

FACULDADE MELIÈS

Pós Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais

CAROLINA SCHOENMAKER SENATORE

PROJETO DE TCC

ANÁLISE DE OBRA PRÉ-EXISTENTE: BLUEY

São Paulo, 2024

CAROLINA SCHOENMAKER SENATORE

PROJETO DE TCC

ANÁLISE DE OBRA PRÉ-EXISTENTE: BLUEY

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Meliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Orientador (a): Marta Machado

São Paulo, 2024

CAROLINA SCHOENMAKER SENATORE

PROJETO DE TCC

ANÁLISE DE OBRA PRÉ-EXISTENTE: BLUEY

Monografia apresentada ao Programa de Pós- Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Aprovada em: 10 de Junho de 2024

BANCA EXAMINADORA

Marta Corrêa Machado, doutora em Administração Pública, professora adjunta do Curso de Cinema da UFSC

Bárbara Pantani Amato Balian, Bacharel, Faculdade Armando Álvares Penteado

Reynaldo Carvalho Marchesini, Pós-graduado lato-sensu - Especialista em "Produção Audiovisual: Projeto e Negócio" pelo Centro Universitário Senac

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através da Bibliotecária Antonieli S. Alves - CRB-8/9633, da Faculdade Méliès.

S4747p Senatore, Carolina Schoenmaker.

Projeto de TCC – Análise de obra pré-existente: Bluey. /
Carolina Schoenmaker Senatore. - São Paulo, 2024.

18 f. ; 30 cm.

Monografia (Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa
em Artes Digitais) - Faculdade Méliès.

Orientador(a): Marta Machado

Coorientador(a): Dra. Alessandra Meleiro

1. Narrativa. 2. Conteúdo infantil. 3. Desenho animado. I.
Machado, Marta. II. Título.

CDD 155.4:741.5

***Bluey*: A relação de uma série infantil com o público adulto**

Poucas séries infantis conseguem atrair e fidelizar públicos para além de sua faixa etária alvo. *Bluey* é um desses casos, cativando tanto adultos quanto crianças. Este artigo busca entender, por meio da análise de conteúdo de três episódios, os fatores que levam a série de animação *Bluey* a ser consumida por essas diferentes audiências. A revisão da literatura serviu de base para elencar os aspectos dos episódios “Hora de Dormir”, “Montável” e “Corrida dos Bebês” que podem explicar um pouco do modelo de construção narrativa adotado pelos criadores que atraem públicos com interesses tão diversos quanto adultos e crianças.

Palavras-chave: Narrativa. Conteúdo Infantil. Desenho Animado.

***Bluey*: The relationship of a children-targeted TV show with adult audience**

Abstract

Few children's series manage to attract and retain audiences beyond their target age group. *Bluey* is one of those cases, captivating both adults and children alike. This article tries to elicit, through the content analysis of three episodes, the factors that lead the animated TV show *Bluey* to be consumed by these different audiences. The literature review served as the basis for listing the aspects of the episodes "Sleepytime," "Flatpack," and "Baby Race" that may explain some why the narrative model adopted by the creators appeal to audiences with interests as diverse as adults and children.

Keywords: Narrative. Children's content. Animation.

Introdução

A série de animação australiana *Bluey*, direcionada ao público infantil, tem sido considerada, na literatura, como um exemplo de conteúdo que transcende os limites de seu público-alvo inicial (BURKE et al., 2020; BURTON & CANTRELL, 2022; DYNEL & ROSS, 2022; ELLIOT & ISAACS, 2022; POTTER, 2020). Segundo o site IMDb (s/d), a série trata das “aventuras da vida diária de um cachorro enquanto se diverte com a família e

amigos em situações cotidianas”. O site oficial de Bluey no Brasil mostra que a família de cachorros da raça Blue Heeler é composta por Bluey, a protagonista de 6 anos de idade que adora inventar brincadeiras; sua irmã mais nova Bingo, de 4 anos de idade, que é um pouco mais introvertida; a mãe Chilli, uma segurança de aeroporto que concilia o trabalho com a vida pessoal e o pai Bandit, um arqueólogo que busca sempre brincar com as suas filhas, mesmo estando cansado após o trabalho.

