

Jinni!

Luísa CARDOSO²
Camila Lopes GALASSI³
Larissa Menon RODRIGUES⁴
Débora BURINI⁵
Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP



RESUMO

Jinni! conta a história de um ser mágico Gregório, sua irmã Lella e de um garoto chamado Beto, que está destinado a ser o próximo grande Gênio da humanidade. Toda vez que Beto tem um dúvida ou curiosidade ele é atingido na cabeça por uma maçã e é transportado para o loft de Gregório, um lugar mágico, cheio de invenções e traquitanas. Beto só poderá voltar quando tiver entendido por completo a sua dúvida e usar o código secreto entre gênios *Jinni!* para voltar a momentos antes da maçã lhe atingir a cabeça.

PALAVRAS-CHAVE: ciências; educativo; maçã; infantil; newton.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente na televisão brasileira existe uma carência de programas de qualidade para crianças entre 8 e 10 anos. Crianças mais novas podem usufruir de programas como *Cocoricó* ou *Vila Sésamo*, as mais velhas já assistem séries e novelas, mas crianças entre 8 e 10 anos ficam presas a programas de baixa qualidade ou reprises de programas de bons,

¹ Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Vinheta de TV.

² Líder do grupo e bacharel do Curso Rádio e TV, email: luli.loc@gmail.com.

³ Bacharel do Curso Rádio e TV, email: camila.galassi@gmail.com.

⁴ Bacharel do Curso Rádio e TV, email: laricatota@gmail.com.

⁵ Orientador do Trabalho. Professor do Curso Rádio e TV, email: debora35@terra.com.br.



porém antigos.

A pequena mudança da programação infantil, que a TV Cultura incitou no meio dos anos 90, parece ter esfriado depois de que a própria TV Cultura diminuiu a sua produção de programas infantis. Marcelo Tas chegou a afirmar em entrevista para o Bate-Papo Uol que "A criança que não tem TV a cabo (...) é bombardeada de uma maneira burra pela televisão aberta, que eu fico revoltado assim, e o que eu fico mais revoltado é que a TV Cultura mostrou um caminho, um caminho inclusive de sucesso empresarial (...) As séries *Rá-Tim-Bum*, elas dão audiência até hoje, por que não há uma sequencia disso? (...)" (Marcelo Tas, 13/03/2009). E dados do IBOPE apontam que até hoje o programa *Castelo Rá-Tim-Bum* é um dos líderes de audiência como se observa na tabela a seguir:

TV CULTURA		
NOME DO PROGRAMA	AUDIÊNCIA DOMICILIAR %	AUDIÊNCIA DOMICILIAR (000)
SESINH ED SAUDE LAZER NOT	3	154
CASTELO RA TIM BUM NOT	2	142
PLANETA TERRA DM	2	140
VIOLA MINHA VIOLA MAT	2	135
ARTHUR NOT	2	134

Descritivo: Fonte: Media Worstation. Programas de maior audiência na Região GSP. Todos os dias das 06:00 às 05:59 hs. Universos: 5.728.442 domicílios e 17.701.760 indivíduos. Um ponto de audiência corresponde a 1% destes respectivos universos.

Informações referentes ao período: 09/mar/2009 à 15/mar/2009

Data de Publicação: 25/mar/2009

Anteriormente a criança podia escolher entre os canais que exibissem uma programação que a mais agradasse, hoje em dia ela fica presa ao canal que estiver transmitindo uma programação infantil. Por falta de opção, a criança perdeu o poder de escolha de acompanhar uma programação de sua preferência.

Jinni! é um programa de entretenimento e informação para crianças de 8 a 10 anos, que seria exibido semanalmente, em temporadas de 13 à 22 episódios, dividido em três blocos, com 22 minutos de hora-arte e 30 minutos de hora-cheia.

Tendo em vista o público infantil, de 8 a 10 anos, das escolas públicas e particulares, o programa diverte ao mesmo tempo que passa novas informações e assuntos para as crianças.

Jinni! vai passar de uma forma diferenciada, os conceitos que permeiam o universo das crianças, pois além do discurso falado também aproveitará ao máximo as características



do discurso audiovisual, estimulando a participação e a imaginação de seu público. O objetivo é estimular o gosto pelo conhecimento, através de um meio em que as crianças estão mais abertas a absorção de idéias e novas informações.

O programa se passará em sua maioria dentro do *loft* de **Gregório**, uma criatura humanóide mágica, que durante a história da humanidade auxiliou os grandes gênios em suas descobertas.

O gênio da vez será, **Alberto Mendel Junior**, um garoto de 10 anos, que não gosta de ir a escola e é fanático por futebol.

