambaia da sua mãe e ainda por cima ela achou que a culpa era minha

(CONTINUA...)

Arrumam as coisas no porão a mãe de Dudu grita.

LÚCIA
Seu Chico, o eletricista já terminou de arrumar a fiação! Já tá funcionando a luz?

As luzes piscam um pouco e ligam de vez

CHICO
Agora sim, graças ao Edison podemos começar a trabalhar direito

DUDU
Que Edison? Você conhecia o eletricista por acaso?

CHICO
Thomas Edison Dudu! O inventor da lâmpada! Se você quer ser um inventor de verdade, precisa conhecer os inventores mais importantes e seus inventos

HULK
Esse aí eu conheço

DUDU
Que conhece o que! Como um cachorro vai conhecer de ciências

HULK
A tv fica ligada o dia inteiro na sala, você acha que eu fico parado na frente dela fazendo o que. Eu gosto mesmo é do canal de ciências, outro dia estava vendo um programa super interessante sobre a reprodução das bactérias que vivem no dente da baleia e sua mãe chegou e mudou pra novela

CHICO
Edson teve a luminosa ideia em 1879

Na estante Chico pega uma lâmpada maior do que o tamanho normal e explica seu funcionamento pra Dudu.

CHICO (CONT.)
Quando a lâmpada está presa no teto ou rosqueada em outro lugar e alguém aciona o interruptor, manda energia pra essa parte aqui

Mostra a base da lâmpada.

CHICO (CONT.)
Então esses dois fios de metal (mostrando na lâmpada) levam energia pro filamento, esse fiozinho enrolado aqui. O fiozinho esquenta e transmite luz e calor.

DUDU
Nossa, imagina antes da lâmpada, todo mundo tinha que fazer tudo durante o dia né vô

De repente um barulho de alguém batendo no vidro. Dudu olha e seu tablet que funciona sozinho, o robô personagem (TAB) de seu jogo preferido bate no vidro e chama por ele.

TAB
Eeei você aí! Não vai mais jogar? Precisamos terminar isso logo, precisamos encontrar o resto das minha peças

Dudu não entende nada.

TAB
Ei, é com você mesmo que eu estou falando!

DUDU
Mas você nunca falou comigo antes, o que tá acontecendo?

CHICO
Eu te falei Dudu, esse lugar é mágico, tem alguma coisa aqui.

DUDU
E porque você precisa que eu termine logo robô?

TAB
Meu nome é TAB, preciso de sentimento, você já encontrou meu cérebro e eu ganhei a inteligência, já achou meus olhos e ganhei a visão, já tenho tudo, só falta meu coração, é a última fase, não pode desistir agora

DUDU
Mas eu já tentei mais de dez vezes e não consigo passar do chefão

TAB
Tem um jeito de enganar ele, você precisa tentar de novo (pausa) Ah não...de novo não! Não esquece de mimmm

O tablet desliga e no meio da tela a imagem da bateria em vermelho pisca. Dudu olha para o vô, como se pedisse alguma ajuda.

CHICO
Ah! Isso é com você, não entendo dessas coisas de muita tecnologia

Hulk late e quase morde um "inseto" que passa por ele e depois passa perto de Dudu e Chico.

DUDU
Nossa que que é isso?

E depois passa novamente pelos três, pousa ao lado de PC, o pombo de Chico, a pequena fadinha, FADA FEIA (5cm, marrom e feia), confundida com um inseto.

FADA FEIA
Quem são esses?

DUDU
Mas o que mais vai sair desse porão, e eu que pergunto, o que é você?

FADA FEIA
Eu sou uma fada oras! Não está vendo minha asa aqui!

A fada se vira e mostra a asa para Dudu, que se aproxima do avô.

DUDU
Mas vô, fadas não eram pra ser bonitas?

A fada ouve, se entristece e volta pro lugar de onde saiu, o cano na parede, mesmo local por onde PC entrou.

CHICO
Essa é a Maya, mais conhecida por Fada Feia. As fadas vivem dentro
(MAIS...)

CHICO (...cont.)
dos troncos das árvores em um mundo muito especial, elas são coloridas e brilhantes. Por algum motivo, Feia nasceu marrom e opaca e por isso não é aceita em seu mundo, ela é uma fada muito triste e vive aqui no porão, nós aqui somos seus únicos amigos

DUDU
Coitada! Mas vô, eu sei como ela se sente.

Sentado em cima da bancada tira o tênis, a meia e mostra o pé para o avô.

DUDU
Olha vô! Esse aqui é o meu defeito, o motivo de o pessoal da escola zoar tanto comigo

CHICO
Mas eu não acredito!

DUDU
É tão feio assim mesmo vô?

CHICO
Claro que não menino! Isso é muito especial, quantas pessoas você conhece que tem seis dedos no pé?

