

L



LUZ, CÂMERA & REFLEXÃO

GUIA PARA CURADORIA DE PRODUTOS AUDIOVISUAIS INFANTOJUVENIS

LILIAN RAQUEL SOARES & ANDREA DA SILVA MARQUES RIBEIRO



LUZ, CÂMERA & REFLEXÃO

GUIA PARA CURADORIA DE PRODUTOS AUDIOVISUAIS INFANTOJUVENIS



CRÉDITOS INSTITUCIONAIS

UERJ – UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES (CEH)
INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA (CAP-UERJ)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE ENSINO EM EDUCAÇÃO BÁSICA (PPGEB)

REITORA GULNAR AZEVEDO E SILVA
VICE-REITOR BRUNO RÊGO DEUSDARÁ RODRIGUES

DIRETORA DO CAP-UERJ MÔNICA ANDRÉA OLIVEIRA ALMEIDA
VICE-DIRETORA DEBORAH DA COSTA FONTENELLE

COORDENADORA DO PPGEB: MARIA CRISTINA FERREIRA DOS SANTOS
VICE-COORDENADOR DO PPGEB: LEONARDO FREIRE MARINO

COORDENADOR DE EDITORAÇÃO (NEPE)
ALEXANDRE XAVIER LIMA

CONSELHO EDITORIAL
PROF. ALEXANDRE XAVIER LIMA
PROF^a. DEBORAH DA COSTA FONTENELLE
PROF^a. ELIZANDRA MARTINS SILVA
PROF^a. JULIANA DE MORAES PRATA

COMISSÃO CIENTÍFICA
ANGÉLICA MARIA REIS MONTEIRO (U. PORTO)
DANIEL SUÁREZ (UBA)
EDMEA SANTOS (UFRRJ)
JORGE LUIZ MARQUES DE MORAES (CPII)
JOSÉ HUMBERTO SILVA (UNEB)
MARCUS VINICIUS DE AZEVEDO BASSO (UFRGS)
ROGERIO MENDES DE LIMA (CPII)
WALDMIR ARAUJO NETO (UFRJ)

BANCA EXAMINADORA
PROF^a. DR^a. ANDREA DA SILVA MARQUES RIBEIRO - PRESIDENTE (UERJ)
PROF. DR. ESEQUIEL RODRIGUES OLIVEIRA - AVALIADOR INTERNO (UERJ)
PROF. DR. ÁLVARO JOSÉ RODRIGUES DE LIMA - AVALIADOR EXTERNO (UFRJ)

LUZ, CÂMERA E REFLEXÃO: GUIA PARA CURADORIA DE PRODUTOS AUDIOVISUAIS INFANTOJUVENIS

Lilian Raquel Soares da Silva
Andrea da Silva Marques Ribeiro

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira - CAP-UERJ
Núcleo de Extensão, Pesquisa e Editoração - NEPE
Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica



LEDEN – LINGUAGEM E EDUCAÇÃO: ENSINO E CIÊNCIA

Design de capa e diagramação: Lilian Raquel Soares

Ilustração da capa: Lilian Raquel Soares

Revisão: Andrea da Silva Marques Ribeiro

CATALOGAÇÃO NA FONTE UERJ/REDE SIRIUS/CAP/A

S676	Soares, Lilian Raquel
	Luz, câmera & reflexão: guia para curadoria de produtos audiovisuais infanto-juvenis. / Lilian Raquel Soares, Andrea da Silva Marques Ribeiro. – Rio de Janeiro: CAP-UERJ, 2024. 32 p. : il.
	Produto educacional elaborado no Mestrado Profissional do PPGEB/CAP/UERJ. ISBN 978-65-81735-83-8
	1. Bananalização do mal. 2. Jornada do herói. 3. Produtos audiovisuais infanto-juvenis. I. Ribeiro, Andrea da Silva Marques. II. Título.
	CDU 372.871

Emily Dantas CRB-7 / 7149 - Bibliotecário responsável pela elaboração da ficha catalográfica.

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta tese/dissertação, desde que citada a fonte.

 Documento assinado digitalmente
LILIAN RAQUEL SOARES DA SILVA
Data: 08/02/2025 17:01:02-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Assinatura

08/02/2024

Data

Editora CAP-UERJ 2024
Rua Barão de Itapagipe, 96
Rio Comprido – RJ CEP 20.261-005
<http://www.cap.uerj.br/site/>

Sumário



INTRODUÇÃO

pág. 4



OBJETIVO

pág. 6



EDUCAÇÃO, MÍDIA E AFETO

pág. 7



CURADORIA E MEDIAÇÃO

pág. 10



JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL

pág. 13



CHAMADA À AVENTURA

pág. 21



CONSIDERAÇÕES FINAIS

pág. 25



FEEDBACK

pág. 26



BIBLIOGRAFIA

pág. 26



SOBRE A AUTORA

pág. 27

INTRODUÇÃO



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE ENSINO EM EDUCAÇÃO BÁSICA – CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL (PPGEB) está sediado no Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ).

www.ppggeb.cap.uerj.br/

A avalanche de avanços tecnológicos pode nos deixar sobrecarregados, especialmente quando estamos cercados por tanta informação. No mundo do entretenimento, é fácil se sentir perdido com tantas opções – e imagine como isso afeta o público infanto-juvenil!

Focado em produtos audiovisuais, este guia nasce de uma reflexão sobre o impacto dessas produções na formação de caráter e personalidade das novas gerações. Tudo começou quando, trabalhando como assistente pedagógica, notei como as crianças repetiam falas e gestos de personagens de filmes e desenhos, muitas vezes sem que os adultos ao redor compreendessem o que realmente estava sendo consumido.

Desde então, meu interesse por essa área só cresceu. Analisando filmes, séries e desenhos, percebi a importância de entender se esses conteúdos passam valores éticos e morais ou se são apenas entretenimento. O guia "Luz, Câmera & Reflexão" surge dessa vontade de oferecer um material que ajude os professores a refletirem junto com seus alunos sobre as mensagens por trás do que assistem, evitando um "consumo automático" e promovendo uma experiência mais consciente e crítica.

INTRODUÇÃO

As mídias têm um impacto crescente na sociedade, especialmente entre crianças e jovens, que estão expostos a uma diversidade de situações. Isso exige que tanto familiares quanto educadores e gestores escolares estejam atentos aos recursos utilizados, já que muitas vezes somos os próprios fornecedores desses materiais.

A relevância do brincar, está no fato de ser uma forma lúdica de explorar o mundo. A relação entre **afeto, comunicação e mídia** não apenas entretém, mas também molda emoções, valores e disputas simbólicas, influenciando a sociedade.

Nesse sentido, as estratégias narrativas – como a jornada do herói, personagens, enredos e trilhas sonoras – criam conexões emocionais que podem persuadir o público a aceitar valores e comportamentos, até mesmo naturalizando a **banalidade do mal**. Isso demanda uma reflexão crítica sobre o papel da mídia na formação moral e cognitiva das crianças e adolescentes.

Hannah Arendt



Banalização do Mal

Hannah Arendt define a banalização do mal como o ato de pessoas comuns cometerem maldades sem reflexão crítica, simplesmente seguindo ordens e regras. Em regimes totalitários, o mal prospera quando indivíduos agem automaticamente, sem considerar as implicações morais, dentro de um sistema que desumaniza e isenta de responsabilidade.