No *loft*, Alberto receberia ajuda para desvendar todas as dúvidas que aparecerem na sua vida cotidiana, nos momentos em que a dúvida necessitar de qualquer investigação ou reunião de dados, entraria em cena **Lella**, uma detetive mestre dos disfarces, que sairá nas ruas investigando através de entrevistas, fala-povos e cobertura de eventos.

Além de ser um auxiliar e tutor de Alberto, Gregório também falará diretamente com todo o público telespectador, se voltando para a câmera e estimulando a participação ativa do público infantil com o programa, como se todas as crianças, assim como Alberto, tivessem o potencial para fazerem suas próprias descobertas e se tornar futuros gênios.

2 OBJETIVO

Produzir conteúdos televisivos para uma criança é uma tarefa de enorme responsabilidade e dificuldade que também se aplica a sua vinheta tem como objetivo “Enriquecer o universo de uma criança, de informá-la”(COMPARATO,1983:220)

A vinheta de abertura de *Jinni!* tem como objetivo estabelecer 3 informações para o telespectador: Apresentar a história de Newton e a descoberta da lei da gravidade para crianças que não seja familiarizadas com ela; estabelecer a maçã como símbolo do conhecimento e como objeto mágico utilizado por Gregório para se comunicar com seus alunos; e por último demonstrar o tom “nonsense” do programa, com uma maçã que pula e se manifesta quase como um personagem e com a figura histórica do Newton, se assustando ou ficando confuso.

3 JUSTIFICATIVA

As animações presentes em *Jinni!* são uma mistura das ferramentas de *Motion Graphics* e as animações referentes ao programa *Monty Python Flying Circus* que usa imagens já existentes, alteram a sua cor e forma e depois animam como em um stop-motion.

Esse modelo de animação foi escolhido por sua estética e ritmo combinarem com o programa *Jinni!* e também por uma questão de eficiência. A produção de uma animação 2D desenhada a mão ou 3D gerada por computador além de muito cara, também seria muito mais trabalhosa e demorada. Com a opção de se utilizar imagens já existentes e animá-las no computador se gasta menos tempo em produção e podemos focar mais na criação de movimentos criativos e divertidos.

Jinni! é um programa de entretenimento que visa informar a criança enquanto a diverte, por isso o programa é cheio de informações e quadros, ou seja, a vinheta também teria que unir o entretenimento com a grande demanda de informação, buscando uma estética agradável.

O público do *Jinni!* vai desde as classes A e B até as C, D e E, e das idades de 8 a 10 anos, por isso é importante passar todas as informações possíveis, de maneira clara, supondo que algumas crianças não tiveram acesso a essa informação ou são muito novas para conhece-la.

No livro *História da Ciência no Cinema* encontramos o artigo de Ubiratan D'Ambrosio: *Uma Mente Brilhante: John Forbes Nash Jr*, trata das relações entre história, ciências e a ficção e afirma que eles estão interligados.

O historiador tenta construir uma narrativa história, que é um discurso organizado e coerente, com objetivos comunicativos específicos, incorporando elementos sintáticos e semânticos (D'AMBROSIO,2004:112)

A vinheta de abertura de *Jinni!* realiza o que D'Ambrosio comenta passa um conteúdo científico através da linguagem da animação e da música. “O grande desafio do historiador é harmonizar o rigor acadêmico com a narrativa ficcional (D'AMBROSIO,2004:113).”

Além da pesquisa teórica também foi realizada uma pesquisa de campo com crianças do 3º, 4º e 5º anos do ensino fundamental. Duas escolas foram visitadas: Colégio Cassiano Ricardo - Anglo de São José dos Campos (com alunos das classes A e B) e a



Escola Municipal de Ensino Fundamental Jairo Ramos de São Paulo (com alunos das classes B,C, D e E). Das 410 crianças entrevistadas, apenas 16 responderam que não aprendiam nada com a televisão, ou seja, 96% das crianças afirmaram que já aprenderam com o veículo.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

4.1 Animação.

A vinheta de *Jinni!* é uma junção de todos os tipos de animações que veremos no programam temos: Motion Graphics, uso de imagens já existentes, alteração de cor, e uma movimentação similar com o Stop-Motion.

A opção por esses recursos se deu pelo tempo e custo da produção de animação e pela estética baseada nas animações Monty Python Flaying Circus, que com uma estética “tosca” tem um aumento na comicidade e ironia, já que podemos pegar imagens clássicas e conhecidas e “brincar” com elas.

4.2 Música e Melodia.

As maiores inspiração para a música de abertura foram os seriados *Seinfeld*, que tem uma melodia marcante e *The Big Bang Theory*, que tem uma abertura rápida e cheia de informações.

