

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE**  
**INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL**  
**CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

**LUCIANA MELO CARVALHO DA SILVA**

**CASTELO RÁ-TIM-BUM ENCONTRA UMA NOVA**  
**GERAÇÃO**

**NITERÓI 2019**

LUCIANA MELO CARVALHO DA SILVA

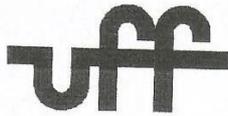
**CASTELO RÁ-TIM-BUM ENCONTRA UMA NOVA  
GERAÇÃO**

Monografia apresentada à Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do grau em bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora:

**HERMÍNIA FRÓES BRAGANÇA**

Niterói, RJ 2019



Universidade  
Federal  
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social  
Departamento de Cinema e Vídeo

## PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	Luciana Melo Carvalho da Silva		
Curso:	Cinema e Vídeo	Matrícula:	
Título castelo Ra-Tim-Bum encontra uma nova geração			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	Hermínia Feres Bragança AIDA MARIA BASTOS NEPOMUCENO MARQUES HADJA CHAUPE DA SILVA		
Data de Apresentação			
Parecer A banca destaca a pertinência e originalidade do tema. Traz uma proposta metodológica pertinente ao objeto com uma descrição bem fundamentada que desemboca em uma análise que traz importantes contribuições para o campo. É importante ainda ressaltar a estrutura bem articulada bem como a escolha do corpus analisado. A banca sugere o trabalho para publicação e outros possíveis desdobramentos.			
Nota Final	10,0		
Assinaturas da Banca			
Prof. Orientador	Hermínia Feres Bragança Aida Maria Bastos Nepomuceno Marques Hadja Chaupe da Silva		

Aos meus pais, Lúcia e Augusto.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha orientadora Hermínia Bragança, que me acompanhou e aconselhou em todas as etapas do projeto.

À Universidade Federal Fluminense, que me colocou no caminho do audiovisual.

À Escola Municipal Anísio Teixeira, por ter autorizado a realização do trabalho de campo e por me receber com tanto carinho.

Às crianças do primeiro ano, cujas ideias iluminaram minha pesquisa e cujos sorrisos iluminaram os meus dias.

## RESUMO

O Castelo Rá-Tim-Bum é um dos grandes sucessos da TV Cultura, emissora pública brasileira que prioriza objetivos educativos e culturais. A obra deriva da tradição da emissora de aliar entretenimento e educação, mas agrega aspectos narrativos e estéticos que a singularizam e destacam. Este trabalho partiu da curiosidade da pesquisadora em saber como crianças contemporâneas reagiriam a um de seus programas prediletos, da infância, e se deu através de uma pesquisa de recepção com crianças da faixa etária proposta como público alvo, pelo programa. A observação atenta aliada a atividades, entrevistas e a disposição de ouvir os pequenos foram fatores determinantes, que proporcionaram material para o levantamento de hipóteses e novas questões, por parte da pesquisadora. Com a intenção de propor ideias que fomentem a discussão sobre audiovisual infantil de qualidade, a pesquisa analisa um produto de excelência na área, a partir da bibliografia em conjunto com as reações e comentários dos alunos da Escola Municipal Anísio Teixeira.

**Palavras-chave:** Castelo Rá-Tim-Bum; TV Cultura; Pesquisa de recepção.

## ABSTRACT

*Castelo Rá-Tim-Bum* is one of the great successes of TV Cultura, a Brazilian public broadcaster that prioritizes educational and cultural objectives. The show derives from the channel's tradition of allying education and entertainment, but adds narrative and aesthetic aspects that sing it out and highlight it. This project was based on the researchers curiosity on how contemporary children would react to one of her childhood's favorite shows, and it was carried out through a reception research, with children in the group age proposed as target audience by the show. Attentive observation associated with activities, interviews and the willingness to listen to the children were determining factors, which provided resource material for the formulation of hypotheses and new questions, by the researcher. With the intention of proposing ideas that can promote more discussion on the making of good quality content for children, the research analyzes a product of excellence in the area, using the bibliography along with the reactions and comments of students from Escola Municipal Anísio Teixeira.

**Keywords:** Castelo Rá-Tim-Bum; TV Cultura; Reception research.

## SUMÁRIO

Introdução .....	1
1 Castelo: Texto e Contexto .....	3
1.1 TV Cultura .....	3
1.2 Vila Sésamo.....	5
1.3 Rá-Tim-Bum .....	6
1.4 Castelo Rá-Tim-Bum.....	8
2 Trabalho de Campo: Dia 1 .....	12
2.1 Sobre a pesquisa .....	12
2.2 Registro da exibição.....	13
2.3 Desenhos .....	16
3 Trabalho de Campo: Dia 2 .....	23
3.1 Motivo da escolha do episódio.....	23
3.2 Registro da exibição .....	23
3.3 Personagens .....	26
4 Trabalho de Campo: Dia 3 .....	37
4.1 Motivo da escolha do episódio.....	37
4.2 Registro da exibição .....	37
4.3 Comentários sobre o episódio .....	40
4.4 Os favoritos de hoje .....	43
Conclusão.....	47
Bibliografia .....	52

## INTRODUÇÃO

*Eu acho que é por isso que até hoje você vê o programa e você vê ele extremamente atual, porque ele não se prende a cânones. (informação verbal)<sup>1</sup>*

*Ele realmente é um programa que não perdeu a atualidade. Não fosse essa coisa da técnica, né? Da imagem, que atualmente as imagens são HD. São muito mais poderosas. São muito mais definidas assim. Não fosse isso seria um programa atual. Poderia ter sido feito ontem. (informação verbal)<sup>2</sup>*

As falas do ator Sérgio Mamberti e de Cao Hamburger, diretor de *Castelo Rá-Tim-Bum*, foram retiradas de uma entrevista realizada em 2012 pelo cmais+ (portal de conteúdo da Cultura), para um especial de comemoração dos 18 anos do *Castelo*.

*Castelo Rá-Tim-Bum* estreou em 1994 e contava as aventuras vividas pelo menino feiticeiro Nino e seus três amigos, Pedro, Biba e Zequinha, em um grande castelo misterioso. A série foi um sucesso de público e recebeu, em mais de uma ocasião, o prêmio de Melhor Programa Infantil, tornando-se marcante na história televisiva nacional.

As afirmações de Mamberti e Hamburger expressam uma opinião que parece ser compartilhada por diversos membros da equipe e do elenco do *Castelo*, assim como por vários de seus espectadores, de que o programa é atemporal, característica que o torna um clássico. É exatamente por sua relevância para crianças brasileiras de determinada geração que o *Castelo* precisa ser revisitado e sua atemporalidade questionada.

A pesquisa buscará responder a essa pergunta, combinando a leitura da bibliografia aos resultados obtidos em uma pesquisa de recepção realizada com crianças do primeiro ano do ensino fundamental, na Escola Municipal Anísio Teixeira, em Niterói. Serão os dados, comentários e impressões coletadas durante minha interação com os alunos que servirão como base para tentar compreender se o *Castelo* pode ser considerado interessante para as crianças de hoje.

Para tanto organizei o trabalho em quatro capítulos, sendo o primeiro uma apresentação do programa e do contexto de seu surgimento. O segundo, terceiro e quarto capítulos reúnem os resultados obtidos durante os três dias da pesquisa de campo.

---

<sup>1</sup> Sérgio Mamberti em entrevista realizada, em 2012, pelo cmais+ (portal de conteúdo da Cultura), para o especial de comemoração dos 18 anos do *Castelo*.

<sup>2</sup> Idem.

O capítulo 2 engloba as reações durante a exibição do episódio piloto e a análise de desenhos feitos pela turma. Já o capítulo 3 traz novamente as reações durante a exibição de outro episódio e o relato das conversas com as crianças sobre os personagens. O capítulo 4 relata mais uma exibição, de um novo episódio, e uma análise comparativa entre o Castelo e os programas favoritos do grupo de alunos, à luz das ideias de Valério Fuenzalida.

As seguintes perguntas pré-determinadas por mim nortearam a pesquisa:

- Quais são os personagens de conexão da série?
- O fato de a criança protagonista (Nino) ser interpretada por um adulto atrapalha na imersão e identificação das crianças? Ele continua sendo um personagem de conexão ou esse lugar é cedido aos atores mirins?
- As crianças sentem medo dos personagens assustadores propostos pela atmosfera misteriosa da série (bruxa, fantasma, monstro)?
- Como se dá a relação das crianças com o personagem de caráter ambíguo, o Mau?
- O programa prende a atenção das crianças até o fim?
- Qual sua reação aos diferentes estímulos audiovisuais (animação, bonecos, reportagem, entrevistas, números musicais, etc)?
- Os efeitos especiais antigos e a qualidade da imagem podem ser considerados um problema?
- As crianças ficam curiosas com o enredo? Elas respondem as perguntas dos personagens, decoram os bordões e se animam com as músicas?
- O que elas acham dos quadros que interrompem a narrativa de forma aleatória?