Joseph Campbell



Jornada do Herói

A Jornada do Herói é um modelo narrativo que descreve um padrão comum em muitas histórias e mitos. Campbell identifica várias etapas típicas que um herói geralmente segue.

Muniz Sodré



Afeto e mídia

Descreve a comunicação como uma disputa simbólica, onde diferentes atores sociais competem pelo controle da percepção e do comportamento na sociedade.



O guia "Luz, Câmera & Reflexão" foi criado com o propósito de **auxiliar** professores na seleção de produções audiovisuais que respeitem as necessidades e valores éticos, morais e sociais que consideramos importantes para o **público infanto-juvenil**. Embora os conteúdos com classificação livre pareçam apropriados, é essencial que olhemos de perto as narrativas, especialmente a jornada do herói e os dilemas enfrentados pelos personagens. Às vezes, essas histórias podem apresentar **visões que merecem nossa atenção crítica**.

Com isso em mente, o guia também esclarece os **critérios** que definem a **classificação etária**, ajudando a entender as regras que regulamentam o **consumo de mídias** por crianças e jovens.

Além disso, o guia propõe uma abordagem prática, estimulando a criação de um curta-metragem ou clipe de vídeo pelos alunos, **mediado** pelos professores. Essa atividade não só promove habilidades cognitivas, sociais e emocionais, mas também incentiva o desenvolvimento do **senso crítico e a reflexão** sobre a realidade ao redor.

O objetivo é oferecer uma experiência de **aprendizagem** que valorize identidades, criatividade e diversidade, que fomente a **análise da moral** na história (meios e fins) entre os estudantes, acolhendo suas perspectivas individuais e construindo, juntos, um **conhecimento coletivo** que estimule sua criticidade.



Luz, Câmera e Reflexão

A partir do próximo capítulo, iniciaremos nossa trilha de aprendizagem sobre os temas-chave da pesquisa que deu origem a este guia, mas antes de mudar de página gostaria que você assistisse os trechos de produtos audiovisuais abaixo e, de forma breve, registrasse as respostas para as seguintes perguntas:

1. Qual o objetivo dos personagens?
2. Como eles alcançam esses objetivos?
3. Qual a moral da história?

Ao final desta jornada, retomaremos a essa reflexão.





EDUCAÇÃO, MÍDIA E AFETO

A **educação midiática** é essencial no contexto atual, onde as crianças e jovens estão imersos em um volume imenso de entretenimento, muitas vezes levando à infoxicação—um estado de **saturação informativa** que pode dificultar a capacidade crítica.

O **tempo de tela** elevado, somado à rotina das famílias e a forte autonomia tecnológica das crianças, resulta em um consumo de **produtos audiovisuais sem a devida curadoria**.

Em um contexto em que a mídia tem um papel poderoso em moldar afetos e comportamentos, exigindo que pais e educadores estejam **atentos às influências** que esses produtos audiovisuais exercem sobre os jovens, precisamos estar atentos às narrativas de produções audiovisuais.

Banalidade do mal, mídia, afeto, fórmulas para construções narrativas de sucesso. Essas variáveis somadas a um novo panorama de sociedade e contemporaneidade, agregam elementos relevantes ao cenário estudado neste trabalho.

Buscando organizar e apresentar tais elementos em uma sequência lógica, racional e mais fluida, considero tratar inicialmente sobre os **avanços tecnológicos** vivenciados nesse século, impulsionados pelo período da pandemia e a necessidade de restrição social vivida de maneira mais densa entre os anos de 2019 e 2021. Educação, entretenimento, trabalho, inclusive saúde foram áreas migradas para o mundo virtual e o tempo de uso de telas, que já vinha crescendo ao longo dos últimos anos por um movimento natural ligado à **expansão da internet**, alcançou patamares expressivos no pós-pandemia.

Em estudo realizado em 2021, com resultado lançados em 2022, originalmente intitulado **Life Behind the Screens of Parents, Tweens, and Teens - Connected Family Study** (A vida por trás das telas de pais, pré-adolescentes e adolescentes - estudo em família conectada), desenvolvido pela McAfee, empresa norte americana do ramo de tecnologia em segurança cibernética, líder mundial em proteção on-line, foram buscados dados sobre tal cenário.

Mesmo a pesquisa apontando que 71% dos responsáveis brasileiros participantes estejam **muito preocupados** com o tempo que seus filhos passam nos dispositivos, e eles são 14% mais preocupados do que os pais de outras nacionalidades, nota-se uma desproporcionalidade entre o nível de preocupação e o **elevado grau** de uso das telas pelo público pesquisado.

EDUCAÇÃO, MÍDIA E AFETO

As **crianças e adolescentes brasileiras** ao serem perguntadas sobre qual a finalidade principal de seu dispositivo móvel, é possível observar que o resultado da pesquisa aponta para **atividades** desenvolvidas, em grande maioria, de maneira individualizada, como assistir vídeos curtos (79%), navegar na Internet (76%), jogar no computador/on-line (66%), fazer chamadas de vídeo ou áudio (65%), acessar serviços/aplicativos de redes sociais (63%), assistir **vídeos longos** via streaming (61%), ouvir música via streaming (61%), assistir cursos/programas de educação on-line (37%), utilizar serviços/aplicativos de realidade aumentada/virtual (8%).

Participaram do estudo 15.500 pais e 12.057 filhos (entre 10 e 18 anos de idade), 10 países foram base da pesquisa: México, Alemanha, Índia, Reino Unido, França, Japão, Austrália, Canadá, Estados Unidos e o Brasil, o qual apresentou a taxa mais alta (Figura 1) de uso de dispositivos móveis/telas entre crianças e adolescentes, alcançando 96% do total dos participantes, sendo tal prática iniciada mais **comumente** entre indivíduos mais jovens, com 95% dos pré-adolescentes e adolescentes afirmando que usam um smartphone, percentual este 19% acima da média global nessa faixa etária.

Figura 1

Crianças brasileiras, por idade



Fonte: Estudo da McAfee® sobre famílias conectadas — Brasil, 2022 p.3.

Em estudos sobre transtornos causados pela dependência de tela (SIGMAN, 2017), antes da pandemia, focado na infância, entre 2 e 5 anos de idade, é possível fazer um paralelo entre o comportamento destes indivíduos, os quais hoje estão na pré-adolescência, os quais estão expostos a telas por longos períodos e com alta frequência, como isolamento e perda de interesse em outras atividades, pontos agravados no pós-pandemia.



EDUCAÇÃO, MÍDIA E AFETO

Uma fonte inesgotável de **micro pílulas de dopamina**, afinal é cada vez mais comum a criação de conteúdos menores, sejam em formato de música ou vídeos, culminam em um ciclo de consumo constante, **comportamento** este que influencia negativamente a capacidade de concentração em atividades que demandam um maior investimento de tempo, ou seja, o **consumo midiático** afetando mente e corpo de seus espectadores.

À medida que **avancamos** para o próximo capítulo, abordaremos a importância da **curadoria e mediação** na escolha de conteúdos, explorando como essas práticas podem ajudar a promover uma experiência de consumo mais consciente e saudável, favorecendo o **desenvolvimento crítico** dos estudantes.