DUDU
Nenhuma ué! Talvez se todo mundo tivesse o dedo assim eu seria normal e igual a todo mundo

Chico tira o sapato, a meia que está furada no dedão e mostra o pé para Dudu.

CHICO
Agora conhece duas!

DUDU
Então foi você quem me passou isso! O pessoal da escola fala que se eu encostar neles vais nascer outro dedo, povo burro

CHICO
E porque você não explica pra eles?

DUDU
Não adianta vô, depois que o meu primo Felipe contou pra todo mundo, eu fiquei meio sem amigos na escola. Eu sempre fico sozinho no recreio e nunca sou escolhido na educação física

CHICO
Esquece deles por enquanto, a gente tem muita coisa pra fazer, precisamos fazer essa máquina funcionar logo!

DUDU
Você ainda não me falou o que é isso vô, como eu posso te ajudar se eu não sei o que é e nem do que precisa pra funcionar

CHICO
Do que precisa pra funcionar nem eu sei, e é com isso que você vai me ajudar

Da cozinha, Lúcia grita.

LÚCIA
Dudu, seu primo chegou! Vem brincar com ele

DUDU
Droga! Preciso ir lá pra cima, do jeito que o Felipe é, se ele descobrir o porão vai colocar na internet, e já viu né (pausa) caiu na web não tem volta

CENA. 16 - CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - COZINHA - INT/DIA

FELIPE (7 anos, primo de Dudu) na mesa mostra um carrinho feito de material reciclável.

FELIPE
Você já fez o seu Eduardo? (em tom irônico) É pra amanhã, a professora disse que é como se fosse a prova do bimestre

DUDU
Já tá quase pronto o meu, só falta (fala baixinho) fazer tudo

Lúcia escuta.

LÚCIA
Eduardo Pereira, com certeza a professora passou a lição faz muito tempo, porque você tem que deixar tudo pra última hora? Não era melhor fazer com calma, fazer direitinho

DUDU
Mas eu vou fazer direitinho mãe! Direitinho, mas rápido!

LÚCIA
Ah! Você faz como achar melhor, a nota é sua e é você quem vai ficar de recuperação nas férias

DUDU
Tá bom mãe, já entendi, agora onde está o lixo reciclável que você sempre separa?

LÚCIA
Tá tudo lá fora já, torce pro homem da carrocinha não ter passado ainda

CENA. 16 - CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - FRENTE DA CASA - INT/DIA

Dudu mexe no lixo.

DUDU
Credo, que nojo, aquele gato do inferno já veio aqui e bagunçou tudo

Lúcia aparece e cruza os braços.

LÚCIA
Gente, mas precisa fazer essa lambança toda pra pegar o reciclável?

DUDU
Mas mãe não fui eu!

LÚCIA
Vai falar que foi o gato da vizinha agora

DUDU
Mas (pausa) Ah! Deixa pra lá vai

Dudu pega o máximo de coisas que consegue e encontra pilhas no meio do lixo.

DUDU
Mãe, no lixo reciclável não pode jogar pilha! Tem um lixo especial pra isso

LÚCIA
Ah! Não sabia, ouvi na TV que precisa reciclar pilhas e baterias também

DUDU
Ahh mãe (sem paciência), precisa né, mas não no mesmo lixo! As pilhas tem metal pesado e eles são muito tóxicos para o organismo, e depois que eles entram não saem mais, vão se acumulando

LÚCIA
Leva isso pra dentro então que eu vou procurar onde posso jogar essas pilhas fora

Dudu e Lúcia voltam para a cozinha.

CENA. 16 - CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - COZINHA - INT/DIA

Passa pelo porão e dá uma olhada, enquanto isso, Hulk o segue. Quando passa por Felipe...

FELIPE
Fique sabendo que o seu avô caduco veio morar aqui na sua casa, você foi pro quarto rosa da sua irmã é?

DUDU
Primeiro que meu vô não é caduco, ele é muito inteligente, se quer saber! Estamos trabalhando em um negócio que quando ficar pronto você vai ver! E segundo que meu avô vai ficar no porão e eu vou
(MAIS...)

DUDU (...cont.)
continuar com meu quarto como sempre

Dorinha começa a chorar e Lúcia grita de algum outro cômodo da casa.

LÚCIA
Eduardo, vai pegar sua irmã no berço!

DUDU
Mas mãe, eu tenho que terminar meu trabalho

Lúcia surge no corredor, com luvas, um lenço na cabeça e uma vassoura na mão.

LÚCIA
Você teve o mês inteiro pra fazer esse negócio e eu tô terminando de lavar o banheiro

Felipe já vai saindo da cozinha e fala.

FELIPE
Deixa que eu vou tia!

Faz cara de desdém para Dudu e...