É importante salientar que este trabalho trata de uma investigação realizada com amostragem relativamente pequena, de espectadores e episódios, e que não tem a pretensão de esgotar o assunto. Seu diferencial, portanto, se dá por meio da voz ativa atribuída às crianças espectadoras, pois se as perguntas listadas acima forneceram um guia durante o trabalho, o fator decisivo para atingir resultados significativos foi a abertura concedida para que as crianças pudessem falar o que pensam, encontrando novos caminhos e questionamentos resultantes de sua relação com meu principal objeto de estudo, a obra.

## **1. CASTELO: TEXTO E CONTEXTO**

Antes de falar do *Castelo Rá-Tim-Bum*, é necessário explicar o contexto no qual ele surgiu. Um aspecto importante é que ele se insere na trajetória da TV Cultura, emissora protagonista de uma série de iniciativas em relação à qualidade e inventividade da programação infanto-juvenil. Outro aspecto que merece ser considerado é que o *Castelo* dialoga com produções anteriores que estabeleceram parâmetros indispensáveis para a produção de uma programação educativa de qualidade. Neste sentido, abordaremos aqui, brevemente, os programas *Vila Sésamo* e *Rá-Tim-Bum*.

### **1.1 TV CULTURA**

A TV Cultura surgiu no ano de 1960, em São Paulo, com o slogan: “Um verdadeiro presente de cultura para o povo”. Era uma TV comercial e compunha o grupo dos Diários e Emissoras Associados Assis Chateaubriand. Em uma época na qual começou a se compreender o poder de penetração da televisão e entendê-la como ferramenta para disseminar informação e cultura a distancia para as camadas menos favorecidas da população, os programas educativos eram transmitidos em horários cedidos da programação normal de emissoras comerciais, incluindo a TV Cultura, para instituições educacionais.

Em 1967, a emissora foi adquirida pela Fundação Padre Anchieta – Centro Paulista de Rádio e TV Educativa e, a partir de então, funcionou como TV pública e sem fins lucrativos. O canal inaugurou sua nova fase em junho de 1969, sendo pioneiro na discussão sobre as diretrizes da televisão educativa no país, pois enxergava o conceito de educação de maneira mais ampla, incluindo arte, cultura, cidadania e comportamento.

Em canais públicos voltados a fins educativos existe, até hoje, uma oposição entre entretenimento e educação, que se configura a partir da perspectiva de que a televisão educativa deve se afastar dos moldes da televisão comercial, na qual o entretenimento consiste em uma maneira de garantir audiência através da dramaticidade, da espetacularização e do sensacionalismo, sem se preocupar com a qualidade do conteúdo produzido.

O resultado disso, segundo a Vânia Lúcia Quintão Carneiro, na introdução de seu livro *Castelo Rá-tim-bum: O educativo como entretenimento*:

Manifesta-se na produção de programas educacionais pela adoção de formas racionais e analíticas eficazes do ponto de vista didático, em detrimento da perspectiva de utilizar recursos dramáticos popularizados pelo cinema e pela televisão comercial. Relaciona-se a resistência da educação às emoções. Traduz-se no modelo clássico de programa pedagógico identificado como extensão escolar, que entrou em conflito com as expectativas, do receptor, de divertimento na televisão. (1999 p.17)

A programação voltada para o ensino, portanto, pertencia em grande parte a emissoras públicas e por isso não dependia de propaganda para se sustentar, afinal, é a dependência do interesse dos anunciantes que dita para a televisão comercial a necessidade de promover o apelo às massas e conquistar sempre mais audiência. Nesse contexto, havia certa liberdade em ser uma emissora pública, além do fato de que os programas educativos até então eram voltados para uma audiência cativa de sala de aula, o que resultava em programas mais sérios, sóbrios e que raramente conseguiam atrair o público desejado.

O público das televisões educativas restringiu-se a pequenos grupos que possuíam alto nível de escolarização e acesso a outras formas culturais. O que constitui um círculo vicioso, segundo Muylaert (1994), uma vez que os que ‘mais precisam de ajuda na própria formação intelectual e na formação educacional das suas crianças’ não buscam o canal de ‘melhor programação’ (CARNEIRO, 1999, p.52)

Beth Carmona, que se tornou diretora de programação da TV Cultura em 1990, afirma que a emissora passou a adotar uma lógica diferente, enxergando educação em um aspecto mais voltado para a formação e a cidadania do espectador, “por isso passamos a trabalhar dentro de uma concepção mais ligada à televisão pública do que à televisão educativa. Com compromissos educativos, mas também compromissos culturais.” (CARMONA, 1998, p. 2).

Essa diferente perspectiva reconhece o valor pedagógico do entretenimento e sua proposta é justamente articular os dois lados da moeda televisiva, balanceando e combinando entretenimento e educação. Para tanto, o canal se fez atento àquilo que estava sendo produzido internacionalmente e às demandas do público brasileiro. Acabou então se especializando nos programas que atendem ao espectador infantojuvenil.

[...] procura atender ao público infanto-juvenil, porque é um público em formação, talvez mais desprotegido da quantidade e da carga de informação que recebe dos outros canais. Por isso, merece uma atenção maior, um respeito maior, um cuidado maior além de merecer, também,

uma quantidade de informação interessante e suficiente para poder crescer tendo acesso a um pouco mais de possibilidade e diversidade.  
(CARMONA, 1998, p.2).

## 1.2 VILA SÉSAMO

Nesse cenário de busca por um formato educativo, mas também atrativo para que as crianças pudessem “aprender brincando”, surgiu em 1972 o *Vila Sésamo*, primeira versão internacional do programa infantil estadunidense *Sesame Street*.

Foi um programa de alto orçamento da TV Cultura, em parceria com a Rede Globo, que revolucionou o formato clássico de programas infantis. Nele a rua tornou-se uma vila operária, onde crianças e adultos conviviam com os famosos bonecos, em esquetes que faziam uso da repetição e de variados recursos estéticos e lúdicos para transmitir objetivos pedagógicos, de maneira que a criança pudesse aprender, trabalhar sua criatividade e ao mesmo tempo se divertir.

A série infantil era direcionada ao público pré-escolar, entre 3 e 6 anos, e seguia o modelo pensado pelo original americano, com esquetes de mais ou menos 30 segundos, partindo do pressuposto de que crianças nessa faixa etária se dispersam facilmente e por isso um formato fragmentado seria ideal para captar sua atenção. Assim, se um quadro não lhes agrada, logo começa outro com estilo diferente, que pretende discutir os mesmos objetivos pedagógicos do episódio, além de conceitos de cidadania, higiene, preservação do meio ambiente, entre outros.

O programa apresenta um grande didatismo e trabalha a repetição, que causa efeito cômico nas crianças pequenas. Para além do formato original, ainda é agregada certa brasilidade, principalmente nos moradores da vila, que procuram representar personagens tipicamente brasileiros, e na espontaneidade do pássaro Garibaldi que, ao contrário de sua versão americana, o Big Bird, tinha uma maior energia e desenvoltura garantidas pelo ator Laerte Morrone. “Era totalmente diferente, porque se você analisar bem, você pega um programa americano e você pega o Big Bird (...) ele é meio tímido. É delicado.” (informação verbal)<sup>3</sup>.

O pássaro se tornou um marco do *Vila Sésamo* e, segundo Morrone, era um personagem interpretado por um adulto, mas que erguia a criança à uma posição de poder e sabedoria.

---

<sup>3</sup> Especial sobre o *Vila Sésamo*, Série 30 anos da TV Cultura:  
[https://tvcultura.com.br/videos/2675\\_arquivo-30-vila-sesamo.html](https://tvcultura.com.br/videos/2675_arquivo-30-vila-sesamo.html)

Ele era tudo pra criança, porque realmente a criança precisava de alguém pra ensinar, pra educar, pra chamar atenção, pra brincar, porque normalmente a criança estava pro adulto e não tinha pra quem ela deveria estar. Então ela passava a se dirigir ao Garibaldi como se fosse uma criança abaixo do nível dela, né?. Então ela se sentia feliz de poder educar o Garibaldi. (informação verbal)<sup>4</sup>

*Vila Sésamo* ganhou duas novas versões, uma em 2007 e outra que estreou em 2017, cujos episódios ainda são exibidos na grade regular da emissora.

### **1.3 RÁ-TIM-BUM**

O formato e a proposta de *Vila Sésamo* (ou *Sesame Street* em sua versão original e detentora dos direitos do formato) influenciaram muitos programas destinados ao público infantil, em especial os com propostas educativas, nas décadas que se seguiram. Entre eles, destacamos o *Rá-Tim-Bum*, germe do *Castelo Rá-Tim-Bum*.

A TV Cultura, com apoio cultural privado, desenvolveu o programa que estreou em 1991 e se tornou outro sucesso de público, competindo em audiência com a programação infantil da TV Globo. Ele seguia a mesma metodologia de quadros ágeis e dinâmicos, que visavam cumprir objetivos pedagógicos determinados e preparar a criança em idade pré-escolar também em questões sociais e emocionais.