CURADORIA E MEDIAÇÃO

A integração de conteúdos audiovisuais no contexto educacional oferece oportunidades **significativas** para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Animações, documentários e filmes podem cativar a atenção dos alunos, estimular a imaginação e facilitar a compreensão de conceitos complexos. No entanto, essa integração também apresenta desafios, especialmente no que diz respeito à seleção e análise crítica dos materiais.

Embora existam **ferramentas de controle** parental, como bloqueios por senha ou filtros de conteúdo, elas nem sempre são eficazes na adequação aos valores morais de cada família. Isso pode levar ao uso reduzido dessas ferramentas, enquanto o **consumismo** fragiliza a moralidade, conforme discutido por Bauman (2014), ao destacar o impacto negativo da obsolescência e insatisfação com produtos de consumo.

Educar na perspectiva do pensamento, então, seria despertar a si mesmo e os outros do sono da irreflexão, abandonando nossas opiniões vazias e irrefletidas. Educar para o pensamento “seria uma atitude consciente de indignar-se e admirar-se, abrindo nossas janelas conceituais para o vento do pensamento e começando já, agora mesmo, o nosso diálogo interno” (ANDRADE, 2006, p. 216)

A **inquietação** reside não só no fato de que a sociedade deve reconhecer a importância de orientar e proteger as crianças e adolescentes no que tange consumo consciente de mídia, mas também em possíveis lacunas nos parâmetros regulatórios ao que se refere conteúdo impróprio para menores na internet, ressaltando a necessidade urgente de uma ação regulatória **mais efetiva**.

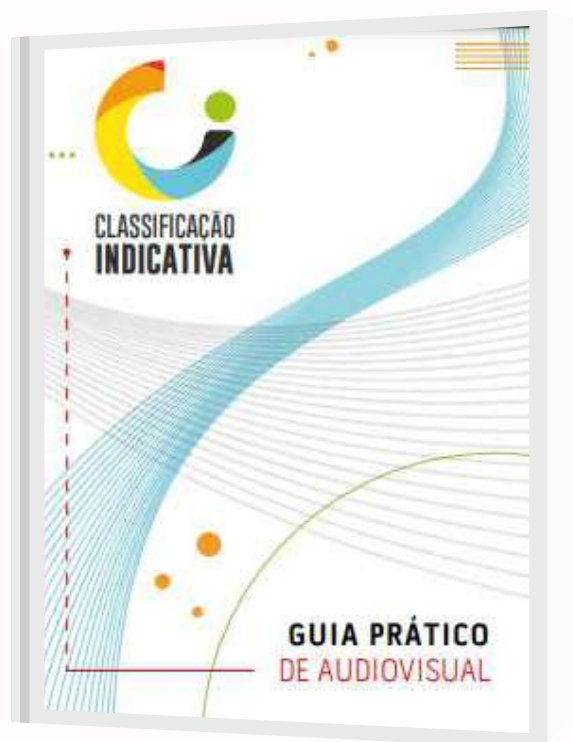
É fundamental que os educadores estejam atentos não apenas ao conteúdo explícito das produções, mas também aos **valores implícitos** e às mensagens subjacentes transmitidas. Nem todas as obras audiovisuais são adequadas para todas as faixas etárias e a classificação indicativa serviria como um guia para **identificar potenciais temas sensíveis** ou inadequados para determinadas idades. Além disso, os educadores devem promover uma análise crítica dos conteúdos, incentivando os alunos a questionarem estereótipos, preconceitos e **representações inadequadas** que possam estar presentes nas produções.

Neste ponto, alguns questionamentos pairam no ar, como o que significa efetivamente um **conteúdo livre**? Quem ou qual órgão é responsável por pautar os parâmetros da classificação indicativa? **Quem** faz essa regulação? Quais são os **pontos norteadores** para realizar a classificação indicativa?

CURADORIA E MEDIAÇÃO

Desenvolvido pela SENAJUS, **Secretaria Nacional de Justiça**, o **Guia Prático de Audiovisual**, fornece diretrizes abrangentes para a classificação e análise de obras audiovisuais, mas há de se observar que alguns pontos, tendo em vista o cenário contemporâneo de problemas ligados a saúde mental, comportamento violento infanto-juvenil, por exemplo, são apresentados de forma rasa ou distanciados da realidade.

Divididos por critérios como **violência**, **drogas e sexo & nudez**, o documento realiza a categorização etária de acordo com a ocorrência de cenas que remetem aos temas citados, como é possível verificar a seguir que destaca parâmetros da faixa indicativa **Livre** segmentados pelo tipo de ocorrência de violência:



[Clique para acessar](#)

ARMA SEM VIOLÊNCIA

Presença de armas de qualquer natureza, sem que o contexto violento esteja presente, desde que o objeto seja o cerne da cena ou imagem em questão.

MORTE SEM VIOLÊNCIA

Cenas em que as mortes são apresentadas sem violência, tanto no momento em que o ato ocorre, como na exposição de cadáver, sem que haja o envolvimento de dor ou lesões.

OSSADA OU ESQUELETO SEM VIOLÊNCIA

Exibição de ossadas e esqueletos humanos ou de animais que não apresentem relação com quaisquer tipos de violência.

VIOLÊNCIA FANTASIOSA

Apresentação de níveis elementares e fantasiosos de violência, a exemplo dos atos agressivos vistos em desenhos animados destinados ao público infantil, que não apresentem correspondência com a realidade, desde que as consequências do ato também não sejam imagetivamente agressivas ou impactantes.

CURADORIA E MEDIAÇÃO

Apresentação de brigas não impactantes de tramas infanto-juvenis maniqueístas, de luta do bem contra o mal, respeitado o disposto no conceito supracitado.

Apresentação da violência de forma caricata, tal como aquela inserida no gênero comédia-pastelão (guerra de comida, pancadas que não resultem em danos físicos importantes), ou seja, que são feitas para provocar o riso e não como incentivadores de agressões.

Apesar do Guia Prático de Audiovisual afirmar que nem toda violência em produtos voltados para o público Livre prejudica o desenvolvimento psicológico infantil, [estudos](#) da [Academia Americana de Pediatria](#) datados de 2009 já alertavam que a exposição à violência midiática pode aumentar comportamentos agressivos e dessensibilização em crianças. Com a crescente presença das mídias digitais e acesso facilitado, essa realidade se agravou, ampliando os efeitos negativos sobre as crianças que consomem conteúdos que banalizam ou glamourizam a violência. Hoje, o impacto é ainda mais preocupante.