FELIPE
Melhor você não andar muito, pode tropeçar com o seu dedo a mais

Dudu espera o primo sair e corre para o porão.

CENA 19. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - PORÃO - INT/DIA

Com os recicláveis e o tablet na mão, coloca uma cadeira para alcançar a cordinha, entra no porão e Hulk entra logo depois.

CENA 20. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - LABORATÓRIO - INT/DIA

DUDU
Vô! Vô! Preciso terminar um negócio urgente, preciso construir alguma coisa com todo esse lixo

CHICO
Agora eu tô um pouco ocupado aqui, pede pro seu amigo robô aí

DUDU
Nossa é mesmo!

Dudu aperta um botão e tela se ilumina.

DUDU
TAB! TAB!

TAB
Você de novo! Vai me ajudar né?

DUDU
Vou sim, mas antes você precisa me ajudar. Preciso construir alguma coisa com esse lixo reciclável

Dudu vira o tablet para mostrar a TAB o material, este passa um scanner nos materiais e eles aparecem na forma de lista na tela, com TAB no meio. Aos poucos o robô vai puxando peça por peça e montando um robô.

DUDU
Nossa que demais! Meu trabalho vai ser o melhor da sala!

A campainha da casa toca e Lúcia grita novamente.

LÚCIA
Eduardo, vai ver quem é

DUDU
Nossa mãe, tudo eu, tudo eu!

CENA 21. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - COZINHA - INT/DIA

Quando abre a porta encontra um senhor que aparenta ter a idade do avô, é RICARDO, primo de Chico.

RICARDO
Preciso falar com Francisco

Ainda sem ser convidado entrao na casa. Dudu faz cara de desconfiado

DUDU
Espera que vou chamar meu vô

Chico sobe a escada antes mesmo de Dudu chamá-lo.

CHICO
A que devo o desprazer da sua visita?

RICARDO
Eu vi o PREGO (25 anos, nerd), aquele seu aluno e fiel escudeiro entrando no laboratório da universidade e pegando umas coisas

CHICO
Fui em quem pediu! Não vai brigar com o menino, ele só fez o que eu mandei. Ainda tinha coisa minha no laboratório e pedi que ele trouxesse

RICARDO
Eu lembro que da última vez que você foi lá não estava faltando nada. Se você estiver fazendo alguma coisa por trás de mim eu vou descobrir!

De repente Hulk aparece e está com a coleira especial fora do porão. Dudu com cara de desespero e olha para o cachorro como quem diz pra ele não falar nada, mas não dá tempo.

HULK
Quem é...

Dudu corre pra pegar o cachorro e tapa sua boca, não dá tempo de Hulk terminar a frase. Ricardo sem entender.

RICARDO
Mas o que é isso? Eu podia jurar que... (dúvida)

DUDU
Nossa, que perigo, o Hulk assim solto pela casa com estranhos dentro! Ele é muito bravo, pode até atacar o senhor!

Sai em direção ao porão, atento, Ricardo segue o menino com o olhar, com ar de curiosidade e desconfiança. Vira a cabeça e percebe um menino escondido atrás de uma das paredes, é Felipe, que estava ouvindo a conversa.

CHICO
Bom, você já falou tudo o que queria né, passar bem!

(CONTINUA...)

Felipe percebe que foi descoberto por Ricardo e sai de trás da parede, chegando na cozinha.

CHICO (CONT.)
Fernando, abre a porta pro Ricardo ir embora

Chico segue para o porão.

FELIPE
É Felipe, seu velho caduco

Ricardo com olhar de satisfação para o menino.

RICARDO
E você quem é criança?

FELIPE
Eu sou o Felipe Mourão de Souza, porquê?

RICARDO
Você também é neto do Francisco?

FELIPE
Deus me livre ser neto daquele velho caduco

RICARDO
Humm (pausa). Acho que vamos nos entender. Você quer fazer um acordo comigo? Eu te dou uma recompensa, para cada novidade que você contar sobre o que anda acontecendo aqui

FELIPE
Tá legal, minha mãe sempre me deixa aqui na tia Lúcia mesmo, ela sempre tá ocupada e meu pai também, então (pausa) acho que tudo bem

Felipe abre a porta e Ricardo vai embora. Dudu estava na escada do porão e escuta toda a conversa dos dois, volta correndo em direção ao porão.

CENA 22. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - PORÃO - INT/DIA

DUDU
Vô! Vô! O Ricardo pediu pro Felipe contar tudo o que acontece aqui em casa!

CHICO
Olha só! Mas que intrometido. Precisamos bolar um plano pro Felipe cair na armadilha e só contar coisas sem importância pro Ricardo. Logo ele vai achar que não está acontecendo nada de mais aqui e desencana. Vem, vamos começar a mexer na máquina

CENA 23. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - LABORATÓRIO - INT/DIA

Chico tira um lençol branco empoeirado de uma coisa muito grande.