Elliot e Isaacs (2022) enfatizam que as redes sociais têm sido um fator importante de compartilhamento de informações entre adultos sobre a série. Dynel e Ross (2022) levantaram tweets com a *hashtag* #Bluey e encontraram comentários que vão desde elementos da série que os pais apreciam e que consideram relevante compartilhar com outros pais, até relatos de experimentos dos filhos com as brincadeiras da série. Esses tweets foram analisados a partir de categorias, como apreciação parental, impacto positivo nos pais, influência no vocabulário infantil, entre outros. Este estudo afirma que a internet se tornou um lugar de partilha de opiniões dos pais como metarecipientes do conteúdo e de troca de experiências a respeito de diversos aspectos da série, gerando engajamento fora da televisão dos diferentes públicos da série (DYNEL & ROSS, 2022). As brincadeiras apresentadas nos episódios contribuem para o desenvolvimento infantil. Nos episódios de *Bluey* o brincar é apresentado de forma divertida e, ao mesmo tempo, com potencial de curar traumas, ajudando as crianças a lidarem com emoções complexas (ELLIOT & ISAACS, 2022). O sucesso da série está diretamente ligado à sua habilidade de comunicação e às mensagens que cada episódio escolhe passar. Segundo Locher e Jucker (2021), a experiência positiva com uma obra está ligada à identificação do público com os personagens e à capacidade da obra de criar essa conexão. Mas, de que forma os elementos narrativos da série *Bluey* se organizam para comunicar com o público adulto? Esta é a pergunta central deste estudo, que busca, na revisão da literatura a seguir, as categorias que norteiam a análise de conteúdo de três episódios da série: Hora de Dormir, Montável e Corrida dos Bebês¹. O artigo está dividido nas seguintes seções: no próximo segmento, abordamos a literatura sobre o tema e construímos o quadro das categorias de análise dos episódios. Na segunda parte, são delimitadas as metodologias que se cruzam neste estudo de caso. Em seguida, analisamos os elementos dos episódios com base no quadro analítico trazido da literatura. Na penúltima seção são discutidos os resultados e, por fim, são traçadas as considerações finais.

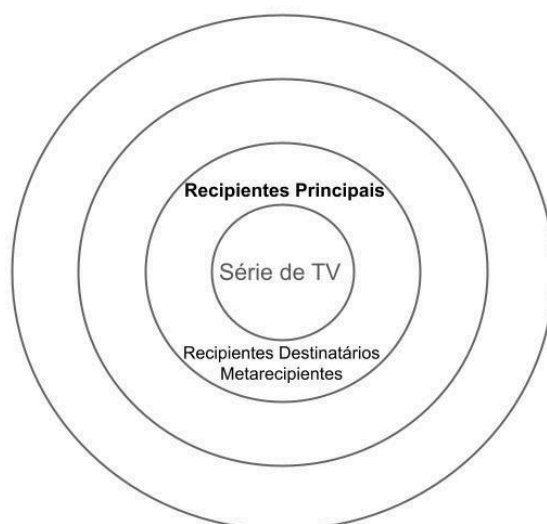
¹ No original, *Sleepytime*, *Flatpack* e *Baby Race*.

Pais como metarecipientes na série *Bluey*

O criador da obra, Joe Brumm, afirma que a série foi feita com a intenção de ser vista pelas crianças em conjunto com os pais (BALANZATEGUI, et al., 2021). Os episódios de sete minutos de duração são leves e facilmente encaixados na rotina das famílias e podem, assim, ser vistos em conjunto, se tornando um ritual familiar (PATIENCE, 2021). Mas os adultos e as crianças não se relacionam da mesma forma com a série. Enquanto as crianças se divertem com as brincadeiras e se envolvem com as histórias, os pais têm uma relação de metarecipientes com a série. Um metarecipiente é um receptor que, ao invés de imergir no mundo ficcional, analisa determinados aspectos da obra, como o discurso de um personagem ou lições reais passadas pela obra de forma privilegiada, e assim, tem um entendimento mais profundo do conteúdo, interpretando e apreciando a forma como a narrativa é construída (DYNEL & ROSS, 2022; DYNEL, 2011).