No entanto, apesar de apresentar semelhanças com *Vila Sésamo*, o *Rá-Tim-Bum* rompeu novas fronteiras, subvertendo cada vez mais a linguagem clássica da televisão, principalmente da televisão infantil. Além disso, buscou fugir do didatismo óbvio, agregando novos elementos lúdicos.

Neste período ressurgem conflitos semelhantes aos que ocorreram na produção de *Vila Sésamo*, onde a equipe pedagógica - composta por pessoas do quadro da tv cultura – aplica a metodologia do *Vila Sésamo*, e a equipe de produção – formada por protagonistas do movimento de vídeo independente em São Paulo – experimenta livremente a linguagem da televisão. O choque foi inevitável, e desta grande briga nasceu o que pode ser considerado o programa infantil mais revolucionário da televisão brasileira. De autoria e produção coletiva, *Rá-Tim-Bum* possui a grande virtude de apresentar irregularidade estética: produz uma linguagem polifônica que se contrapõe ao padrão estético regular, linear, autoritário e hegemônico da televisão brasileira. (SOUZA, 2000, p. 14)

A irregularidade estética e a diversidade na linguagem narrativa foram os maiores diferenciais do *Rá-Tim-Bum*. Ele consistia em um programa de televisão dentro de um programa de televisão, assistido pela família Silva, personagens fixos que abriam e fechavam o episódio com uma situação doméstica, na qual está contido o “tema” do dia.

O programa durava meia hora, seus muitos quadros tinham entre 5 e 90 segundos e sua estética pretendia representar os diferentes tipos de formatos televisivos. É possível identificar, por exemplo: imagens documentais, telejornalismo, entrevistas, contação de histórias, adivinhações, coreografias, momentos musicais, comédia pastelão, animações e até comerciais. A ideia da diversidade na linguagem e na identidade visual era garantir ritmo ao programa e fornecer estímulos variados que não apenas chamassem a atenção dos pequenos, mas também trabalhassem sua criatividade.

---

<sup>4</sup>Idem

#### **1.4 CASTELO RÁ-TIM-BUM.**

Nasceu, em 1994, o programa mais caro e que viria a ser o maior sucesso da TV Cultura: o *Castelo Rá-Tim-Bum*, que chegou a obter até 13 pontos de ibope para a emissora e logo em seu primeiro ano levou o prêmio de melhor programa infantil, pela Associação Paulista de Críticos de Arte. Recebeu também a medalha de prata como melhor programa infantil do Festival de Nova York, em 1995; o prêmio Sharp de melhor disco infantil, também em 1995, e o Troféu Imprensa de melhor programa infantil em 1999.

A exibição original do programa foi até 1997 e contou com 90 episódios de aproximadamente 30 minutos, mais um especial de natal. Seu enredo gira em torno de Nino, um menino de 300 anos, que vive no castelo com sua tia avó, a bruxa Morgana, e seu tio, o feiticeiro e inventor Dr. Vítor. Apesar da presença dos tios e dos inúmeros seres fantásticos que habitam o castelo, Nino ainda sentia falta de ter amigos.

No episódio piloto, ele usa magia para pegar a bola do menino Zequinha, o que leva ele e seus dois amigos, Pedro e Biba, diretamente para o castelo. As três crianças logo se tornam amigas de Nino e os episódios seguintes consistem em todas as aventuras que vivem ao visitá-lo. A verdadeira estrela da série, porém, é o próprio castelo, com sua ambientação diferenciada e seus moradores e visitantes peculiares. O cenário, os bonecos, o figurino e os efeitos especiais se combinam para criar um ambiente totalmente fora da realidade, lúdico e, portanto, atemporal.

O diretor Cao Hamburger explicou, no *Especial de Comemoração dos 18 anos do Castelo*, um pouco sobre o conceito da atmosfera do lugar. Ele buscava algo completamente único, que fugisse ao estereótipo de castelos europeus de contos de fadas. Queria também um castelo urbano e que transmitisse mistério e alegria. Para tanto, a equipe de arte inspirou-se no estilo do arquiteto Antoni Gaudí, com suas curvas e irregularidades, e nos casarões antigos de São Paulo. No texto *As Formas de Representação do Castelo*, o Professor Dr. João Batista Freitas Cardoso valoriza o aspecto artesanal da produção, ressaltando:

As qualidades trazidas pelos elementos visuais estão também presentes nas imperfeições do acabamento do cenário e dos bonecos (marcas de pinceladas, dobras de costuras etc.). A cenografia agrega aí os valores atribuídos à confecção manual, ao artesanato. (2006, p.5)

Para o autor essa aproximação com o artesanato colabora com a atmosfera infantil e o caráter educativo da narrativa. Os bonecos, os robôs e as invenções do Dr. Vítor, por exemplo, possuem a aparência criativa de brinquedos infantis feitos à mão ou engenhocas mirabolantes, que praticamente convidam o espectador a ser inventivo também.

O ator e roteirista Flávio de Souza, responsável junto com o diretor Cao Hamburger pela criação do programa, contou no documentário *Desconstruindo o Castelo* como a ideia toda surgiu a partir do que fora feito no *Rá-Tim-Bum*:

Na verdade não é nem continuação, era uma nova versão. A gente ia tirar as coisas que a gente achava que não tinham dado tão certo, no Rá-Tim-Bum e substituir por outras coisas e aí no fim a gente acabou inventando tanta coisa, que eles acharam melhor inventar um outro programa e a gente fez um programa tão gigantesco que aí eles acabaram escolhendo só um pedaço... Uma daquelas coisas que a gente tinha inventado e aí a gente desenvolveu e virou o Castelo Rá-Tim-Bum. (informação verbal)<sup>5</sup>

Apesar da origem do *Castelo* estar relacionada ao programa de 1991 e muitos dos personagens terem sido inspirados em seus quadros de maior sucesso, havia uma grande diferença em relação ao *Rá-Tim-Bum*, já que dessa vez o programa seguia uma história principal no estilo clássico narrativo, que continha o tema a ser discutido no episódio e era intercalada por quadros com objetivos pedagógicos. Esses quadros ou esquetes possuíam diversidade de linguagem narrativa e estética, fazendo uso de animações, bonecos, cenários virtuais, maquetes, imagens documentais, entre outras opções. Quase todos os cenários e personagens, no entanto, estavam diretamente conectados ao espaço lúdico do castelo.

Por exemplo, se o quadro do ratinho que toma banho interrompia a história para abordar conceitos de higiene pessoal, logo antes ele era visto pelos personagens, em seu carrinho, perambulando pelo castelo e entrando em sua toca. Dessa forma, o ratinho permanecia ligado ao espaço narrativo e apesar de ocorrer uma ruptura com a linguagem estética, por ser uma esquete em *stop motion*, isso não causava estranhamento, pois o espectador já estava acostumado ao fato de que tudo era possível no Castelo Rá-Tim-Bum.

---

<sup>5</sup> *Desconstruindo o Castelo*: [https://www.youtube.com/watch?v=u7Xu\\_8euXKQ&t=334s](https://www.youtube.com/watch?v=u7Xu_8euXKQ&t=334s)

Souza também afirmou que: “A história principal, vamos dizer, era um jeito de chegar naqueles quadros e os quadros eram a parte mais didática”. No entanto, a narrativa não deve ser considerada apenas como uma liga entre os quadros educativos, afinal foi ela que diferenciou o *Castelo* dos programas anteriores.

De acordo com o autor chileno Valério Fuenzalida (2008), o caráter narrativo, que chama de formato lúdico-dramático, é capaz de exercer, por meio de simbolismo, um papel na educação afetiva e emocional do espectador. Portanto, não deve ser tachado como divertimento inútil, mas como capaz de se conectar de maneira profunda com as motivações e necessidades emocionais da criança, através da identificação.

Fuenzalida defende que por meio da narrativa a criança espectadora, não só se diverte e relaxa das frustrações do dia a dia, como também, ao se identificar com os personagens e estabelecer relações de afeto, projeta seus medos, dúvidas e inseguranças nas situações vividas por eles. Assim, ao vê-los superando dificuldades e aprendendo com seus erros, as crianças recebem uma “confirmação simbólica de suas capacidades de crescimento.” (FUENZALIDA, 2008, p.52).

É seguro afirmar, então que o *Castelo Rá-Tim-Bum* não direcionava seu foco exclusivamente a objetivos pedagógicos, semelhantes aos da escola, mas trabalhava de forma mais direta e profunda questões sociais e emocionais necessárias para a formação do telespectador. Tratando inclusive de temas difíceis, como no episódio em que as crianças tiveram que lidar com a morte de um passarinho.

O programa procurava fugir do didatismo e da figura do professor detentor de todo o conhecimento, abrindo espaço para que as crianças desempenhassem papel ativo na solução de problemas. Mesmo personagens com papel mais didático, como os cientistas, Tíbio e Perônio, o Telekid e a bruxa Morgana, não chegavam com a informação pronta, mas a construíam em conjunto com o espectador. Exercendo, assim, muito mais a função de instigar a curiosidade e trabalhar o raciocínio lógico.