CHICO
Olha só, essa é a futura máquina do tempo. É quase a mesma que eu tinha na universidade. Eu sabia que o Ricardo iria acabar me expulsando de lá, então fui fazendo uma igual aqui no porão, ficou faltando algumas coisas, mas nada de mais. Dudu vou te dar a honra de apertar o botão, aquele vermelho ali

O avô se distancia da máquina e segue para a bancada. Dudu, distraído, analisa a máquina não percebe que Dorinha está no porão, seguindo a Fada Feia, que parece brincar com ela. Dudu aperta o botão e a máquina faz um barulho de motor de carro velho e balança um pouco. A Fada entra por uma portinha perto do chão da máquina e Dorinha a segue, quando Dudu vê já é tarde demais, a porta se fecha sozinha e Dorinha desaparece.

CHICO
Funcionou! A máquina do tempo! Funcionou! Finalmente!

DUDU
Tô frito! Tô frito! Meus deus, precisamos encontrar a Dorinha. Era pra eu estar cuidando dela, ao invés disso, mandei ela pra sei lá que tempo

CHICO
Calma Dudu, nós vamos encontrar a Dorinha. Assim que eu descobrir como a máquina funciona

Chico coça a cabeça como quem tem muitas dúvidas.

DUDU
Aaai, agora que eu tô frito mesmo!

Dudu inspeciona a máquina preocupado e Vô Chico procura por coisas nas caixas. Lúcia grita da cozinha.

LÚCIA
Eduardo de Souza Pereira, vem aqui agora!

DUDU
Ai vô, tô morto! Deixa eu ir lá

CENA 24. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - COZINHA - INT/DIA

LÚCIA
Eu não disse pra você cuidar da sua irmã!

DUDU
Eu sei mãe, mas eu não tive culpa, a máquina engoliu ela, e ela estava atrás da...

LÚCIA
Mas o que você tá falando menino? Sua irmã estava lá sozinha andando no quintal atrás das borboletas

DUDU
Quintal? Como assim?

LÚCIA
Isso mesmo, você deve ter deixado ela sozinha e ela viu a porta aberta. Quando eu pedir pra você cuidar da sua irmã é pra cuidar dela de verdade. Nós não temos babá, você precisa ajudar mais em casa, como o seu pai falou, sai um pouco desses joguinhos e venha!

DUDU
(pensando alto)
Então a máquina do tempo funciona de verdade, mas ao invés de máquina do tempo é uma máquina de teletransporte, genial! Preciso contar pro meu vô

A mãe segue em frente e Dudu, ao invés de segui-la vai pro laboratório.

CENA 25. CASA DA FAMÍLIA PEREIRA - LABORATÓRIO - INT/DIA

DUDU
Vô, a Dorinha estava no quintal, foi parar no quintal, é uma máquina de teletransporte!

FADA FEIA
Aai como vocês são tontos, eu estava brincando com o bebê e passamos na passagem que dá pro quintal, a máquina tá furada e dá bem naquela janelinha escura ali ó

CHICO
Eu fiz aquela passagem pra trazer umas coisas pro laboratório, pois ninguém podia saber. Seu pai nunca poderia descobrir Dudu, senão ele não deixaria você chegar nem perto de mim

DUDU
Tá bom vô, a Dorinha já está bem e ninguém descobriu nada, preciso ir terminar meu dever e tentar ajudar o TAB a encontrar as peças dele

Dudu pega o material reciclável e seu tablet e vai embora do porão.

FIM

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerações Finais

O interesse por projetos voltados para o público infantil apareceu logo nos primeiros anos da faculdade, em diferentes trabalhos. O principal deles foi o programa Giramundo, no qual participei com a criação, direção de arte e produção, no entanto, como toda produção de baixo orçamento, a equipe acaba transitando em todas as etapas, quando necessário.

Com isso, colaborei com o roteiro de um dos quadros do programa, pela primeira vez na faculdade, trabalhando nessa etapa da pré-produção um pouco mais a fundo, mas ainda sim, menos do que eu gostaria. Aprofundar mais os estudos nessa área foi um importante passo para decidir qual seria o projeto de conclusão de curso.

Então uni o desejo de criar um seriado infantil com o de escrever um roteiro original. Como o programa Eureka – Descobri.. já não estava mais apenas no plano das ideias, pois já tinha sido trabalhado em outras matérias, no entanto, apenas superficialmente.

O projeto inicial era dividido em três blocos, que poderiam ser considerados independentes, no primeiro bloco o programa apresentaria um contexto histórico da invenção, no segundo explicaria o funcionamento do invento, nesse bloco, as personagens principais seriam mais participativas. No terceiro e último bloco, a evolução da invenção seria apresentada.