[Agressividade e dessensibilização](#) do indivíduo são alertas claros trazidos pelos especialistas em saúde mental num abaixo assinado com 24 anos de lançado. Tendo em vista que hoje, fazendo um recorte mais específico referente ao [tempo de uso de telas por brasileiros](#), que aumentou para uma média de 9h diárias, segundo a Secretaria de Comunicação da Presidência da República, [SECOM](#) (2023), através da Secretaria de Políticas Digitais do Governo Federal e aliando tal dado ao crescimento dos serviços de streaming on-line por parte do público infanto-juvenil, como aponta Alexandre Barbosa, gerente do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), ligado ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), na pesquisa TIC Kids Online Brasil, lançada em outubro de 2023:

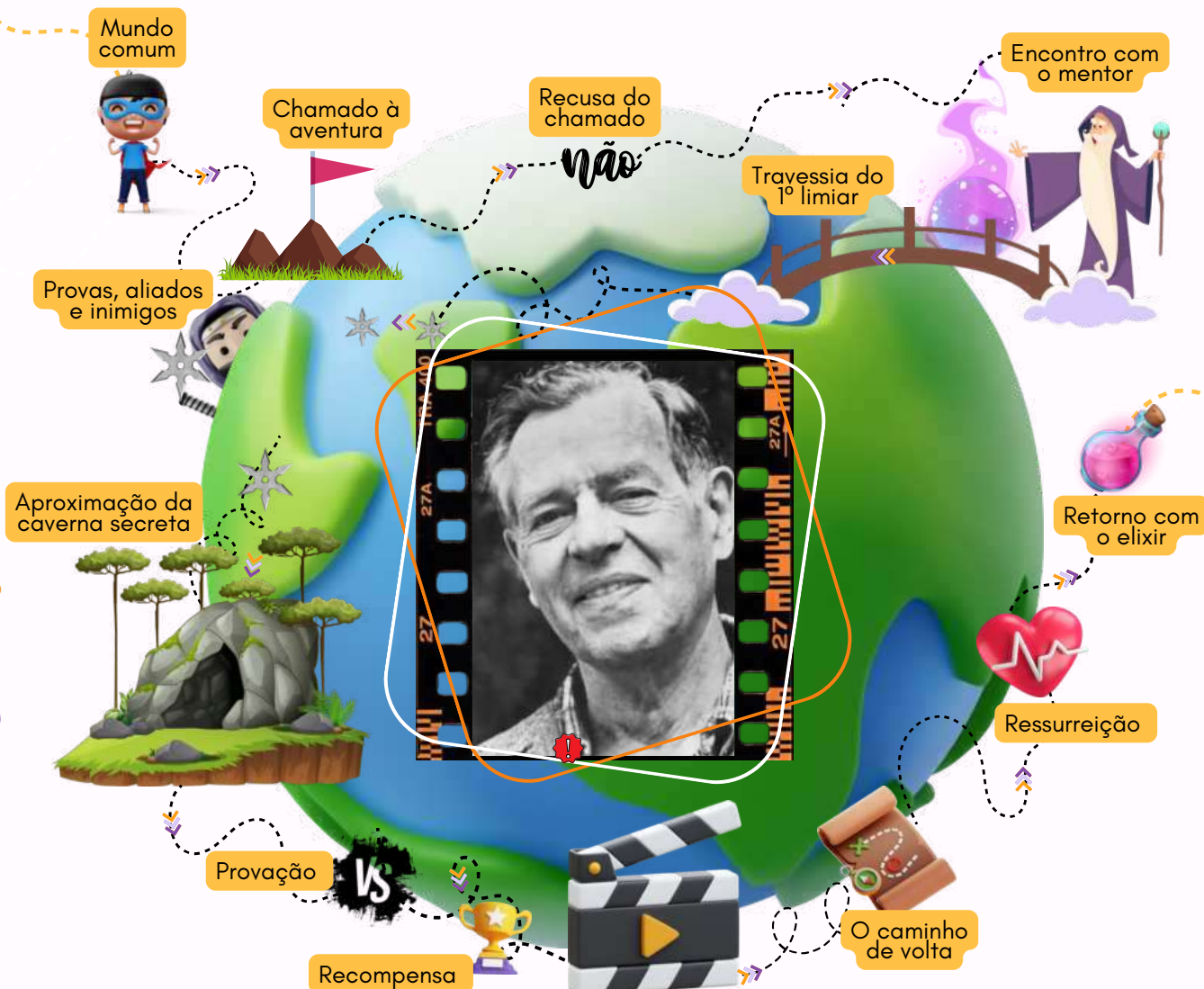
“ A pesquisa mostra [tendência crescente de uso da Internet já na primeira infância](#). Esse fenômeno reforça a necessidade de dados robustos acerca das oportunidades e dos [riscos online vivenciados por crianças e adolescentes](#), que orientem políticas e ações voltadas à garantia dos seus direitos e proteção. ”

JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL

Joseph Campbell deixou um legado através de sua exploração das conexões universais nas mitologias e **narrativas humanas**. Sua compreensão profunda dos mitos, suas origens, significados e impacto nas culturas moldou a maneira como vemos as histórias e sua relevância na formação da identidade humana.

Sua obra, "**O Herói de Mil Faces**" (1949), explora o "monomito" ou "jornada do herói", uma estrutura narrativa comum em mitologias de diversas culturas. Campbell identifica um padrão segundo o qual um herói enfrenta desafios e supera obstáculos por meio de estágios como a travessia de um limiar, encontros com mentores e a crise central, culminando em um retorno transformado.

Christopher Vogler, em seu livro "**The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers**" (1992), adapta as ideias de Campbell para a escrita de roteiros, simplificando-a em 12 etapas que refletem um padrão universal de narrativa baseado em mitos e arquétipos.



JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL

Mundo comum



Esta é a fase inicial da história, onde o herói, no caso do Superman, Clark Kent, vive sua vida cotidiana em Smallville, Kansas, como um jovem comum. Ele é criado por seus pais adotivos, Jonathan e Martha Kent, que o amam e o orientam. Neste estágio, Clark ainda não reconhece completamente seus poderes especiais ou sua origem alienígena. Ele é um homem comum que está prestes a embarcar em uma jornada extraordinária;

O Chamado à Aventura ocorre quando Clark Kent descobre seus poderes sobrenaturais e a verdade sobre sua origem. Ele encontra uma nave espacial que o trouxe à Terra quando era um bebê e aprende que é de Krypton, um planeta destruído. Este chamado o impulsiona em direção à sua missão como Superman, o defensor da Terra;

Chamado à aventura



Recusa do chamado

não

Inicialmente, Clark reluta em aceitar o chamado à aventura de se tornar o Superman. Ele considera esconder seus poderes e viver uma vida normal. Jonathan Kent, seu pai adotivo, aconselha-o a tomar cuidado e não revelar seus dons ao mundo, temendo como as pessoas reagirão;

Jonathan Kent serve como mentor de Clark, oferecendo conselhos e orientação sobre como usar seus poderes com responsabilidade. Ele ensina a Clark sobre valores, compaixão e ética. O mentor desempenha um papel crucial na formação de Clark como herói.

Encontro com o mentor



Travessia do 1º limiar

Clark deixa sua vida em Smallville para trás e parte para Metrópolis, onde começa sua jornada como Superman. Ele cruza o limiar entre sua vida comum e o mundo extraordinário da aventura, onde enfrentará desafios incomuns;

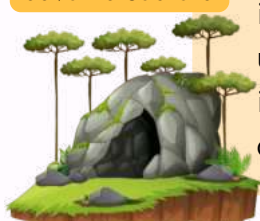
JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL

Nesta fase, Superman enfrenta uma série de desafios, desde resgatar pessoas em perigo até combater o crime e impedir ameaças sobrenaturais. Ele faz aliados, como Lois Lane, uma jornalista destemida, e Jimmy Olsen, um fotógrafo talentoso. No entanto, ele também encontra inimigos formidáveis, como Lex Luthor, um gênio do crime, e outros supervilões com motivações diversas;

Provas, aliados e inimigos



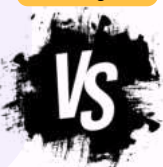
Aproximação da caverna secreta



À medida que enfrenta os desafios, Superman percebe a importância de sua missão. Ele começa a compreender que deve usar seus poderes não apenas para salvar vidas, mas também para inspirar esperança nas pessoas ao seu redor. Sua aproximação ao centro da jornada é marcada por um profundo senso de propósito;