Locher e Jucker (2021) desenharam um esquema representativo dos diferentes públicos que podem ser alcançados por uma obra e a forma como se relacionam com ela (Figura 1). Os chamados *core recipients* ou recipientes principais são a parcela do público que a produção busca atingir e para os quais a obra é escrita. Esse público se divide em dois subgrupos distintos, os *addressee recipient* que é o público-alvo para o qual o conteúdo está direcionado de forma mais objetiva e os *meta recipients*, ou metarecipientes, que são aqueles que consomem o conteúdo através de uma análise mais técnica do conteúdo apresentado, percebendo e compreendendo elementos mais complexos da narrativa. Ambos são públicos diretos e são levados em consideração pelos produtores na hora de estruturar uma obra audiovisual (LOCHER & JUCKER, 2021).

Quadro 01 - Esquema representativo dos públicos de uma obra.



Fonte: LOCHER, JUCKER, 2021

Posts no X (Twitter) e o compartilhamento social do consumo da série

Dynel e Ross (2022) buscaram entender a relação do público com a narrativa de *Bluey* a partir dos comentários feitos pelos telespectadores sobre a série na rede social X (Twitter). Segundo os autores, os pais postam diversos comentários a respeito da obra com a *hashtag* “#Bluey”, documentando tanto suas opiniões pessoais sobre os episódios, quanto as experiências dos seus filhos e suas reações e aprendizados ao assistirem a série (DYNEL & ROSS, 2022).

O adulto, diferentemente da criança, experimenta a série a partir do entendimento de elementos técnicos e narrativos que não são percebidos pelo público infantil. O que os atrai não é apenas a comicidade apresentada nos episódios, mas também a inteligência com que os temas são tratados, a estética da série e a capacidade da obra de criar um impacto emocional no público mais velho (DYNEL & ROSS, 2022). Os autores demonstram isso trazendo o exemplo de um *tweet* em que um pai relata ter passado uma hora assistindo *Bluey* sozinho, enquanto as crianças saíram para brincar e ele nem ao menos notou. O comentário demonstra não apenas o quanto ele gosta da série, mas também como o conteúdo prendeu a sua atenção a ponto de não perceber a ausência dos próprios filhos (DYNEL & ROSS, 2022).

Alguns comentários postados apontam aprendizados que os pais têm ao assistir a série e acompanhar os comportamentos de Banditt e Chilli com seus filhos. Eles mostram principalmente o entendimento da importância das brincadeiras para o desenvolvimento e crescimento das crianças, mas também são levantadas questões relacionadas a formas de ajudar seus filhos com as dificuldades da vida, como aprender a usar o seu “latido de menina grande” para falar e colocar seus sentimentos para fora (DYNEL & ROSS, 2022).

Andrew Street (2020) relata que imaginar o que os pais da série fariam se estivessem em seu lugar o ajudou a passar por momentos difíceis com mais leveza e aprendendo mais sobre paternidade. A forma como os personagens Banditt e Chilli lidam com seus filhos o inspirou a mudar seus comportamentos para ter uma relação semelhante com seus próprios filhos, se abrindo mais a interagir e brincar mais com eles no dia a dia.

Ser o pai que se quer ser é uma dificuldade de diversos pais e mães e é necessário um esforço consciente para participar das atividades com os filhos mesmo quando não se está de bom humor, mas ao se mostrarem disponíveis para ouvir e interagir com seus filhos, além de buscar entender seus sentimentos e motivações, pode gerar uma conexão emocional que as deixe mais abertas e confiantes com suas próprias emoções (WHITTINGHAM, et al., 2019).