Esse formato de programa apresentou uma grande dificuldade em criar um fio narrativo com as personagens, não existia uma história que pudesse ser desenvolvida nos outros episódios. Com o estudo exploratório sobre o público infantil, foi possível confirmar a dificuldade em escrever para as crianças, elas precisam de uma história interessante e criativa, que desperte a atenção. Então, logo a ideia da estrutura original foi descartada, pois a série dava muito mais atenção para o conteúdo educativo do que para narrativa.

Esse problema começou a ser resolvido quando o perfil das personagens foram trabalhados mais a fundo, elas pareciam ganhar vida, a saída seria então, começar a narrativa, pensando sempre primeiro nas personagens e depois no conteúdo educativo, assim, teria uma boa história e com informações de qualidade. Essas informações estariam justificadas no roteiro, cada invenção, fato ou

curiosidade apresentada teria uma ligação com as personagens, falas ou acontecimentos da história.

No trabalho tive a oportunidade de desenvolver o roteiro, transformando-o em uma história com início, meio e fim, mas ainda com abertura para uma possível segunda temporada. Depois de muitas pesquisas, pensando no conteúdo, nas personagens, ambientes, o roteiro começou a ganhar vida e a caminhar, parecia que as personagens já tinham vida própria.

Nesse momento eu percebi que o que eu gostaria de fazer na minha área profissional seria escrever para o público infantil. Esse trabalho me deu a oportunidade de descobrir uma das mais importantes etapas de um projeto audiovisual, o roteiro. Pois qualquer filme, seriado ou outro produto, para ter sucesso e prender a atenção do espectador, precisa de uma história que seja bem contada.

Bibliografia

AMÉRICO, Marcos; YONEZAWA, Wilson Massahiro. **Edutretenimento**: uma abordagem histórica e conceitual. Disponível em: <http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecotec2009/anais/1072-1087AMERICOYONEZAWA.pdf>. Acesso em: 7 jul. 2013

ARAÚJO, Elaine; CALUZI, João José; CALDEIRA, Ana Maria. **Divulgação científica e ensino decCiências**: estudos e experiências. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

ARIÈS, Phillippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1981.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 9. ed. Porto Alegre: Artmed, 2003.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é sociologia da infância**. Campinas-SP: Editora Autores Associados, 2009.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

BRAGA, José Luiz; CALAZANS, Regina. **Comunicação e educação**. São Paulo: Hacker, 2001.

CARNEIRO, V. L. Q. **Castelo rá-tim-bum:** o educativo como entretenimento. São Paulo: Annablume, 1999.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. **A Psicanálise na Terra do Nunca**: ensaios sobre a fantasia. Porto Alegre: Penso, 2011.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mário. **Fadas no Divã**: psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FEILITZEN, Cecília; CARLSSON, Ulla. **A criança e a mídia**: imagem educação e participação. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.

FIELD, Syd. **Manual de Roteiro** : os fundamentos do texto cinematográfico. Objetiva LTDA, Rio de Janeiro, 1979.

GIACOMINI FILHO, Gino. **A criança no marketing e na Comunicação Publicitária**. In: PACHECO, Elza Dias. **Televisão, criança, imaginário e educação:** dilemas e diálogos. Campinas: Papirus, 1998.

KELLISON, Cathrine. **Produção e Direção para TV e Vídeo**: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

MACHADO**,** Sátira Pereira. **Poesia Infantil na TV:** a experiência do Castelo Rá Tim Bum. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.

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

MASSARANI, Luisa; MOREIRA, Ildeu de Castro; CANDOTTI, Ennio; BRITO, Fátima. **Ciência e Público**: caminhos da divulgaçãoo científica no Brasil. Rio de Janeiro: Casa da Ciência/UFRJ, 2002.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1964.

PRIORE, Mary Del. **História das crianças no Brasil***.* São Paulo. Contexto, 1996

RABIGER, Michael, 2007: **Direção de Cinema**: Técnicas e Estética, Rio de Janeiro.

SANDLER, Ellen. **Guia Prático do Roteirista de TV**: estratégias criativas para roteiros de televisão. São Paulo: Bossa Nova, 2008.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: pluralidade cultural, orientação sexual. Brasília: MÊS/SEF, 1997.

SOIFER, Raquel. **A criança e a TV:** uma visão psicanalítica**.** Editora artes médicas sul, Porto Alegre, 1991.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar & a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

APÊNDICE

APÊNDICE A – TRABALHO DE ORGANIZAÇÃO DA PRODUÇÃO II

1. NOME DO PROGRAMA

   Eureka! - Descobri...

2. TEMÁTICA

   Educacional mostrando as maiores invenções humanas e seus inventores.