O momento mais desafiador da jornada de Superman é a provação, que varia dependendo da história. Pode ser um confronto mortal com um super-vilão poderoso ou uma ameaça existencial à Terra. Superman é testado ao limite de seus poderes, e sua habilidade de superar esse desafio define sua grandeza como herói;

Provação



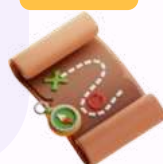
Recompensa



Após enfrentar a provação, Superman obtém a recompensa que estava buscando. Isso pode ser a derrota de um inimigo, a salvação de pessoas em perigo ou a resolução de um dilema ético. A recompensa simboliza não apenas sua vitória, mas também seu crescimento pessoal e sua capacidade de proteger o mundo;

Após a provação, Superman começa a jornada de volta ao mundo comum. No entanto, sua vida nunca é verdadeiramente comum, pois ele continua a proteger Metrópolis e o mundo de ameaças constantes. Sua responsabilidade como herói é constante;

O caminho de volta



JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL

Ressurreição



Em várias histórias do Superman, ele enfrenta dilemas éticos profundos e escolhas difíceis. A ressurreição pode representar um momento em que ele se questiona ou é questionado por suas ações e decisões. Ele deve superar esses desafios para continuar sua jornada como herói;

O Superman retorna ao mundo comum como um símbolo de esperança e justiça. Ele compartilha seu conhecimento e força para o benefício da humanidade. Sua presença inspira as pessoas a serem melhores e acreditarem em um mundo melhor. Ele é um farol de esperança em um mundo repleto de desafios.

Retorno com o elixir



Christopher Ferguson, professor de psicologia na Stetson University, na Flórida, em 2010, comparou videogames violentos à manteiga de amendoim: inofensivos para a maioria das crianças, mas prejudiciais para uma minoria com problemas mentais pré-existentes. No entanto, ao analisarmos o crescimento de atos violentos em ambiente escolar, por exemplo, ataques em escolas brasileiras, é necessário questionar quem realmente faz parte dessa “minoria” e se o impacto do consumo de violência no entretenimento é realmente irrelevante.

De 2022 a 2023, houve um aumento nos ataques escolares, com jovens entre 10 e 25 anos, a maioria homens, envolvidos. Esse crescimento coincide com uma banalização da violência no discurso público, incluindo autoridades, e o uso frequente de armas de fogo.

A perspectiva de Ferguson é limitada ao desconsiderar fatores como o acesso precário a cuidados psicológicos e psiquiátricos. Dados da OMS de 2022 indicam que quase 1 bilhão de pessoas vivem com transtornos mentais, mas a grande maioria não recebe o tratamento adequado. Em países de baixa renda, apenas 12% das pessoas com psicose têm acesso a serviços de saúde mental. Essa falta de acompanhamento agrava o problema, criando uma “minoria” muito maior do que Ferguson supõe.

Pesquisas sobre violência nas escolas brasileiras apontam a falta de controle sobre discursos de ódio, a glorificação da violência e a fragilidade na formação crítica dos estudantes como fatores que agravam o cenário. Além disso, a carência de profissionais de saúde mental no Brasil, especialmente no SUS, impede que muitos jovens recebam o suporte necessário, o que pode agravar o risco de atos violentos. Esse contexto sugere que, sem um apoio psicológico adequado, a “pequena minoria” pode estar crescendo significativamente.

JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL



Hannah Arendt usou o termo "**banalidade do mal**" para descrever a capacidade humana de cometer atrocidades sem **reflexão** crítica, como visto no julgamento de Adolf Eichmann.

No filme "**Zona de Interesse**" é retratado isso ao mostrar como nazistas realizam suas atividades diárias com **indiferença** ao sofrimento no campo de concentração.

A propaganda nazista, sob Goebbels, usou a mídia para normalizar a violência e o ódio, dessensibilizando a sociedade.

As produções audiovisuais infantojuvenis, como desenhos animados, desempenham um papel fundamental na **formação de memórias e percepções desde a infância**. Programas como Tom e Jerry e Papa-Léguas proporcionam um contexto lúdico, onde a violência é desprovida de consequências reais. Isso introduz **conceitos éticos**, como a noção de persistência e resiliência, e permite que as crianças explorem dilemas morais em um ambiente seguro. Personagens como Tom e Jerry exemplificam **áreas cinzentas da moralidade**, ensinando que motivações e contextos influenciam as ações e que o bem e o mal nem sempre são absolutos.

A **ludicidade** facilita a transmissão de lições de vida, e, segundo teóricos como Piaget e Vygotsky, é um veículo essencial para o **desenvolvimento** moral e cognitivo. A obra de Jurandir Freire Costa aponta a crise moral contemporânea, agravada pela "indústria cultural". Essa crise é refletida nas **produções audiovisuais** que, mesmo classificadas como "livres", apresentam ambivalência narrativa, onde **bem e mal coexistem**, incentivando uma **reflexão ética mais profunda**.

Com o aumento **exponencial** do consumo de tela de forma individualizada, as crianças estão cada vez mais expostas e a **repetida exposição** a representações como essas podem desencadear o processo de **dessensibilização emocional**, reduzindo a capacidade das crianças de sentir empatia e compaixão pelos outros. Isso pode resultar em uma visão **distorcida** da realidade e em uma **aceitação passiva da violência como parte integrante da vida cotidiana**.

Portanto, é **crucial** que os pais, educadores e responsáveis pela produção de conteúdo audiovisual estejam atentos aos efeitos potencialmente prejudiciais da **exposição à violência na mídia**, buscando equilibrar o acesso a conteúdos adequados à idade e promover uma **educação crítica** e consciente sobre o poder e os limites da **representação da violência no cinema e na televisão**.



JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL

E como formar juízo dentro de um cenário de entretenimento? Os produtos audiovisuais infantojuvenis, mesmo classificados sob a égide do Ministério da Justiça, trazem **narrativas** cujos conteúdo apresentam a coexistência de sentimentos, atitudes ou crenças opostas em relação a um mesmo objeto, situação ou questão moral. **Experiência simultânea de valores ou princípios contraditórios**, levando a uma sensação de conflito interno ou incerteza sobre a conduta moral apropriada. Tal experiência classifico como **SANI**:

Sinal(ais) de Ambivalência Narrativa Implícita

Elementos narrativos e características presentes, neste caso, em produtos audiovisuais infantojuvenis, indicam uma **mistura ou coexistência de valores morais conflitantes**. Essas marcas surgem quando personagens, situações ou decisões dentro da narrativa apresentam uma **complexidade ética** que dificulta a distinção clara entre o bem e o mal.

Essas **marcas** são usadas para explorar temas morais de forma mais profunda e sofisticada, desafiando o espectador a **questionar** suas próprias percepções de certo e errado e se tratando de produtos com classificação etária **Livre**, se faz relevante uma perspectiva mais densa e ampla sobre a produção com a finalidade de **chancelar seu conteúdo**, ou seja, validar essas produções como **apropriadas** para todas as idades. Isso inclui assegurar que os **conteúdos** apresentados não apenas sejam adequados para o público infantil, mas também proporcionem uma **oportunidade para discussão e reflexão ética**.