A relação emocional do público com a série

A obra tem diversos fãs adultos e adolescentes que não tem filhos. Uma grande parte deles tem seu primeiro contato por meio da rede social Tiktok, mas ao assistirem os episódios completos, se apegam a narrativa leve e a forma doce como os pais tratam os problemas em família e a educação das suas filhas. O tipo de educação aplicado por eles é conhecido como educação positiva, uma forma de ensinar os filhos baseada em afeto, compreensão, cooperação e respeito com o intuito de gerar crianças mais autoconfiantes e com maior autonomia em suas escolhas (NELSEN, 1981). Essa abordagem positiva e gentil da educação acaba trazendo ao público um conforto ligado a correção de traumas passados, gerados por métodos mais agressivos e restritivos de educação (OHLHEISER, 2024).

No livro *“The Pragmatics of Fiction”* são apresentadas definições de termos que exemplificam as formas como o público pode se relacionar emocionalmente com personagens fictícios. Essa relação pode ser desde o reconhecimento emocional, até a empatia. No caso do reconhecimento emocional, o telespectador entende o sentimento do personagem, mas não entende a sua causa e natureza, assim não se identifica com esse sentimento e consequentemente nem com o personagem. Já na empatia, o telespectador

entende o sentimento do personagem e também a sua origem, compartilhando do mesmo sentimento e dessa forma sentindo que tem algo em comum com aquele personagem . Essa conexão emocional é um dos principais motivos pelo qual o público engaja com obras ficcionais. Os sentimentos exercem um papel importante em nossas vidas pessoais, e poder experimentá-los através de personagens fictícios pode gerar um grande prazer e satisfação (LOCHER & JUCKER, 2021).

Elementos Narrativos e Engajamentos Gerados

A partir dos elementos apresentados na literatura revisada, sintetizamos no Quadro 02 os elementos da série que geram engajamento narrativo de diferentes públicos. Na próxima seção, abordamos a metodologia de análise dos episódios selecionados.

QUADRO 02 - Elementos narrativos da série *Bluey* e o engajamento de diferentes públicos

Elemento Narrativo	Público Engajado	Autores que Abordam
Episódios curtos	Infantil e Adulto	Patience, 2021
Esforço consciente dos pais nas brincadeiras	Adulto	Street, 2020 + Whittigham, Mitchell e Mitchell, 2019
Educação positiva como cura de traumas passados	Adulto	Ohlheiser, 2024
Personagens que geram empatia com o público adulto	Adulto	Locher e Jucker, 2021 + Dynel, Ross, 2022
Entendimentos técnicos (Meta recipientes)	Adulto	Locher e Jucker, 2021 + Dynel, Ross, 2022 + Dynel, 2011

Metodologia

A pesquisa do artigo tem como finalidade a realização de um estudo com o objetivo de compreender os elementos que levam a obra audiovisual infantil *Bluey* a atrair o interesse do público adulto. Para este fim, a pesquisa se utiliza de um estudo de caso com abordagem qualitativa e exploratória e com metodologia de análise de conteúdo.

O método de pesquisa com base em estudo de caso se caracteriza pela investigação de um caso específico, que é delimitado para realizar uma busca circunstanciada de informações. Nesse caso específico ela terá foco único e consequentemente pode ser classificado como intrínseco e particular (VENTURA, 2007). A análise de conteúdo é uma forma de análise qualitativa que busca descrever e interpretar o conteúdo de determinados documentos e textos (MORAES, 1999).

Os elementos e conceitos utilizados no estudo são retirados dos artigos e obras citados acima. A seguir são descritos os três episódios a serem estudados, são eles “Hora de dormir”, “Montável” e “Corrida dos bebês”. Depois são apontadas as questões de cada um dos episódios que se relacionam com os principais pontos apresentados na literatura consultada para poder assim comprovar efetivamente os pontos que levam à série a ser tão aclamada pelo público adulto.

Análise dos dados

Hora de Dormir

Este episódio possui uma estrutura narrativa diferente da maior parte da série, tendo garantido a ele um lugar na lista dos 20 melhores episódios de séries de 2020 pelo New York Times. A estrela do episódio é a Bingo, a filha mais nova, que se arruma para dormir e promete à mãe que tentará ser uma “menina grande” e ir dormir e acordar na sua própria cama.