3. CATEGORIA

   Educativo

4. GÊNERO

   Infantil; Educativo; Série e Interativo.

5. FORMATO

   Quadros; Seriado; Episódio e Interativo.

6. INTRODUÇÃO

O poder de criação do homem é algo inquestionável, desde os primórdios ele cria novas tecnologias que facilitam seu trabalho. Desde as primeiras invenções, como as armas dos homens das cavernas, a roda, até as mais novas, como a internet, despertam no homem a curiosidade. O desejo de saber como seu inventor chegou até a sua criação final. A maioria dos grandes inventos são estudados nas escolas, no entanto, de forma apenas teórica, com o mínimo de contextualização. É importante mostrar a ciência para as crianças de forma divertida e descontraída, despertando o interesse pelo assunto.

7. SINOPSE:

Eureka! - Descobri... é um programa infantil que apresenta os grandes inventores da humanidade e suas criações. A cada episódio, o nome do programa se completa, por exemplo, no piloto a invenção mostrada é o avião, então o título será “Eureka – Descobri...o Avião”. O programa tem dois apresentadores, Eduardo

(Dudu), um menino curioso que sempre quer saber de tudo, tem oito anos de idade e está no terceiro ano da escola e Francisco (Vô Chico), um professor-cientista aposentado que tem um laboratório em casa e faz experimentos diversos, tem 70 anos e passa seu maior tempo livre no porão da casa, onde fica seu laboratório. O restante da casa da família nunca é mostrada, assim como seus outros integrantes. No entanto, a voz dos outros personagens podem aparecer em algum episódio. A família é composta por Dudu, o filho único e um dos protagonistas do programa, assim como seu avô Francisco, a mãe de Dudu, Ligia e o pai Henrique. Os pais de Dudu ao final de cada episódio chamam o menino para fazer alguma coisa, assim termina com o menino se despedindo do avô e subindo do porão.

Em cada episódio, Dudu chega para o avô com alguma curiosidade ou dúvida sobre algum tema, este retratado no programa, para facilitar a compreensão do tema a dúvida ou curiosidade será algum fato do cotidiano, que faz parte da vida de Dudu ou de qualquer outra criança. As abordagens das temáticas serão divididas em biografia, história e ciência. Na biografia, o inventor será apresentado, assim como a época em que ele viveu, contextualizando toda a história por trás da invenção, quais eram os costumes da época, o que já existia, o que estava acontecendo naquele período ou qualquer outra informação que faça parte do contexto e ajude na compreensão do assunto. Outra abordagem será a da história do invento em si, como ele era quando foi inventado e como ele é hoje, passando por um histórico, mostrando as mudanças que ocorreram com ele e como ocorreram. Por último, será mostrada a ciência por trás da invenção, como ela funciona, do que ela precisa para funcionar, entre outras explicações necessárias, no entanto, essas informações não são aprofundadas, pois trata-se de um público infantil.

PLANO DE DIREÇÃO: O programa terá os dois personagens em estúdio, com as câmeras focando nos dois e também em plano fechado quando necessitar. O cenário participará ativamente do cotidiano dos personagens, sendo assim, câmeras em plano aberto também são importantes, para mostrar essa interação dos personagens com o espaço cenográfico. Movimentos de cima, com os olhos do espectador passeando pelo cenário. A câmera subjetiva pode ser aproveitada de maneira positiva, principalmente sob o olhar de Dudu, pois ele será a maior ponte de relação-identificação das crianças com o programa.

8. PÚBLICO-ALVO

Alunos do ensino fundamental. Do terceiro ao sétimo ano, principalmente. Crianças com a faixa etária entre 7 e 12 anos.

9. TEMPO

Programa de 26 minutos, com 2 intervalos de 2 minutos. Total de 30 minutos.

10. PERIODICIDADE

Semanal

11. HORÁRIO

Sábado às 10h

LINHA DO CONTEÚDO/ÁREAS ABORDADAS: As invenções humanas estão presentes em todas as áreas do conhecimento, cada episódio abordará uma invenção, desde a roda até a internet, passando por todas as áreas. O programa será dividido em biografia, ciência e história. Na biografia o inventor será apresentado, assim como a época em que vivia, os costumes, o local, a população, entre outros aspectos que façam parte do contexto, explicando assim o porque de inventar tal coisa. Na ciência, o processo de construção do invento, com a preocupação de não aprofundar muito, fazendo com que a criança comece a entender temas da física, química, matemática entre outros. Na história o invento será apresentado, mostrando como alterou a história em sua época e um breve histórico de sua evolução e em que estágio encontra-se hoje.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, do 2º ao 5º ano e do 6º ao 9º ano, a busca de informações em fontes variadas é um procedimento importante para o ensino e aprendizagem de Ciências. Além de permitir ao aluno obter informações para a elaboração de suas idéias e atitudes, contribui para o desenvolvimento de autonomia com relação à obtenção do conhecimento. São modalidades desse procedimento: observação, experimentação, leitura, entrevista, excursão ou estudo do meio. É importante que se tenha claro que a construção do conhecimento não se faz exclusivamente a partir de cada um desses procedimentos. Eles se constituem, como o próprio nome diz, em modos de obter informações. No

parâmetro de Ciências Naturais, no tópico de Recursos Tecnológicos, alguns dos temas estudados são:

- Equipamentos, máquinas, instrumentos e demais aparelhos utilizados para os mais diversos fins, nos ambientes urbanos ou rurais, conhecer seus nomes, para que servem e como servem ao homem, quais as fontes de energia que utilizam e quais transformações realizam;

- Classificar equipamentos segundo a finalidade que cumprem: transporte (bicicleta, carro, avião, barco, etc), comunicação (rádio, campainha, telefone, televisão, máquina fotográfica, etc), iluminação (vela, lamparina, lâmpada, etc), aquecimento (chuveiro, ferro de passar roupa, torradeira, etc), manipulação e preparo de materiais (trator, betoneira, furadeira, britadeira, liqüidificador, arado, etc);

- A história de determinadas invenções, a produção de determinados bens de consumo e o funcionamento de certos aparelhos e sistemas, é interessante estabelecer conexão com os estudos da transformação do ambiente e de seus componentes pelo ser humano, com o conhecimento da vida social, da saúde humana e do Universo;

- Reconhecer as tecnologias que existiam antes do advento da eletricidade e que ainda estão presentes no cotidiano, como os equipamentos que utilizam os princípios das máquinas simples, os equipamentos de caça e pesca (redes, lanças), os equipamentos culinários (panelas, fogões) e aqueles que usam energia do movimento do ar, da água e dos animais (moinho, monjolo, arado e barco a vela), entre outros. Além de investigarem sua utilidade e princípios de funcionamento, os estudantes poderão comparar estes equipamentos a outros atuais, mais sofisticados e de mesma finalidade, quanto à qualidade das soluções obtidas e outras vantagens ou problemas ligados ao custo econômico, ao ambiente e à saúde do ser humano.

OBJETIVO: Trazer informações científicas para as crianças, fazendo com que entendam melhor o mundo onde vivem e o poder de criatividade do homem, desenvolvendo-se assim a curiosidade sobre o funcionamento das coisas que fazem parte da sociedade na qual vivem.

ESTRUTURA NECESSÁRIA / EQUIPE: O programa terá cenas internas, com a utilização de estúdio e cenário. Externas também serão utilizadas, para complementar as informações mostradas no programa, tal como entrevistas com

professores, cientistas ou qualquer outro profissional que consiga transmitir o conhecimento necessário. Poderá ser utilizado o uso de demonstrações dos inventos, passeios em museus, entre outros. Uma equipe de animação também será necessária, pois, para tornar o programa mais atrativo aos olhos das crianças, nas partes com os assuntos mais aprofundados, por exemplo, na ciência, animações com explicações deverão ser feitas, para uma melhor assimilação do conteúdo.

Descrição da equipe:
1x DTV, 1x produtor, 3x operadores de câmeras, 1x iluminador, 1x editor de imagens, 1x diretor de arte, 1x videografista, 2x apresentadores e 1x motorista, 1x webdesigner e analista de rede social, 1x programador e 1x pedagogo - consultor de conteúdo.

CENÁRIO: O cenário do programa será em estúdio, simulando o porão de uma casa, o cenário principal será um laboratório/biblioteca que servirá de refúgio para um dos personagens, o Vô Chico. O ambiente do laboratório será em madeira, com prateleiras, estantes e bancadas e diversos elementos que lembrem o espaço de um cientista, como potes de vidros com produtos, balanças, instrumentos etc. Será um ambiente escuro, porém aconchegante. Um espaço secundário dentro do laboratório é uma pequena biblioteca, com estantes com livros e diversos objetos como um globo, lembranças de viagens e brinquedos antigos. Terá também uma poltrona com um aparador, pois o avô tem o hábito da leitura frequente. Uma luminária de chão permanecerá ao lado da poltrona, ajudando a iluminar o ambiente. A iluminação nunca será dura, pois o local deve ser aconchegante

APRESENTADOR/PERSONAGEM: O programa será conduzido por um apresentador/personagem de aproximadamente 60 anos, fazendo o papel do avô. Foi professor e cientista, é paternal e um pouco desastrado. O outro apresentador, um menino de aproximadamente 08 anos, esperto e curioso, como qualquer outra criança de sua idade. Mostra-se também bastante extrovertido.