Bia Rosenberg, que na época do *Castelo Rá-Tim-Bum* era coordenadora de produção pedagógica da TV Cultura, comentou sobre a proposta educacional adotada pelo programa: “O Castelo tinha uma proposta de usar as teorias construtivistas de educação e de preencher lacunas na educação que as crianças recebem na escola” (informação verbal)<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup>Idem

A teoria construtivista de Jean Piaget defende métodos educacionais que provoquem a curiosidade e conduzam a criança, como agente de seu próprio aprendizado, a encontrar respostas através de sua interação com o meio em que está inserida. Nesse sentido, o programa operava em conjunto com as instituições de ensino para a formação do indivíduo, à medida que trabalhava conteúdos complementares ao currículo escolar e despertava interesse sobre o mundo ao redor.

É importante colocar também que se, de acordo com Piaget, a criança possui papel ativo em sua educação e, segundo Fuenzalida, a identificação simbólica é fator primordial para o processo de desenvolvimento infantil por meio das narrativas de seus programas favoritos, então é evidente que um dos grandes acertos do *Castelo*, em relação aos programas anteriores, foi o protagonismo infantil.

Em *Vila Sésamo* e *Rá-Tim-Bum*, apesar da presença das crianças em esquetes e entrevistas, elas ocupavam um lugar quase de plano de fundo, enquanto personagens adultos, animações e bonecos eram os responsáveis por de fato transmitir o conhecimento. Já no *Castelo*, por outro lado, Pedro, Biba e Zequinha eram personagens extremamente relevantes e com personalidades bem definidas. Era quase sempre a chegada deles, ao castelo, que modificava o estado de normalidade inicial e tornava a história de Nino mais interessante. Eles se metiam em problemas, descobriam novas curiosidades e construía o conhecimento de maneira conjunta.

Ainda, outra vantagem do formato narrativo clássico utilizado pelo *Castelo*, é o fato de que contempla uma faixa etária maior, como foi observado por Adriana Maricato de Souza.

Há também que se considerar que o acompanhamento e a compreensão de uma narrativa se desenvolvem com a idade; enquanto o *Rá Tim Bum* contempla a capacidade cognitiva das crianças em idade pré-escolar, o *Castelo* contempla faixas etárias amplas que compõe um público numericamente maior (2000, p.180).

Se considerarmos também que, para um melhor aproveitamento de programas educacionais infantis, é saudável que o enredo do episódio seja discutido entre a criança e seus responsáveis e amigos, podemos concluir que o *Castelo Rá-Tim-Bum* trata-se de um divertimento educativo que abrange toda a família.

## **2. TRABALHO DE CAMPO: DIA 1**

### **2.1 SOBRE A PESQUISA**

Com a intenção de levantar questões sobre como as estratégias utilizadas pela produção da TV Cultura, *Castelo Rá-Tim-Bum*, são recebidas pelo público infantil atual, foi realizada uma pesquisa de recepção, na qual três episódios do programa foram exibidos e trabalhados, por meio de entrevistas e atividades, com crianças da faixa etária proposta como público alvo do programa.

A instituição escolhida para o trabalho de campo foi a Escola Municipal Anísio Teixeira, localizada em São Domingos, na cidade de Niterói. A opção por realizar a pesquisa em ambiente escolar facilitou o encontro com uma maior quantidade de crianças, da mesma faixa etária. Já a escolha de uma instituição pública permitiu o alcance de crianças que apenas dispõem de acesso à televisão aberta. Fator importante para a pesquisa, considerando que a TV Cultura se dispõe a proporcionar programação de qualidade às diversas camadas sociais.

A pesquisa foi realizada com crianças do primeiro ano do ensino fundamental, entre 6 e 7 anos de idade (o Castelo se destina a crianças de até 10 anos), e constituiu-se de um trabalho realizado em três dias. Para o primeiro dia o episódio selecionado foi o piloto e a pesquisa se deu por meio da observação das crianças, enquanto o assistiam, e através da interpretação de desenhos de seus personagens, ou cenas favoritas.

No segundo dia, o episódio 12: *Folias espaciais* foi exibido, a reação das crianças registrada e introduziu-se uma discussão sobre os diferentes personagens do castelo, trabalhados por meio de cartas com fotos de grande parte dos personagens fixos do programa. O terceiro dia contou com a exibição do episódio de número 40: *Pintou o maior clima!* e uma atividade, também com cartas, sobre os programas atuais prediletos das crianças.

Com um espaço amostral de menos de 30 alunos, que representam um nicho específico da população, e com ainda poucos estudos realizados na área de entretenimento audiovisual infantil, seria impossível apresentar resultados e conclusões concretas sobre o tema. A pesquisa então propõe especulações e questionamentos, com base no material e nas impressões obtidas durante o trabalho de campo, em conjunto com a bibliografia. O próximo tópico configura-se como um diário de bordo escrito a partir da observação das crianças durante a exibição do primeiro episódio.

## 2.2 REGISTRO DA EXIBIÇÃO

Episódio 1 - *Tchau não! Até amanhã!*

Data: 14/05/2019 (terça-feira)

Duração: 37 minutos e 09 segundos.

Número de quadros independentes: 8 (Ratinho; Mau e Godofredo; Marionetes; Morgana; Mãos pintadas; Tíbio e Perônio; Lavar as mãos; Caixa preta).

Sinopse do episódio: Nino é um menino de 300 anos, que mora no *Castelo Rá-Tim-Bum* com seu tio Vítor, um mago e inventor, e sua tia Morgana, uma bruxa. Por sua idade avançada nenhuma escola aceita o menino como aluno e Nino permanece solitário, desejoso de amigos para brincar. Então, ele usa seus poderes para atrair para o castelo a bola do pequeno Zequinha, que passava pela rua com seus dois amigos Pedro e Biba. Os três correm atrás da bola e vão parar no castelo, onde Nino tenta lhes pregar uma peça disfarçando-se de fantasma. Após viver uma aventura juntos explorando o lugar, as crianças se tornam amigas de Nino e prometem voltar para visitá-lo.

Registro:

As crianças foram receptivas e algumas até disseram conhecer o *Castelo Rá-Tim-Bum*. No início do episódio, enquanto Dr. Vítor e Morgana conversavam sobre a vontade de seu sobrinho Nino de ir para a escola e fazer amigos, os alunos estavam ainda um pouco dispersos. Durante o diálogo, a câmera mostra planos detalhes de suas mãos, pés e sombras, sem revelar o rosto dos dois personagens. Na cena seguinte, em que Nino olha para um trio de crianças, através de um telescópio, seu rosto está na penumbra e um dos espectadores exclamou: "Eu quero ver a cara dele!".

Na cena em que Nino usa magia e faz a bola das três crianças sair voando sozinha, o que as leva a correr atrás do objeto enfeitiçado, todos os alunos comentaram e riram. Mesmo o efeito da bola voadora sendo antiquado, isso não se demonstrou problemático para a imersão dos espectadores. Eles riram do jeito divertido de Nino e quando as três crianças (Biba, Pedro e Zequinha) entraram no castelo, alguns espectadores soltaram exclamações como: "Muito legal!". Em geral pareceram mais atentos e curiosos com o Nino e os personagens infantis em cena, do que com a conversa entre Morgana e Vítor.

Um dos meninos da turma associou Zequinha ao Quico, do programa *Chaves*. As crianças espectadoras aparentaram gostar desse personagem (Zequinha) em especial

e se empolgaram com sua aventura: "O que ele vai fazer?"; "Vai fazer besteira." disseram, quando o menino se aproximou do encanamento do castelo, a procura da bola.

Todos riram e gritaram com o carro em forma de rato, que passa assustando Pedro e Biba. As crianças prestaram total atenção em todo o quadro do ratinho cantando e tomando banho e riram muito, principalmente quando ele falou em lavar o "bumbum".

Eles se entretiveram com a narrativa do Zequinha, que cai dentro dos canos e acaba na toca do Mau. Uma menina, chamada Nicolly, todo o tempo repetia o nome do personagem. É logo na cena seguinte que Godofredo, um dos monstros que vive nos canos, aparece fazendo muitos dos espectadores soltarem exclamações de espanto. Sua aparição e a de seu companheiro, o monstro Mau, causou um alvoroço que perdurou até o final do quadro, quando Mau faz uma adivinhação, que é respondida pelo próprio Zequinha.

Esse quadro tem normalmente uma intenção interativa, com trava línguas e adivinhações que convidam o espectador infantil a tentar repetir ou responder, mas a turma talvez estivesse distraída demais para interagir com os personagens. Outra possibilidade é o fato de que, no episódio piloto, esse quadro é melhor incorporado ao enredo, o que pode ter feito sua proposta de interatividade passar despercebida. O fato é que as crianças não tentaram responder a adivinhação de Mau, mas grande parte da turma riu de sua gargalhada fatal.

Voltando para sala do castelo, Pedro e Biba encontram homenzinhos (marionetes) dentro da lareira que dançam, falam em alemão e fazem parte de um quadro independente que trata de diferentes culturas do mundo. Os alunos riram e exclamaram: "Que que é isso?". Dois meninos se empolgaram com a música tocada por eles e começaram a dançar e fingir tocar instrumentos de sopro.