O que parece ser uma sinopse simples se desenrola conforme acompanhamos o crescimento, os medos e aprendizados da Bingo através dos seus sonhos. A narrativa alterna entre o sonho de crescimento pessoal da Bingo e a realidade da casa durante a noite, quando os pais lidam com a dinâmica das crianças acordando diversas vezes, pedindo coisas que Bandit e Chilli, mesmo que com muito sono, fazem sempre com carinho.

O sonho da Bingo a mostra explorando o sistema solar acompanhada de seu coelhinho de pelúcia, relação que pode ser lida como a de uma criança com a sua primeira infância, dada a sua importância em um primeiro momento e a necessidade de abrir mão dela ao crescer, assumir responsabilidades e dormir e acordar na própria cama para se tornar uma “menina grande”. Ela sai em direção ao sol, que, ao manter a Bingo quente e segura, além de ser o foco central de sua vida, envolta da qual a filha orbita, representa a sua própria mãe.

Em sua jornada pessoal, ela se encontra sozinha e com frio, afastada do sol, mas é logo resgatada, se encontrando próxima ao calor do sol e o amor da mãe. No final do sonho ela retorna ao seu planeta, se fechando novamente dentro do ovo com a ajuda de seu coelho, mostrando como a sua infância ajuda a formar a pessoa que ela está crescendo para ser.

Os adultos agem não apenas nesse episódio, mas em toda a série como metarecipientes. Os produtores adicionaram conscientemente elementos narrativos mais complexos, com a intenção de entretê-los. Neste episódio, apenas os adultos percebem a relação criada entre a jornada nos sonhos da Bingo e o crescimento pessoal da personagem, que começa o episódio expressando a sua vontade de agir como uma “menina grande”.

Ao mesmo tempo que trata desse desenvolvimento subjetivo, o episódio mostra como é a rotina noturna de uma casa com crianças pequenas, com o sono sendo constantemente interrompido para pegar um copo d’água ou ir levar uma das filhas ao banheiro. Representar esses aspectos de rotina faz com que os pais de crianças dessas idades se identifiquem com a realidade dos personagens e criem empatia por eles.

Assim, este episódio exercita dois dos elementos levantados anteriormente. Primeiramente, o reconhecimento dos adultos como metarecipientes, que entendem mais profundamente a narrativa e em segundo lugar a identificação dos pais com a rotina noturna da casa da família de Blue Heelers, que é movimentada devido a presença de crianças pequenas.

Montável

Neste episódio acompanhamos os pais montando um balanço, enquanto as crianças engajam em brincadeiras com os materiais dados por eles, como plástico bolha, tubos de papelão e caixas. Acompanha-se, então, duas narrativas, a dos pais, que precisam lidar com suas diferenças e dificuldades para montar o balanço juntos, e a das filhas, que usam dos materiais recebidos dos pais para brincar.

Durante a brincadeira das filhas vemos ao mesmo tempo duas dinâmicas diferentes. Ao brincar de animais, elas representam toda evolução, desde os seres aquáticos, até os seres humanos em uma cidade futurista com naves voadoras. Inicialmente elas brincam de ser peixes, com o plástico bolha dado pelos pais sendo usado como água, em seguida se tornam lagartos, usando tubos de papelão como caldas e evoluem até serem seres humanos em uma cidade de isopor com naves espaciais.

Em paralelo elas passam pelo crescimento humano, ao brincarem de serem mãe e filha, sendo Bluey a mãe e Bingo a filha, e com a filha se tornando um pouco mais velha a cada etapa da brincadeira. Bingo inicia a brincadeira como um peixe bebê e termina como um ser adulto, pronta para deixar o seu ninho e viver sua própria aventura. Já a Bluey começa como uma mãe jovem, e ao finalizar sua jornada de criar sua filha, já é uma idosa.