A exploração da **ambivalência narrativa**, portanto, se torna uma ferramenta valiosa para educar e **sensibilizar** as crianças sobre a **complexidade** dos **dilemas morais**, incentivando uma **compreensão** mais madura e crítica das histórias que consomem, assim como a nossa, cujo papel é **mediar o consumo**.



Luz, Câmera e Reflexão

Que tal colocarmos a teoria em prática e visualizarmos os conceitos vistos até aqui em produções infantojuvenis Livres?

Tenho certeza que você conhece a maioria delas e com a leitura feita até este ponto, considero que verá algumas narrativas com outros olhos. Assista aos próximos conteúdos e reflita sobre os SANI e comparação com o Guia do Audiovisual e a classificação Livre.

JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL

Minions (Auxílio sobrenatural)



Sinal(ais) de Ambivalência Narrativa Implícita (SANI)

→ Família feliz e unida, mas praticando roubo à banco; Bebê portando pistola para execução do crime; Mão acolhe sua filha que está triste por acionar o alarme do banco e recebe acalento e orientação parental de que o tempo a ajudará a ser uma ladra/vilã melhor.

→ Apesar das orientações do Guia de Classificação Indicativa para filmes livres, a presença de uma

cena em que uma criança segura uma pistola exige sinalização explícita. Tal cena apresenta uma ambiguidade moral que pode ser perigosa para o público infantil, ultrapassando os limites de um conteúdo considerado adequado para essa faixa etária balizado pelo aspecto ARMA SEM VIOLÊNCIA e VIOLÊNCIA FANTASIOSA.

Minions (Provação)



→ Considerando o torturador um amigo, os Minions são levados à força e só não morrem, pois não têm pescoço e acabam transformando o que poderia lhes levar à óbito em brinquedo;

→ Mesmo sob a classificação indicativa "Livre", cenas como a dos Minions brincando em um momento de enforcamento deveriam exigir uma sinalização específica.

Ainda que a abordagem seja cômica, a representação de violência física em tom de brincadeira pode banalizar temas sensíveis para o público infantil, exigindo um critério mais rigoroso do guia de audiovisual para evitar que elementos perigosos sejam normalizados sem a devida contextualização.

Minions (Mundo comum/Chamada à aventura)



→ Nos cinco minutos iniciais da produção, o narrador, na versão dublada, descreve os Minions como seres com o objetivo de "servir ao mestre mais perverso que puderem achar. Agradar o mestre era a razão da existência dessa tribo."

→ Os pontos de análise do Guia do Audiovisual não abarcam esse ponto, logo, a moral da história é uma peça a parte que demanda uma análise prévia do consumidor, não sendo sinalizada/considerada pelo Guia para a classificação.

Tom e Jerry (Aproximação da caverna secreta)



→ O episódio abarca uma sequência de cenas onde gatos sofreram violência, dentre elas, um trio de filhotes de gato que foram amarrados em uma saca e afogados.

→ Assim como o trecho anterior, os pontos de análise do Guia do Audiovisual não abarcam esse ponto, logo, a moral da história é uma peça a parte que demanda uma análise prévia do consumidor, não sendo sinalizada/considerada pelo Guia para a classificação.

JORNADA DO HERÓI E BANALIZAÇÃO DO MAL

Retomando o desafio inicial, vamos refletir sobre as três perguntas feitas sobre as animações propostas:

- **Qual o objetivo dos personagens?**
Encontrar o maior vilão da face da Terra e servi-lo.
- **Como eles alcançam esses objetivos?**
Matando acidentalmente o líder atual e buscando o próximo.
- **Qual a moral da história?**
Lute por seus objetivos, mesmo que sejam voltados para o mal e união como grupo, independentemente de quem lidera e qual o propósito.

Filme - Minions



Animação - Tom e Jerry



- **Qual o objetivo dos personagens?**
Entrar no trem rumo ao paraíso.
- **Como eles alcançam esses objetivos?**
Passando pelo recepcionista que analisa como foram suas ações na Terra, assim como se deu sua morte.
- **Qual a moral da história?**
É possível observar analisando com cuidado, que todos os gatos observados por Tom, foram mortos, sendo: por briga com cão, outro foi baleado, o próximo atropelado por um rolo compressor e, por fim, o que considero mais triste, três filhotes de gatos que morreram afogados. Olhando com cuidado, você notará que eles estavam amarrados em uma sacola, indicando que um humano isso com eles, o que é até comentado pelo recepcionista do Expresso Celestial. Tom, por ter levado uma vida de discórdia e brigas com Jerry, precisa conquistar o perdão do ratinho para que sua alma tenha paz.



CHAMADA À AVENTURA

Título: Vamos Criar um Curta-Metragem!

Desperte o cineasta que há em você!

Você já parou para pensar como as histórias podem nos ensinar valiosas lições de vida? Nesta atividade, você terá a chance de se tornar o diretor e roteirista do seu próprio curta-metragem!

Desafio: Em grupos, vocês irão desenvolver um curta-metragem que explore uma moral da história com criticidade. Ao longo do processo, vamos utilizar ferramentas digitais como Trello para organizar o roteiro, CapCut para editar nossas cenas, Google Drive para armazenar os vídeos e Canva para criar artes incríveis!

Objetivo: Além de se divertir e expressar sua criatividade, vocês irão refletir sobre a mensagem que querem transmitir e como ela pode impactar o público.

Prepare-se para:

- Planejar e criar uma narrativa envolvente
- Aprender sobre a importância da moral nas histórias
- Colaborar com seus colegas de maneira dinâmica
- Apresentar sua obra-prima para a turma!

Vamos juntos transformar ideias em histórias!

Criação de uma Linha do Tempo Midiática

- Objetivo: Estimular o entendimento histórico da evolução das mídias.
- Atividade: Pesquisar marcos históricos da mídia e criar uma linha do tempo.
- Ferramentas: Canva ou Google Slides para a criação visual; Trello para dividir as responsabilidades da pesquisa.

Análise Crítica de Mídias

- Objetivo: Desenvolver habilidades de análise crítica de filmes e animações.
- Atividade: Os alunos assistem a um filme/animação e discutem a moral da história, identificando os valores transmitidos e analisando a adequação ao público-alvo.
- Ferramentas: Google Forms para coleta de reflexões; Padlet para compartilhamento de análises.

 CHAMADA À AVENTURA

Roteiro de Podcast Educacional

- Objetivo: Aprender a escrever roteiros focados em temas educacionais.
- Atividade: Criar e gravar um podcast com uma discussão sobre temas midiáticos, como fake news ou representatividade.
- Ferramentas: Trello para organizar o roteiro e as funções dos participantes; Audacity ou CapCut para gravação e edição.