Ficou claro que as crianças permaneciam mais silenciosas nas partes que envolviam os personagens infantis, comentando e se surpreendendo com a narrativa. Zequinha volta para seus dois amigos, que não acreditam nele quando conta a história que vivera no encanamento. Pedro e Biba então sentam em um sofá, que gira pela parede e do outro cômodo sai um fantasma, voando em uma vassoura de bruxa.

Os personagens veem o fantasma e gritam de medo. Os espectadores também gritaram e ficaram muito atentos a essa parte, mas infelizmente foi realizado um intervalo no momento seguinte, para comentar o episódio, que se prolongou por

dificuldades técnicas. Foi então que a turma se tornou muito dispersa.

A cena seguinte introduz as duas fadas, moradoras do lustre do castelo. Elas saem comentando que o fantasma na realidade é Nino disfarçado. Ao vê-las, uma menina reconheceu imediatamente as personagens características de contos de infantis: "Fadinhas!". Mesmo assim, boa parte da turma estava aparentemente desatenta durante a cena.

As fadinhas então explicam a Pedro, Biba e Zequinha tudo sobre Nino e as três crianças decidem assustá-lo de volta. A turma estava bastante dispersa ao longo de toda a cena e por isso é difícil dizer se conseguiram compreender a participação das fadas no enredo, mas voltaram a gritar quando os personagens infantis apareceram vestidos de fantasmas e arrastando correntes. Um dos meninos da sala dizia: "mata, mata, mata!" e talvez esse momento tenha voltado a chamar a atenção de todos.

Depois, Nino se desculpa com as crianças e os quatro viram amigos. Zequinha se apresenta e diz que tem 6 anos, o que fez um menino da turma exclamar: "igual eu!". Novamente os alunos ficaram dispersos e foi possível notar uma diferença gritante com relação à primeira metade do episódio, o que levantou a questão sobre a inadequação do programa para ser assistido em ambiente escolar, pois algumas partes pareceram não prender a atenção dos espectadores, que conversavam entre si.

Entretanto, em seu livro, Vânia Lúcia Quintão Carneiro cita uma lista de princípios sintetizados a partir daqueles utilizados na investigação de atenção, no programa *Sesame Street*. Dentre eles estão: "Os espectadores infantis realizam outras atividades, enquanto veem televisão: comer, brincar, vestir-se." e "Os que permanecem muito tempo diante da TV, muitas vezes não estão atentos". Estas observações sugerem que a dispersão não está necessariamente relacionada à desatenção e a não compreensão.

Esse princípio se confirmou, mais tarde, em alguns casos, nos quais as crianças relataram em detalhes acontecimentos do episódio ocorridos durante momentos de aparente dispersão. Contudo, não se aplicou como regra, pois houve quadros e até partes do enredo, dos quais os espectadores possuíam poucas lembranças.

Estavam muito dispersos, por exemplo, durante as cenas da bruxa Morgana, que aparece primeiro integrando a narrativa principal e depois sobe para sua torre e discute o conceito de sentir medo. A turma, ainda um pouco barulhenta, voltou a se concentrar mais quando o programa retomou a narrativa principal. Nela Biba, Pedro e Zequinha exploram o castelo e conhecem a cobra Celeste e outros habitantes.

Durante o quadro sobre ciência dos gêmeos Tíbio e Perônio muitos continuaram atentos, mas o que prendeu de vez a atenção dos alunos foi a música de lavar as mãos. Todos ficaram quietos e permaneceram atentos até o final, com o anúncio do Relógio sobre a chegada do tio Vítor, que entra voando com seu “bonécoptero” (um boné com uma hélice capaz de fazê-lo voar).

O último quadro do episódio é a caixa preta, que se propõe tratar de formas geométricas. Dentro dela as personagens crianças veem a forma de um círculo transformar-se na bola de Zequinha, que fica muito feliz. Os três então se despedem e prometem voltar no dia seguinte. Nino, por fim, se despede dos espectadores com um “até amanhã”.

### **2.3 DESENHOS**

Após a exibição do episódio piloto, as crianças foram convidadas a desenhar os personagens ou cenas de que mais haviam gostado. A análise dos desenhos corrobora algumas impressões observadas durante a exibição e chama atenção para outras.

Contudo, é importante ressaltar que essa análise foi feita a partir de especulações da pesquisadora e deve ser considerada em conjunto com as outras informações registradas sobre a receptividade das crianças. Vale lembrar também que o número de alunos presentes e quais alunos faltavam variava dependendo do dia. Nesse primeiro contato estavam presentes 27 alunos (14 meninas e 13 meninos) e os desenhos, apesar de variarem bastante entre si, apresentaram algumas características comuns que serão apontadas a seguir.

A personagem que mais apareceu nos desenhos foi Biba. Ela pode ser identificada em aproximadamente 18 dos desenhos feitos pelos alunos. Destes, 11 foram feitos por meninas, algumas das quais não se preocuparam em retratar os demais personagens e desenharam apenas o castelo e a figura feminina, que se concluiu representar Biba.



Outro aspecto interessante dos desenhos foi a quantidade consideravelmente maior de representações das três crianças (Pedro, Biba e Zequinha), em detrimento de Nino e dos personagens adultos. Biba aparece 18 vezes; Pedro cerca de 14 vezes e Zequinha aproximadamente 17 vezes, enquanto Nino; Morgana e Dr. Vítor podem ser vistos em apenas 3 desenhos cada.

Em vários desenhos, no entanto, as crianças retrataram o fantasma, que pode ter sido a maneira pela qual escolheram representar Nino, considerando que no episódio ele se disfarça assim para assustar os personagens infantis. Ainda que o trio de crianças também tenha se vestido de fantasma, no episódio, muitas vezes ele foi desenhado ao lado de uma vassoura, assim como Nino que usou a vassoura de sua tia avó para voar.

Um caso interessante ocorreu no desenho de um dos meninos, que representou os 6 personagens humanos do episódio, agrupando Pedro, Biba, Zequinha e Nino de um lado e tia Morgana e tio Vítor do outro. Sugerindo assim que Nino, de certa forma, ainda pode ser identificado como personagem infantil, embora tenha sido interpretado por um adulto.

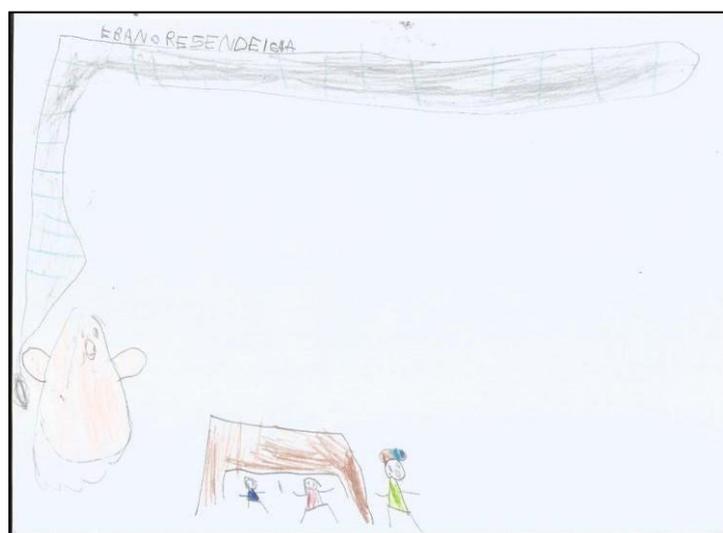
Outra possibilidade para uma maior identificação com as crianças é a estratégia de alinhamento proposta pela própria narrativa, pois o episódio piloto funciona como um convite para que o espectador entre no castelo, assim como o trio de personagens infantis. Nesse sentido, a identificação com as crianças é natural e, por isso, a questão de como os espectadores enxergaram Nino exigiu maior investigação.



A narrativa principal foi muito bem recebida pelos espectadores e muitos representaram cenas específicas em seus desenhos. Toda a história envolvendo a bola do Zequinha chamou bastante atenção e apareceu de distintas formas, em vários desenhos: as crianças perseguindo-a pela rua; a bola saindo de dentro da caixa preta e representações da bola em geral nas mãos do menino.

A cena em que Pedro e Biba sentam no sofá giratório do castelo e são rodados para o outro lado da parede, enquanto um fantasma aparece e assusta Zequinha, também foi registrada em mais de um desenho. O fantasma ficou marcado na memória das crianças que até o último dia do trabalho de campo ainda comentavam sobre ele.

O sofá que gira não foi a única parte do cenário que ganhou destaque nos desenhos. Os tijolos da parede também estiveram presentes em algumas das representações do castelo, assim como a bandeirinha do topo e o ambiente colorido. Os canos nos quais Zequinha entra, procurando por sua bola, foram também objetos recorrentes. Isso pode demonstrar o quanto a arquitetura e a cenografia peculiares marcam o imaginário infantil e também o quão interessados os espectadores estavam na jornada do personagem Zequinha.