Na brincadeira das crianças, os pais são vistos como Deuses, que dão aos seres os meios necessários para que eles evoluam, criando assim um paralelo entre o mundo bíblico e evolutivo. No início eles dão às crianças o plástico bolha que é usado como água, passando pela caixa de papelão que é usada como caverna e chegando aos diversos pedaços de isopor que formam uma cidade futurística. Já na dinâmica entre eles, os adultos mostram como também aprendem com as crianças para lidar com o estresse e as diferenças e superar as dificuldades para poder trabalhar juntos, ao decidirem “fazer de conta que são bons nisso” para montar o balanço.

No final do episódio, ao se despedir de Bingo, Bluey passa por um momento de tristeza, ao perceber sua missão de criar sua filha como cumprida. Ela então é chamada para se unir aos seus pais no balanço e assistir as aventuras da Bingo de lá, fazendo um paralelo com a morte e a passagem para o céu, se unindo aos seus criadores no paraíso.

Enquanto as brincadeiras das crianças no episódio trazem oportunidades de desenvolvimento para o público infantil, os adultos como meta recipientes, compreendem muito mais a fundo a história e as referências trazidas pelo episódio. Todas as comparações feitas com relação a teoria da evolução e as divindades é captada e apreciada por eles, enquanto são completamente ignoradas pelas crianças.

A dinâmica dos pais de montar o balanço e se frustrarem no processo, demonstra a realidade de vários casais, o que leva o público a criar empatia pelos personagens, sentindo seus sentimentos e aprendendo com eles. Quando Chilli e Bandit aprendem que podem “brincar de faz de conta” assim como suas filhas e “fingirem que são bons nisso” para conseguir montar o balanço com sucesso, o público adulto aprende uma forma saudável de resolver conflitos por meio de dinâmicas que costumam ser vistas como infantis.

Esse episódio, portanto, remete à relação dos adultos com a série como metarecipientes, assim como o episódio anterior, mas também à empatia dos pais com os sentimentos de Chilli e Bandit ao terem divergências na vida em casal e encontrarem soluções saudáveis para seus conflitos.

Corrida dos Bebês

Ao ser confrontada com perguntas pela Bluey, Chilli decide contar às suas filhas a história da jornada da primogênita para aprender a andar. Por conta da filha aprender a rolar muito cedo, a expectativa da mãe era de que ela também aprendesse rápido a sentar, engatinhar e andar, no entanto em seu grupo de mães, uma outra menina começa a se desenvolver bem mais rapidamente.

A mãe decide que irá entrar em uma corrida com a outra mãe para ver qual criança iria aprender a andar antes. Ela estuda e se esforça muito, mas a outra menina sempre aprende as coisas mais rápido, e assim, Bluey perde a corrida. No entanto, outra mãe do grupo faz uma visita a Chilli em sua casa e compartilha suas experiências pessoais, explicando como já teve diversos filhos antes desse tranquilizando a mãe ao dizer que ela está fazendo um ótimo trabalho. A partir desse momento, a família começa a seguir a filosofia de correr a sua própria corrida, dando sempre o seu melhor e tentando ser a sua melhor versão, sem se comparar com as outras pessoas.

Para as crianças, as dinâmicas apresentadas no episódio podem se tornar facilmente brincadeiras a serem imitadas no dia a dia, já os adultos agem como meta recipientes e, ao invés de se divertir com as brincadeiras e dificuldades da Bluey ao tentar andar pela primeira vez, eles compreendem a mensagem passada de que é difícil ser mãe de primeira viagem e da mesma forma como a Bluey está aprendendo coisas novas, Chilli também está aprendendo a ser mãe. O público que também é pai de primeira viagem tem empatia pela jornada da mãe da família de Blue Heelers, e compartilham da sua dor e dificuldade em não conseguir ensinar sua filha a andar. É por essa capacidade de compartilhar dos mesmos sentimentos que os personagens, que a cena em que a outra mãe vai visitar Chilli e diz “você está indo muito bem” causa tanta comoção. A personagem aparenta falar diretamente com o público e comentar sobre as suas jornadas pessoais de descobertas como novos pais.

A mensagem do episódio de “correr sua própria corrida” é compreendida de uma forma mais rasa pelas crianças e mais profunda pelos adultos, e é com consciência disso que

o episódio foi escrito, pois assim eles tratam ambos como *core recipients*, mas enquanto as crianças são os *addressee recipients*, os adultos são os metarecipientes que entendem melhor sobre a maternidade e suas dificuldades.