Criação de Curta-Metragem com Moral Crítica

- Objetivo: Produzir um curta que aborda uma moral crítica de maneira colaborativa, desenvolvendo habilidades técnicas e reflexivas.
- Etapas:
 - a. Planejamento: Usar Trello para organizar as tarefas e responsabilidades da equipe, como roteiristas, diretores e editores.
 - b. Criação do Roteiro: Brainstorming e desenvolvimento do enredo no Trello, garantindo que a moral do curta reflita valores adequados.
 - c. Desenvolvimento de Personagens: Definir personagens no Trello e criar suas descrições, trabalhando com arquétipos.
 - d. Filmagem e Edição: Usar Google Drive para armazenar os vídeos e CapCut para editar as cenas.
 - e. Criação Visual: Desenvolver artes e elementos gráficos no Canva para cartazes ou outros materiais promocionais.
 - f. Apresentação Final: Exibir o curta em sala e promover uma reflexão sobre a moral da história, a crítica social apresentada e a construção narrativa.
- Ferramentas:
 - Trello: Organização das atividades (roteiro, personagens, funções).
 - CapCut: Edição de vídeo.
 - Google Drive: Armazenamento e compartilhamento dos arquivos.
 - Canva: Criação de cartazes, créditos e materiais visuais do curta.

 CHAMADA À AVENTURA

Minidicionário de Termos-Chave

Neste espaço, você encontrará **definições claras e concisas** dos principais termos utilizados ao longo do guia "Luz, Câmera e Reflexão". Este minidicionário foi elaborado para **reforçar e facilitar** a compreensão dos **principais termos** do guia e enriquecer sua **jornada na educação midiática**, ajudando você a navegar pelos conceitos essenciais de maneira prática e acessível. **Explore, aprenda e amplie seu vocabulário!**

1. **Moral** - Conjunto de normas e valores que regulam o comportamento humano em sociedade, determinando o que é certo ou errado.
2. **Ética** - Reflexão filosófica sobre a moral, analisando os princípios que guiam as ações humanas e o conceito de justiça.
3. **Banalização do Mal** - Processo em que ações ou comportamentos moralmente questionáveis passam a ser considerados normais ou aceitáveis.
4. **Criticidade** - Capacidade de refletir de forma profunda, analisando diferentes perspectivas e questionando o status quo.
5. **Moral da História** - Lições ou ensinamentos que uma história deseja transmitir ao seu público.
6. **Enredo** - Sequência de eventos e ações que constituem a narrativa de uma obra.
7. **Narrativa** - Estrutura que organiza os acontecimentos em uma história, dando sentido à sequência dos fatos.
8. **Roteiro** - Documento que descreve cenas, diálogos e ações em uma obra audiovisual, servindo de guia para a produção.
9. **Vilania** - Comportamento ou atitude voltada para a prática do mal ou imoralidade, geralmente personificada em antagonistas.
10. **Arco do Personagem** - Desenvolvimento e transformação de um personagem ao longo da narrativa, geralmente passando por desafios e mudanças internas.
11. **Jornada do Herói** - Estrutura narrativa descrita por Joseph Campbell, onde o protagonista passa por estágios de aventura, crise e transformação.

CHAMADA À AVENTURA

Recursos Essenciais

Nesta seção, você encontrará uma seleção cuidadosamente curada de programas, livros e tutoriais que complementam e aprofundam os temas abordados no guia "Luz, Câmera e Reflexão". Esses recursos foram escolhidos para enriquecer seu aprendizado e auxiliar na prática da educação midiática. Navegue pelos links, descubra novas ferramentas e amplie seu conhecimento!

Trello

> [Acesse a plataforma](#)

> [Tutorial](#)

Clipchamp

> [Acesse a plataforma](#)

> [Tutorial](#)

CapCut

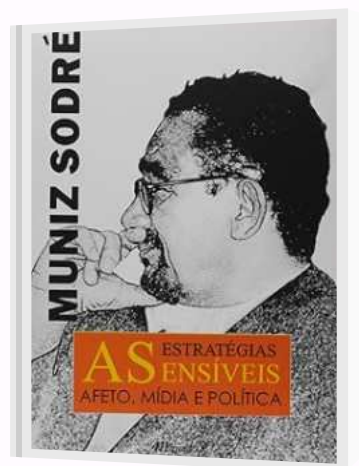
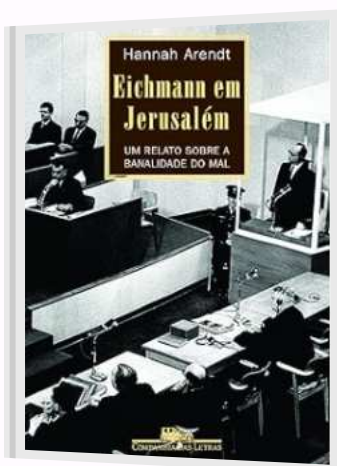
> [Acesse a plataforma](#)

> [Tutorial](#)

Canva

> [Acesse a plataforma](#)

> [Tutorial](#)



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao final desta jornada juntos, e é com um coração cheio de gratidão que me despeço de você. Foi um prazer compartilhar conhecimentos, reflexões e experiências sobre a educação midiática e a importância de analisar o que consumimos.

Agradeço por sua participação, curiosidade e entusiasmo ao longo deste caminho.

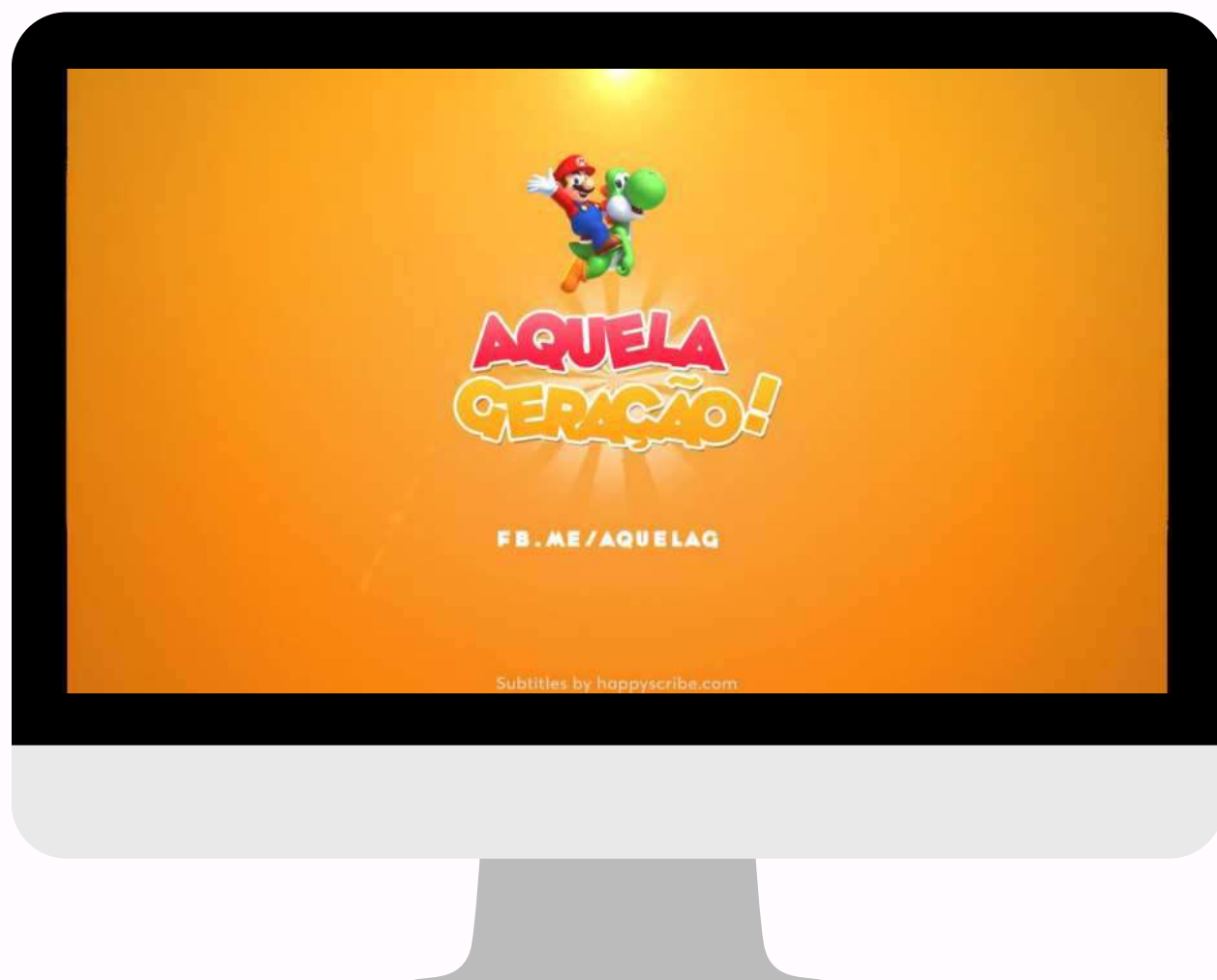
Lembrem-se de que o aprendizado não termina aqui. Continuem explorando, questionando e se desafiando a ver o mundo sob novas perspectivas. Cada filme, cada livro e cada animação trazem uma oportunidade de reflexão e crescimento.