INTERATIVIDADE: O programa contará com uma página no facebook e um blog. A página no facebook será o perfil fictício do apresentador, no qual ele coloca suas dúvidas, sempre dialogando com os espectadores, que devem ajudá-lo. A página

também será uma extensão de cada programa, nela serão postados conteúdos que não foram abordados e que complementem cada episódio. Um blog também fará parte do universo do programa. Nele, os espectadores podem responder ao quiz, que será disponibilizado ao final de casa episódio, com assuntos tratados naquele dia. Jogos abordando assuntos de diversas áreas do conhecimento também serão disponibilizados. O maior diferencial será uma revista colaborativa que terá uma edição online por mês. Os espectadores poderão pesquisar sobre os diversos assuntos e encaminhar para a equipe de produção. Assim como qualquer outra revista, a do programa terá diferentes setores, como quadrinhos, tecnologia, desenhos, fotos entre outros.

METODOLOGIA DE PRODUÇÃO:

Pré-Produção

- obter conhecimento sobre a área

- elaboração dos principais tópicos que serão abordados

- reunião entre produção, TI e videografismo para definição das possibilidades interativas do blog e da página no facebook

- contato com professores, profissionais da área e outras fontes de informação

- elaboração da proposta de vinhetas, grafismo e infográficos previstos no roteiro

- solicitar transporte e equipamentos para gravações em externa

- produção do roteiro

- referências de trilhas e efeitos sonoros

- elaboração do cenário, que será sempre o mesmo em todos os episódios

- avaliação do conteúdo com consultor

Produção

- gravação de externas

- gravação em estúdio

- produção das animações e infográficos

- produção de conteúdo para o site

- decupagem durante a gravação

- programação das aplicações interativas na web

- reunião entre produção, TI e videografismo para ajustes entre interatividade, design e conteúdo

Pós-Produção

- finalização das animações de acordo com as informações da decupagem
- edição e tratamento de imagens
- Sonorização e trilhas
- revisão de edição e efeitos sonoros
- finalização do conteúdo para o site

EPISÓDIOS/PAUTAS: A primeira temporada do Eureka! - Descobri... terá 8 episódios com as seguintes pautas:

Episódio 1x01 (PILOTO) - Apresentação dos personagens. No primeiro episódio o avô de Dudu, Vô Chico, mostrará para ele como os homens das cavernas conseguiram dominar o fogo e inventar diversos instrumentos, como por exemplo, a roda, que será a invenção principal do piloto. Invento datado de 3500 a.C., original da cidade-Estado de Ur. O episódio ensinará como a civilização vivia, os benefícios que a roda trouxe para ela e para nós hoje.

Episódio 1x02 - No segundo episódio, os personagens estão conversando, quando a lâmpada do laboratório queima, curioso, Dudu pergunta para Vô Chico como a lâmpada funciona. Thomas Edison será o inventor do segundo episódio.

Episódio 1x03 - Vô Chico está fazendo um experimento, de repente o telefone toca e tudo vira uma bagunça na bancada, logo chega Dudu, enquanto o Avô reclama do telefone, ele começa a explicar para o menino sobre o invento. Uma breve abordagem dos telefones móveis também deverá ser feita.

Episódio 1x04 - Enquanto o avô lê um livro, sentado em sua poltrona, Dudu chega fazendo barulho brincando com um carrinho. Coincidentemente o livro que Vô Chico está lendo é sobre a histórias dos carros. Logo começam uma discussão sobre a invenção do automóvel.

Episódio 1x05 - No quinto episódio, Dudu está cansado, sem vontade de brincar, conta para o avô que está doente, tomando antibiótico. Para animá-lo um pouco o avô mostra um experimento com bactérias igual ao de Alexander Fleming, inventor da penicilina, um antibiótica natural proveniente de fungos.

Episódio 1x06 - Neste episódio, Dudu entra correndo no laborátório do avô mostrando o que achou em uma caixa. O avô logo percebe que se trata de um rolo de filme antigo. Ele procura seu projetor e mostra para o neto que aquilo é um filme. O episódio abordará a invenção do cinema, passando pelos irmãos Lumière, Meliès entre outros.

Episódio 1x07 - No sétimo episódio, Vô Chico está procurando uma informação em seus livros, na biblioteca, que está toda bagunçada. Logo chega Dudu, que pergunta o que ele está procurando. Chico comenta que gostaria de saber mais sobre a internet, mas como é um invento recente não está encontrando nos livros. Então Dudu sugere que ele procure sobre a internet na internet. E assim começa a descoberta sobre o assunto.

Episódio 1x08 - No oitavo e último episódio da temporada, Dudu e Vô Chico estão saindo de férias para o Nordeste com o resto da família. O avô aproveita o assunto da viagem para contar sobre a invenção do avião.