Os quadros independentes, por outro lado, apareceram com menos frequência nos desenhos. Dos oito quadros presentes no episódio, apenas quatro foram reproduzidos pelas crianças e, com exceção do ratinho que se fez presente em 9 dos desenhos, aqueles que foram representados aparecem poucas vezes.

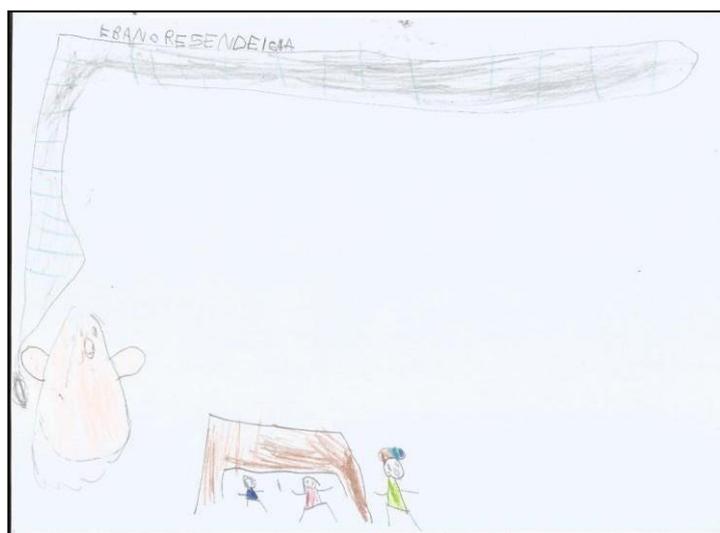
A caixa preta pôde ser identificada em três desenhos e é importante destacar que, no caso do primeiro episódio, ela teve participação relevante para a narrativa, pois a bola de Zequinha sai de dentro da caixa no final. Os monstros, Mau e Godofredo, componentes de outro quadro que, neste episódio, foi integrado ao enredo principal, apareceram juntos em apenas um desenho.

A feiticeira Morgana foi representada em alguns desenhos, mas apenas como integrante da narrativa principal. Seu quadro de contadora de histórias não pareceu prender a atenção dos espectadores. Possivelmente isso ocorreu devido à quebra no ritmo da narrativa, que estava muito mais interessante onde Nino, Biba, Pedro e Zequinha se encontravam.

Outro caso que precisa ser mencionado é o das fadas, Lana e Lara, que foram representadas nos desenhos de duas alunas. Porém, mesmo que essas personagens normalmente façam parte de um quadro independente do programa, no episódio piloto, elas assumem papel diferente, pois integram a narrativa principal.

Baseado nas nuances de atenção durante o episódio e nos personagens e cenas escolhidos pelas crianças, para serem retratados em seus desenhos, é possível supor que, de maneira geral, há uma melhor aceitação dos acontecimentos, personagens e quadros conectados diretamente com o enredo principal do episódio. Salvo notáveis exceções,

como o ratinho que parece ter conquistado as crianças por seus estímulos lúdicos brilhantemente empregados. É importante assinalar que mesmo ele cruza caminho com a narrativa ao assustar as crianças, passando em seu carro, e ao ser assistido por elas enquanto toma banho.





### **3. TRABALHO DE CAMPO: DIA 2**

#### **3.1 MOTIVO DA ESCOLHA DO EPISÓDIO**

A exibição do piloto, importante para a introdução da narrativa e apresentação de grande parte dos personagens e quadros, e a observação atenta dos desenhos levantaram diversas questões a serem exploradas mais a fundo, durante o segundo e terceiro dia da pesquisa. As principais estavam relacionadas a uma possível maior identificação das meninas com a personagem Biba e das crianças em geral com o Zequinha; à desatenção ao quadro da Morgana e a visão das crianças sobre Nino.

Especialmente interessava observar os momentos de maior atenção e desatenção das crianças e questionar se isso estava relacionado à quantidade e distribuição dos quadros independentes ao longo da narrativa principal. Com a intenção de compreender melhor esse último fenômeno, foi escolhido, para o segundo dia de pesquisa, um episódio com diversos quadros independentes da narrativa e que aparecem em sequência, por vezes causando interrupções repentinas.

#### **3.2 REGISTRO DA EXIBIÇÃO**

Episódio 12 "Folias Espaciais"

16/05/2019 (quinta-feira)

Duração: 25 minutos e 29 segundos.

Número de quadros independentes: 8 (ratinho; caixa de música; caixa preta; os passarinhos cantores; Tíbio e Perônio; marionetes; Morgana; Telekid)

Sinopse: Nino está entediado até ter a ideia de construir um foguete. Enquanto isso, Biba, Pedro e Zequinha o esperam para brincar e exploram o castelo. Quando Nino reaparece, as crianças querem ir com ele ao espaço, mas o menino esquece de colocar motor em seu foguete. Felizmente, o amigável alienígena Etevaldo consegue ajudá-los a viajar pelo espaço usando a imaginação.

Registro:

As crianças estavam vendo um filme antes da pesquisa começar, mas se mostraram curiosas para assistir ao episódio do Castelo. Muitos perguntaram se seria o mesmo do fantasma (episódio piloto). As crianças riram e gritaram ao ver o rato: "Ele vai tomar banho"; "Não vai não! Vai limpar o lixo". Ficaram todos muito atentos,

observando a animação do ratinho que alimenta uma lixeira, recolhendo o lixo do chão.

Voltando então para a narrativa, Nino varre e limpa o castelo. Um dos meninos o imitou reclamando repetidamente sobre tirar pó: "Tira pó. Tira pó." e todos seguiram assistindo em silêncio durante o quadro da caixa de música. Depois, mais um quadro, quando Nino olha para dentro da caixa preta e lá as formas geométricas se juntam.

Um dos alunos interagiu com o quadro, falando no que achava que as formas haviam se transformado: "Uma nave espacial!". Parece seguro dizer que as crianças gostaram do quadro da caixa preta, com base em seus desenhos realizados no primeiro dia. Também é importante lembrar que, em ambos os episódios exibidos, o quadro estabelecia relação direta com a narrativa.

A imagem vista na caixa preta dá a Nino uma ideia e, em seguida, chegam Biba, Pedro e Zequinha. Um menino gritou logo que os viu: "O Zequinha!". O trio de personagens encontra o porteiro, personagem que aparecia pela primeira vez durante a pesquisa, e ele lhes pede que imitem uma caminhada na lua para poderem entrar no castelo. Enquanto os personagens entravam e conversavam com a cobra Celeste (as crianças gritaram quando ela apareceu), a atenção da turma era total.

Aparentemente Nino ainda demoraria trabalhando na oficina, em um projeto secreto, então os três amigos ficam contrariados por terem de esperar. Biba e Zequinha repetem a frase "Que droga, viu?" e um menino da turma também repetiu "que droga, viu?". Essas imitações parecem demonstrar que os espectadores gostam de repetir as frases e interagir com o programa. Quando Pedro, por exemplo, se perguntou o que o Nino estaria fazendo, várias crianças responderam: "um foguete!"; "Uma nave espacial".

O Relógio pede calma aos personagens, Celeste lhes recorda que no castelo há muito que podem explorar e a narrativa então direciona o espectador para o quadro dos passarinhos cantores que apresentam, em cada episódio do programa, novos instrumentos musicais. Eles também apareciam pela primeira vez. Ao ver atores caracterizados como pássaros, duas meninas estranharam e se questionaram: "Que passarinhos?", mas todos pareceram entretidos. Foi perceptível que os quadros relacionados à música chamaram muita atenção.

Durante a cena seguinte, quando as marionetes japonesas apareceram na lareira, o que constitui um quadro do *Castelo* em que sempre são apresentadas diferentes culturas, as crianças ainda estavam atentas. Porém, dois quadros seguidos, independentes da narrativa principal, foram o suficiente para que a turma começasse a

dispersar. Uma das meninas até mesmo perguntou se o episódio havia acabado e outro menino perguntou se o fantasma, do episódio piloto, voltaria.

Quando Nino reapareceu a narrativa tornou a ganhar ritmo e os espectadores corresponderam ao se maravilhar com o foguete artesanal que ele havia construído: "É um foguete!"; "Caraca!". Contudo, em seguida veio a transição do primeiro para o segundo bloco e as crianças dispersaram bastante, principalmente quando se iniciou o quadro da Morgana, que contava para sua gralha, Adelaide, a história das cadelinhas mandadas em viagens espaciais.

Voltaram a ficar um pouco mais silenciosos com Nino e seu foguete. Uma menina até fez a contagem regressiva, junto com o Relógio, para o lançamento, que não funcionou, porque Nino esquecera o motor. Foi então que chegou Etevaldo, o visitante espacial do castelo, que aparecia pela primeira vez durante a pesquisa. Foi ele o responsável por fazer o foguete decolar, usando a imaginação. Assim que os amigos foram para o espaço, as crianças ficaram ainda mais atentas.