E para encerrar com uma pitada de provocação, convido vocês a assistirem a um episódio de Tom e Jerry. Perguntem-se: até que ponto as mensagens sutis nas histórias que consumimos influenciam nosso entendimento sobre moralidade e comportamento?

Afinal, quem disse que o que é **Livre** não pode ser **perturbador**?

Com carinho,

Lilian.





Olá! Gostaria de convidá-lo(a) a responder o formulário de feedback sobre o produto educacional. Suas sugestões, críticas e elogios me ajudarão a aprimorar cada vez mais a experiência dos próximos consumidores desta proposta.

Acesse o formulário [clikando aqui](https://forms.gle/TMQSsczPQLEqtoW5A), ou inserindo o endereço <https://forms.gle/TMQSsczPQLEqtoW5A> em seu navegador. Se preferir, também disponibilizamos o QR Code ao lado. Obrigada!



ARENDT, Hannah. A dignidade da política: ensaios e conferências - Pensamento e considerações morais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. A vida do espírito. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

_____. Eichmann em Jerusalém. Um relato sobre a banalidade do mal. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

_____. Responsabilidade e Julgamento. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Classificação indicativa - Guia prático do audiovisual. Organização pela Secretaria Nacional de Justiça. 4. ed. Brasília, 2021. Disponível em: <<https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/classind-guia-pratico-de-audiovisual-4aed-2021-revisado.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/arte-no-ensino-fundamental-anos-finais-unidades-tematicas-objetos-de-conhecimento-e-habilidades>>. Acesso em: 21 jan. 2024.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 11ª reimpr. da 1ª. ed. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2007.

Costa, J. F. (1986). Violência e psicanálise. Rio de Janeiro: Graal.

DURKHEIM, É. A educação moral. Petrópolis: Vozes, 2008a. FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. São Paulo: Paz e Terra; 1987.

ILLUMINATION, 2015. Minions. Disponível em< <https://www.illumination.com/movie/minions/>>. Acesso em: 4 ago. 2024.

RIZZATTI, I. M.; MENDONÇA, A. P.; MATTOS, F.; RÔÇAS, G. SILVA, M. A. B. V. da; CAVALCANTI, R. J. S.; OLIVEIRA, R. R. Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. ACTIO, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1-17, maio/ago. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/actio>>. Acesso em: 16 maio 2023.

SECOM. USO DE TELAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES. Brasília, 2023. Disponível em: <<https://www.gov.br/participamaisbrasil/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes#:~:text=O%20Brasil%20%C3%A9%20um%20dos,um%20levantamento%20recente%5B2%5D.>>>. Acesso em: 19 maio 2024.

SODRÉ, Muniz. As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política. 2. ed. Rio de Janeiro: MuadX, 2016.

SOUKI, Nádia. Hannah Arendt e a banalidade do mal. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

SOUZA, Leonardo Lemos de; VASCONCELOS, Mario Sergio. Juízo e ação moral: desafios teóricos em psicologia. Psicologia Social. 2009, vol.21. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-71822009000300007>>. Acesso em: 16 jul. 2024.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo (SP) Martins Fontes 2007.

VINUTO, J. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. Temáticas, Campinas, SP, v. 22, n. 44, p. 203–220, 2014. DOI: 10.20396/tematicas.v22i44.10977. Disponível em: <<https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tematicas/article/view/10977>>. Acesso em: 11 fev. 2024.

SOBRE AS AUTORAS

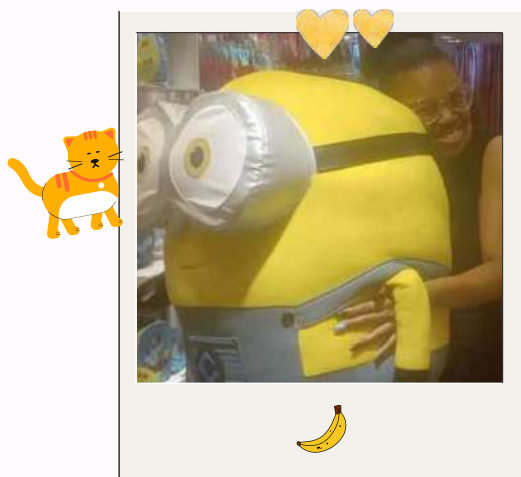
M^{re}. Lilian Raquel Soares

Mestra em Ensino em Educação Básica pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e especialista em Administração escolar pela Universidade Candido Mendes (UCAM) e Planejamento, Implementação e Gestão na EaD e Universidade Federal Fluminense (UFF). Investiga o impacto do consumo de mídia no comportamento humano.
E-mail: lyraket@gmail.com

Prof.^a Dr.^a Andrea da Silva Marques Ribeiro

Possui graduação em Letras Inglês e Literaturas pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1990), mestrado em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1995) e doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2010). Atualmente é professora associada da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

E-mail: andrea.marques@gmail.com



ESTE GUIA COMPÕE A LINHA EDITORIAL **FAZERES**,
DESTINADA A DIVULGAR PRODUTOS EDUCACIONAIS VOLTADOS
AO ESTUDANTE DA EDUCAÇÃO BÁSICA EM QUE SE OBSERVE
INOVADORISMO NO DESENVOLVIMENTO DE PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS E PERTINÊNCIA NA ABORDAGEM DE OBJETOS DE
APRENDIZAGENS.

O **LUZ, CÂMERA & REFLEXÃO** ESTUDA A BANALIDADE DO MAL
ATRAVÉS DA ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI E A RELAÇÃO
ENTRE MÍDIA E AFETO.

EM TEMPOS DE GRANDE OFERTA DE PRODUTOS AUDIOVISUAIS
PARA O ENTRETENIMENTO INFANTOJUVENIL CLASSIFICADO
COMO LIVRE, NÓS ESTAMOS CONSUMINDO OU SENDO
CONSUMIDOS?



ISBN: 978-65-81735-83-8

CRL



9 786581 735838