Com essas especificações o compositor Luís Mauro Sá Martino compos uma melodia marcante e desenvolveu um texto com várias informações sobre a primeira maçã utilizada por Gregório para chamar a atenção de um dos seus mais famosos alunos: Newton.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Para a produção da vinheta foi feita: uma pesquisa por imagens famosas ou de boa qualidade de vários gênios da humanidade (Platão, Newton, Einstein e etc.) buscando em banco de imagens, sites de busca e etc; Uma sessão de fotos no estúdio fotográfico da Faculdade Cásper Líbero com os dois personagens principais: Gregório e Beto, interpretados por Guilherme Nasraui e Enzo Del Vecchio; A produção de uma música



composta por Luís Mauro Sá Martino e cantada por Fernando Guilherme Rocha e gravada mixada em um dos estúdios de rádio da Faculdade Cásper Líbero.

Com as imagens reunidas, as fotos tiradas e a música gravada e mixadas a vinheta foi animada em um software de Motion Graphics e manipulação de imagens.

6 CONSIDERAÇÕES

O projeto Jinni! se divide em duas partes: a pesquisa teórica e a produção do episódio piloto. Para a pesquisa, além de consultar bibliografias relacionadas ao universo infantil e profissionais atuantes no mercado de produção infantil, também foi consultadas crianças de cidades, idades e classe social diferentes com o objetivos de descobrir seus hábitos e preferências televisivas.

Nesse contexto, Jinni! não se resume apenas em um projeto de faculdade, ele também visa ser exibidos em festivais, concorrer à bolsas e ser apresentado como proposta em emissoras do Brasil.

O projeto Jinni! permite a inscrição em diversos festivais por conta da sua amplitude de formato, por exemplo, ele pode se inscrever em festivais dedicados à produção televisiva, à produção de conteúdo pra o público infantil, de produção de animação, de programa educativo entre outros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ROQUE SALVETI, Alfredo. *A História da Luz*. 2ª Edição. São Paulo. Editora Livraria da Física, 2008

GOLDSMITH, Mike. *Albert Einstein e seu universo inflável*. Ilustrações de Philip Reeve; Tradução de Eduardo Brandão; Revisão Técnica de Iole de Freitas Druck. São Paulo. Companhia das Letras, 2002

ARLINDO, Machado. *A televisão levada a sério*. 4ª Edição. São Paulo. Editora Senac São Paulo, 2005

ROSENBERG, Bia. *A TV que o seu filho vê*. São Paulo. Panda Books, 2008

WRIGHT, Michael/PATEL, Mukul. *Como funciona*. Edição Brasileira. São Paulo. Editora VISOR, 2000

CITELLI, Adilson. *Comunicação e Educação. A linguagem em movimento*. São Paulo. Editora Senac, 2000.

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro*. Ed. Rev. Atualizada, Rio de Janeiro. Rocco, 1995



D'AMBROSIO, Ubiratan. "Uma Mente Brilhante: John Forbes Nash Jr.". in: JEFFERSON, Bernardo (Org.). *História da Ciência no Cinema*, Minas Gerais, ARGUMENTVM, 2004.

FOUCAMBERT, Jean. *Entrevista: O que a escola precisa saber (e fazer) para formar leitores*. São Paulo. Nova Escola, Abril de 1993

PIAGET, Jean. *Epistemologia Genética*. Tradução de Álvaro Cabral; Revisão da tradução Wilson Roberto Vaccari 2ª Edição. São Paulo. Martins Fontes, 2002

NOVAES COELHO, Nelly. *Literatura Infantil: Teoria, análise, didática*. 5ª Edição. São Paulo. Editora Ática S.A, 1991

ANTUNES CUNHA, Maria Antonieta. *Literatura Infantil: Teoria e Prática*. São Paulo. Editora Ática, 1986

CESARINO COSTA, Flávia. *O Primeiro Cinema*. São Paulo. Scritta, 1995. – (Coleção Clássica)

CADEMARTORI, Lígia. *O Que É Literatura Infantil*. 2ª Edição. São Paulo. Editora Brasiliense S.A, 1986

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo. Paz e Terra, 1996

COMPARATO, Doc. *Roteiro: Arte e técnica de escrever para o cinema e a televisão*. Rio de Janeiro. Editora Nórdica, 1983

DUPAS PENTEADO, Heloísa. *Televisão e Escola: Conflito ou cooperação*. São Paulo, Cortez, 1999. – (Coleção educação contemporânea)

FERRÉZ, Joan. *Televisão Subliminar*. Porto Alegre. Editora ARTMED, 1998