Uma vez lá em cima, Zequinha começa a fazer muitas perguntas sobre o céu e quando todos lhe respondem com: "porque sim Zequinha!" é a deixa para a entrada do quadro do Telekid, com seu bordão "Porque sim', não é resposta.", que busca soluções para as dúvidas dos personagens. Ele aparecia também pela primeira vez para as crianças espectadoras e, ao romper mais uma vez com a narrativa, causou uma leve dispersão.

A parcela de alunos atentos era atrapalhada por outros que faziam muito barulho. Mesmo assim, grande parte ainda pareceu entretida e fez comentários sobre o resto da viagem espacial dos personagens, que se depararam com planetas aparentemente atraentes para crianças: "Um planeta de sorvete! Planeta de brigadeiro!".

Mais uma vez os efeitos especiais rudimentares não foram problema para a imersão na narrativa. Entretanto, durante toda parte final do episódio, incluindo a volta das crianças para a terra e a chegada do tio Vítor, a turma em geral já parecia muito dispersa e barulhenta.

### 3.3 PERSONAGENS

Após a exibição do episódio 12, na quinta feira dia 16/05/2019, as crianças foram divididas em grupos e sequencialmente cada grupo foi chamado para fora da sala de aula para realizar uma atividade que pretendia observar sua relação com os personagens até então apresentados no programa.

A atividade consistia na apresentação de cartas com imagens de tais personagens, com a intenção de provocar discussões sobre o que cada um dos espectadores pensava a respeito deles e o que foram capazes de assimilar sobre sua participação na narrativa. Os diálogos foram registrados em áudio e os comentários compilados por personagem, como se verá a seguir.

Grupos:

Grupo 1 (Ebano, Alice, Nicolly, Ian); Grupo 2 (Sara, Lorena, Calebi, Christian); Grupo 3 (Bruna, Enzo, Vitor, Maria Clara); Grupo 4 (Pedro, Ana Vitória, Laila, Ryan); Grupo 5 (Sophia, Ana Sophia, Mateus e Davi); Grupo 6 (Kenji, Alice, Edward e Mariana).

#### **Nino**

Sobre o personagem:

É um menino aprendiz de feiticeiro que vive no *Castelo Rá-Tim-Bum* e que, por já ter 300 anos, não pode frequentar a escola com outras crianças. Ele é brincalhão, muito criativo, cheio de energia e pode ser considerado o protagonista da narrativa. Embora o personagem seja uma criança, o ator que o interpreta é Cássio Scapin, que em 1994, época de estreia do programa, já tinha 30 anos.

Análise dos áudios:

Grupos diferentes apresentaram conhecimento distinto sobre o personagem. Em alguns grupos, todos o reconheceram imediatamente e disseram seu nome, em outros, apenas uma ou outra criança se lembrou do nome e houve grupos em que ninguém conseguiu chamá-lo de Nino. No grupo um, por exemplo, uma das crianças chamou-o de Zequinha.

Mesmo assim, ficou evidente que a maioria se lembrava dele, pois podiam

descrever sua participação na narrativa: “Aquele que tava aparecendo hoje, tentando fazer um foguete.” (Alice); “Ele é o sobrinho do tio Vítor.” (Enzo). Além disso, todos pareceram simpatizar com o personagem, concordando sempre que ele é legal e engraçado. Algumas crianças até o apontaram como seu personagem favorito.

A pergunta “ele é adulto ou criança?”, no entanto, dividiu opiniões. Nos grupos 1, 2 e 3 a resposta imediata da maioria foi: adulto; Já o grupo 4 disse que ele é “novinho”; o grupo 5 respondeu “não”, tanto para adulto, quanto para criança, e o grupo 6, quando questionado sobre a idade do personagem, deu respostas variadas.

Em geral, Nino mostrou-se como um personagem querido, que despertou interesse e simpatia nas crianças. Nenhuma delas questionou espontaneamente o fato de ser um ator adulto interpretando um personagem infantil, a discussão apenas surgiu quando a questão foi apresentada a elas.

Isso ocorreu possivelmente devido a facilidade que possuem para embarcar no “faz de conta”. Muitos estão acostumados a assistir programas como *Chaves*, que utiliza atores adultos no papel de crianças. No entanto, diferentemente do programa humorístico mexicano, o *Castelo Rá-Tim-Bum* apresenta atores mirins interagindo com Nino, o que provavelmente evidenciou para os espectadores a discrepância entre as idades e talvez tenha sido a causa da maioria das crianças o identificarem como adulto durante a pesquisa.

De qualquer forma, a questão acabava sempre gerando uma reflexão maior por parte das crianças de todos os grupos, que chegaram a conclusões interessantes: “Ele é os dois.” (Ebano); “Ele parece criança.” (Alice); “Tia, por fora ele é corpo de adulto e por dentro ele é corpo de criança.” (Nicolly); “É uma criança do futuro.” (Enzo).

## **Biba**

Sobre a Personagem:

É uma menina de 8 anos, interpretada pela atriz Cinthya Rachel, que, junto com seus amigos Pedro e Zequinha, descobre o Castelo e se torna amiga de Nino. Ela é a mais madura e comedida do trio.

Análise dos áudios:

Nenhuma das crianças conseguiu se lembrar do nome da personagem, provavelmente por não ser muito comum, mas algumas chegaram perto: “Bia”, “Bruna”

e “Pipa”. Ainda assim, todos sabiam quem ela era e fizeram muitas vezes questão de comentar o quanto haviam gostado da personagem, principalmente as meninas: “Ela é boazinha.” (Nicolly); “Quero ela pra mim.” (Alice); “Ela é muito bonita.” (menina do grupo 2); “Eu adorei ela.” (Mariana).

Biba foi por vezes identificada como a favorita dentre os personagens infantis. Um menino do grupo 2 disse que gostou dela porque: “dá pra namorar”, afirmação imediatamente questionada por uma das meninas do grupo, que garantiu: “ela é muito mais velha que ele”. Vale dizer também que apenas um menino do grupo 5 teve uma opinião diferente sobre a personagem e afirmou não gostar dela por ser “chatinha”.

É possível afirmar que Biba foi muito bem recebida e se apresentou como personagem crucial para a maioria, se não a totalidade, das meninas. Tal fato relembra as questões sobre a importância do protagonismo feminino e da representatividade. Apesar do tópico não haver surgido durante a atividade, é importante assinalar também que Biba é a única personagem negra do grupo principal.

## **Pedro**

Sobre o personagem:

É um menino de 10 anos, o mais velho do trio de amigos que entra no *Castelo Rá-Tim-Bum* e conhece Nino. Interpretado por Luciano Amaral, é um menino inteligente e curioso.

Análise dos áudios:

Praticamente todos os espectadores sabiam quem ele era e se recordavam de seu nome. Um dos meninos do grupo 2, no entanto, respondeu: “é o Zequi”. Ao que tudo indica, as crianças simpatizaram com o personagem e sua característica mais citada foi a comichão: “Ele é muito engraçado.” (Alice); “Eu achei ele engraçado.” (Layla); “Eu gostei da reação dele vendo o ratinho.” (Ana Vitória). Não se discutiu muito sobre o personagem, mas ficou claro, pelos comentários positivos das crianças, que foi muito bem recebido. Seus companheiros Biba e Zequinha, porém, pareceram roubar um pouco o foco, presumivelmente por questões relacionadas à representatividade e identificação.

## **Zequinha**

Sobre o personagem:

Zequinha é o mais novo do trio, tem só 6 anos. É um menino muito levado, divertido e expressivo, representado pelo ator Fredy Allan.

Análise dos áudios:

Como já era esperado, pelo fato de as crianças terem citado seu nome nas fotos do Nino e do Pedro, a maioria lembrou imediatamente de Zequinha e então comentou com entusiasmo sobre ele, muitas vezes antes que lhes fosse perguntado qualquer coisa: “É o Zequinha!” (Grupo 1 aos berros); “É o Zequinha que entrou no buraco!” (menino do grupo 1); “Eu gostei muito do Zequinha.” (criança do grupo 2); “Ele é fofinho.” (Enzo); “É muito engraçadinho.” (menino do Grupo 3); “Conheço. É o Zequinha.” (menino do grupo 5); “Conheço, que ele perdeu a bola.” (menino do grupo 5); “Eu esqueci o nome dele. Ele tem seis anos, que nem eu.” (Mariana); “É aquele que tinha a bola?” (Kenji); “Ele entrou dentro do esgoto.” (Enzo).

Quando não se lembravam do nome, tentavam explicar o que ele havia feito durante a narrativa. A cena da perseguição da bola, do primeiro episódio, foi a mais mencionada. Algumas crianças dos grupos 2 e 3 o chamaram de Nino ou de “Nininho”, o que talvez signifique que eles o associaram ao protagonista.

Um dado que nunca se esqueciam sobre o personagem era sua idade, 6 anos, a mesma da maioria deles, e faziam questão de dizer isso. Baseado na atenção das crianças à narrativa envolvendo o Zequinha; no elevado número de vezes em que ele apareceu nos desenhos e nos comentários positivos sobre o personagem, o elegendo muitas vezes como o favorito, é possível concluir que o fator de identificação com o Zequinha foi determinante para conquistar o público da mesma faixa etária. Ademais, o personagem é divertido e um forte representante da voz ativa que as crianças podem e devem assumir nos programas voltados ao público infantil.