A forma delicada e amorosa como a Chilli conta histórias e ensina lições as suas filhas demonstra a aplicação da educação positiva, que os adultos podem enxergar como uma cura aos traumas causados a sua criança interior. Dessa forma, o episódio traz conforto também para as pessoas sem filhos, mas que se sentem pessoalmente acolhidas pela dinâmica familiar dos personagens.

Resultados e Discussão

Street (2020) assim como Whittingham et al. (2019) abordam o esforço consciente dos pais de participarem nas brincadeiras das crianças. No episódio “Hora de Dormir” a mãe de Bingo aceita a proposta da filha de brincar de ser uma menina grande e acordar na própria cama, trazendo um efeito de suspensão de realidade para aderir à proposta da filha de enfrentar seus medos.

Ohlheiser (2024) apresenta como a educação positiva apresentada na série pode colaborar para uma cura de traumas passados em espectadores adultos da série. Essa forma de educação é um elemento sutil que pode ser notado ao longo de toda a série mas podem ser mais notados nos episódios “Hora de Dormir” e “Corrida dos Bebês”. No episódio “Hora de Dormir”, os pais lidam com os filhos sempre de forma muito doce e respeitosa, mesmo quando estão cansados e precisam acordar no meio da noite para pegar um copo d’água. No episódio “Corrida dos Bebês” é notável que a forma como Chilli fala com as filhas para ensiná-las a “correr a própria corrida” é sempre em um tom doce e gentil, sem ser em momento algum agressiva.

Locher e Jucker (2021), assim como Dynel e Ross (2022) falam sobre o poder da empatia como ferramenta para cativar o público e, nesse caso, o público adulto. No episódio “Corrida dos Bebês” a personagem Chilli usa de empatia para cativar os espectadores que também são pais de primeira viagem ao mostrar a complexa jornada de uma mãe ainda aprendendo o que é ser mãe e como lidar com as dificuldades enfrentadas pela sua nova filha. No episódio “Montável” a relação entre os pais e a dificuldade de lidar com os erros um do outro, geram empatia com os casais que assistem a série ao demonstrar as dificuldades de cooperar em um relacionamento. Já no episódio “Hora de Dormir” a empatia é gerada ao

demonstrar as dificuldades dos pais na rotina noturna de uma casa com crianças pequenas, precisando acordar diversas vezes durante a noite para cuidar delas, seja buscando um copo d'água ou as acompanhando ao banheiro.

O conceito de metarecipientes apresentado por Locher e Jucker (2021), Dynel e Ross (2022) e Dynel (2011) e a relação dos pais como metarecipientes na série *Bluey* pode ser notada nos três episódios analisados. No episódio “Hora de Dormir” os pais agem como metarecipientes ao notar o desenvolvimento pessoal da Bingo demonstrado a partir de seus sonhos. No episódio “Montável” eles percebem a relação entre as brincadeiras das meninas e a teoria da evolução, além do fato da relação entre os pais e as filhas ser comparada com a de Deuses com suas criações. Já no episódio “Corrida dos Bebês” eles notam a profundidade do sentimento da Chilli ao não sentir que é uma mãe boa o bastante na criação de sua filha Bluey.

Considerações Finais

A série *Bluey* consegue atrair a atenção e o carinho dos adultos por conta de diversos elementos narrativos encontrados nos episódios. Os principais elementos que levam a essa atração são mostrar pais que cometem erros e aprendem com eles, pais que se esforçam conscientemente para participarem de forma ativa nas brincadeiras dos seus filhos, o uso da educação positiva como uma forma de curar os traumas passados dos espectadores, personagens que levam o público a gerar empatia por eles e elementos técnicos que são compreendidos apenas pelo público adulto.

Referências Bibliográficas

BALANZATEGUI, Jessica ; BURKE, Liam ; MCINTYRE, Joanna. (2021). ‘What would Bandit do?’: reaffirming the educational role of Australian children’s television during the COVID-19 pandemic and beyond. Media International Australia, 178(1), 54-62. <<https://doi.org/10.1177/1329878X20948272>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

Brasil.Bluey. Página dos personagens da série de TV Bluey. s/d. Disponível em: <<https://brasil.bluey.tv/personagens/>>. Acesso em: 14 de jun. de 2024.

COLLINS, Simon. Fun tales ABC Kids series Bluey lapped up, 2019. Disponível em: <<https://www.perthnow.com.au/entertainment/tv/fun-tales-abc-kids-series-bluey-lapped-up-ng-b881147160z>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

Comitê Científico do Núcleo Ciência Pela Infância (2014). Estudo nº 1: O Impacto do Desenvolvimento na Primeira Infância sobre a Aprendizagem. Disponível em: <<http://www.ncpi.org.br>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

DYNEL, Marta. The Pragmatics of Humor Across Discourse Domains. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 13 Julho 2011.

DYNEL, Marta; ROSS, Andrew S.. Metarecipient parents: #Bluey tweets as a distributed fandom affinity space, 2022. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0304422X22000055>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

GIUFFRÉ, Liz. Bluey, Requestival, Play School and ME@Home: the ABC (Kids) of communication cultures during lockdown, 2020. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1329878X20952520#bibr38-1329878X20952520>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

IMDb. Página da série de TV Bluey. s/d. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt7678620/>>. Acesso em: 23 de abr. de 2024.

LOCHER, Miriam; JUCKER, Andreas. The Pragmatics of Fiction: Literature, Stage and Screen Discourse. Edimburgo: Imprensa da Universidade de Edimburgo, 13 Abril 2021.

MALACARNE, Juliana. Sucesso mundial, série infantil 'Bluey' chega ao Disney Junior, 2020. Disponível em: <<https://revistacrescer.globo.com/Diversao/Filmes-e-TV/noticia/2020/04/sucesso-mundial-serie-infantil-bluey-chega-no-disney-junior.html>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

MORAES, Roque. Análise de Conteúdo, 1999. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5314158/mod_folder/content/0/Moraes%20AN%C3%81LISE%20DE%20CONTE%C3%9ADO%201999.pdf>. Acesso em 19 mai. 2024.

NELSEN, J. Disciplina Positiva. (Ed. 3º). São Paulo: Manole. 2015.

OHLHEISER, Abby. The children's show 'Bluey' is a balm for stressed, child-free adults. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2023/02/08/bluey-adult-fandom-tiktok/>>. Acesso em 08 mar. 2024.

PATIENCE, Gemma. Unlikely way Bluey is getting families through coronavirus lockdown: If we ever needed permission to binge-watch the ABC program, this is it, 2021. Disponível em: <<https://www.kidspot.com.au/lifestyle/entertainment/unlikely-way-bluey-is-getting-families-through-coronavirus-lockdown/news-story/3d2e736d36562c959caca402c2d847b2>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

POTTER, Anna. Globalising the local in children's television for the post-network era: How Disney+ and BBC Studios helped Bluey the Australian cattle dog jump the national fence, 2020. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1367877920941869>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

STREET, Andrew. 'What would Bandit do?': I'm taking parenting cues from Bluey to get through the coronavirus pandemic, 2020. Disponível em:

<<https://www.abc.net.au/news/2020-03-29/what-would-bandit-do-parents-bluey-coronavirus/12092010>>. Acesso em: 03 mar. 2024.

VENTURA, Magda Maria. O Estudo de Caso como Modalidade de Pesquisa, 2007. Disponível em: <http://sociedades.cardiol.br/socerj/revista/2007_05/a2007_v20_n05_art10.pdf>. Acesso em: 19 mai. 2024

WHITTINGHAM, Koa ; MITCHELL, Amy; MITCHEL, Ben. Making up games is more important than you think: why Bluey is a font of parenting wisdom*, 2019. Disponível em: <<https://theconversation.com/making-up-games-is-more-important-than-you-think-why-blue-y-is-a-font-of-parenting-wisdom-118583>>. Acesso em: 03 mar. 2024.