## **Tio Vítor**

Sobre o personagem:

Personagem que integra a narrativa principal e não participa de nenhum quadro. É um mago e inventor, de 3000 anos de idade, vivido pelo ator Sérgio Mamberti. Um personagem bonachão e tão criativo quanto seu sobrinho, Nino.

Análise dos áudios:

Até a ele uma das crianças chamou de Zequinha. Não foram todos que se lembraram do personagem, mas muitos o reconheciam através de seu vínculo com Nino: “Ele é o avô.” (menino do grupo 1); “É o tio... é o tio do...” (menino do grupo 1); “É o tio Vítor.” (Lorena); “É... o tio Vítor. Oi tio Vítor.” (Enzo); “Tio do... daquele cara com cabelo assim.” (criança do grupo 3); “ele é o amigo do Nino.” (menino do grupo 4).

A maioria pareceu gostar dele e certamente a facilidade em gravar seu nome veio do fato de haver um professor na escola, que as crianças chamam de tio Vítor e a quem imediatamente associaram ao personagem.

Quando questionados sobre o papel dele no Castelo, algumas crianças descreveram a maneira como ele chegou, no final do primeiro episódio: “ele voa com o chapuzinho dele.” (Mateus); “É porque ele inventou um chapéu com uma...” (Davi); “Uma hélice! Uma hélice. Pra poder voar. Como que isso ia conseguir levantar ele?” (Mateus). Outros responderam: “Ele veio descendo do castelo.” (Edward); “Ele que construiu o castelo.” (criança do grupo 3).

## **Morgana**

Sobre a personagem:

É uma simpática feiticeira de 5999 anos, representada pela atriz Rosi Campos. Ela é tia-avó de Nino e adora contar sobre os grandes acontecimentos da história do mundo, nos quais normalmente esteve presente. Suas aparições se configuram, em quase todos os episódios, como quadro não ligado de maneira direta à narrativa principal. Ela conta, em primeira pessoa, relatos de conteúdo histórico, enquanto sua gralha exerce o papel de questionadora e a incentiva a se aprofundar nos acontecimentos.

Análise do áudio:

“É a bruxa!”; “A madrinha bruxa do Nino”; “Ah ela tava com cabelo pro alto assim, né?”; “A malvada”; “A mãe dele”.

Em todos os grupos havia uma boa parcela de crianças que se lembravam da Morgana, seja sob o título de bruxa, por sua aparência peculiar ou por sua relação com Nino. Entretanto, ninguém identificou seu papel como contadora de histórias e a maioria parecia convencida, apesar da tentativa do programa em fugir dos clichês, de que ela era uma bruxa má.

Quando indagados se a personagem era legal, praticamente todas as crianças responderam que não. Alguns a chamaram de chata; outros discutiram sobre ela ser feia ou bonita, mas a maioria concordou que não gostara muito dela.

Ao serem questionados sobre o que ela fazia no castelo, as respostas obtidas giraram em torno dos atos supostamente malvados da bruxa: “Um monte de coisa má.” (menina do grupo 3); “E ela até matou o bichinho dele.” (Enzo), talvez fazendo referência a história que Morgana contara no episódio daquele dia, sobre os cachorrinhos que morreram no espaço.

Uma das meninas do grupo 5 lembrou a cena do primeiro episódio: “Ela falou pra ele nunca mais pegar a vassoura dela.” (Mariana) e Mateus explicou que ela era má, porque fazia “magia no caldeirão”.

De toda forma, as respostas apresentaram uma contradição com o papel carismático e educativo proposto pela personagem e sugerem uma desatenção das crianças em relação ao quadro da bruxa. Alguns nem mesmo se lembravam de tê-la visto no programa. Essa reação por parte das crianças levantou possibilidades para explicar a pouca aceitação do quadro.

Uma das hipóteses foi que se tratava de um quadro mais sério, que visava atingir uma faixa etária maior. Porém, as entrevistas realizadas por Vânia Lúcia Quintão Carneiro, em seu livro, sugerem outro direcionamento.

A autora entrevistou, em 1995, o menino Fagner, de 10 anos, filho do zelador de seu prédio e se aprofundou conhecendo também sua família e amigos. Na entrevista, discutiram vários programas assistidos por ele e seus colegas, com foco no *Castelo Rá-Tim-Bum*. Tanto Fagner, quanto seu amigo Diogo, também de 10 anos, afirmaram não gostar do quadro da Morgana. Diogo reconheceu que, embora gostasse de algumas de suas histórias, o quadro não era muito emocionante.

## **Ratinho**

Sobre o personagem:

É um ratinho feito em *stop motion*, que protagoniza o quadro sobre higiene pessoal. Ele chega em seu carro, em forma de rato, entra em sua toca e canta músicas enquanto toma banho, escova os dentes, ou cata o lixo do chão.

O quadro foi criado e animado por Marcos Magalhães e a letra, voz e arranjo musical são obra de Hélio Ziskind.

Análise dos áudios:

É o grande favorito das crianças. Muitas gritaram: “É o ratinho!”, quando o viram na carta. “Esse daí é o ratinho! É o ratinho engraçado!” (Lorena), “ele toma banho.” (Sarah). Não foi necessário fazer muitas perguntas sobre ele, pois as crianças faziam questão de dizer logo tudo o que fazia e que gostavam muito dele.

Os dois quadros envolvendo o personagem foram um sucesso, mas o do banho conquistou as crianças, que falavam o tempo todo: “Ele falou ‘lava o bumbum’”; “lava o meu pezinho” (menino do grupo 1); “O ratinho do banho, ele é legal. Ele é mais legal que o ratinho do lixo.” (Enzo).

Outro fator apontado de forma recorrente foi o fato de o ratinho ser feito de massinha e pilotar um carro em formato de rato. Ambas as características foram retratadas pelas crianças como pontos positivos, o que demonstra como as diferentes estratégias lúdicas e formatos televisivos variados funcionam para atrair o público infantil e incentivar sua criatividade.

## **Celeste**

Sobre a personagem:

É uma cobra (boneco), que ganha vida através da interpretação do ator Álvaro Petersen Jr. Ela mora na árvore localizada no centro do castelo e apesar de ser amigável, tem uma personalidade um tanto ácida.

Análise dos áudios:

Embora ninguém tenha lembrado seu nome, todos sabiam que era a cobra que vivia no castelo, dentro de uma árvore. “É a cobra que fica na árvore! mas se parece

com uma serpente, menina." (Edward). Nicolly ainda observou: "Tia, deixa eu falar uma coisa: Essa árvore é de mentirinha". Os grupos foram unânimes em responder que ela é legal e que gostaram dela.

### **Mau e Godofredo**

Sobre os personagens:

São monstros (bonecos) que habitam o encanamento do castelo. Godofredo (Álvaro Petersen Jr.) é o mais sensato e amigável da dupla, que ajuda as crianças com os desafios propostos por Mau (Cláudio Chakmati), um monstro roxo grandalhão e mal humorado, que vive tentando realizar maldades e sempre falha. Juntos eles compõem o quadro sobre adivinhações, rimas, trava línguas e raciocínio lógico.

Análise dos áudios:

Quase todos sabiam quem eram os monstros e muitos gritaram e afirmaram sentir medo, principalmente do Godofredo, pois a maioria o considerou mais feio do que o Mau. É possível que tenha sido proposital fazer o boneco que tenta, mas não consegue ser malvado, ter uma aparência talvez mais amigável.

De qualquer maneira, as crianças comentaram sobre a aparência dos dois e muitos destacaram as unhas sujas do Mau: "Olha só a unha dele tia"; "Meu Deus que unha feia que ele tem"; "O monstro do mal, com garra feia"; "Porque a unha dele é cheia de coisa"; "a unha dele é quebrada".

Outra coisa da qual se lembravam e muitas vezes usavam como elemento de identificação para os dois personagens era o fato de viverem nos canos. Ao pensar nisso, alguns foram naturalmente contando sobre seu encontro com Zequinha, no episódio piloto. "ele mora no túnel"; "Aonde que o Zequinha caiu"; "ah e tinha um negócio peludinho rosa [Mau]"; "No bueiro, no esgoto"; "No encanamento".

De maneira geral, as crianças gostaram dos personagens, que cumpriram com a proposta de serem assustadores e ao mesmo tempo divertidos, "Ah eu lembro, eu lembro, eu lembro, eu lembro. Ele é aquele menino do esgoto, que tava lá (...) ele era palhaço." (Kenji); "Tem uma parte no desenho que ele assusta ele (...) dando a gargalhada dele." (Mariana). Mesmo aqueles, como no grupo 2, que não se recordaram deles, tiveram reações positivas ao ver as fotos: "Ah eu gostei desse bravão aí ó!" (menino do grupo 2).

As crianças concordaram que o Godofredo era “bonzinho”, mas muitos tiveram opiniões conflitantes sobre o Mau. Havia quem o considerasse bom e aqueles que o julgavam mau, às vezes por sua aparência e às vezes por ter “enganado” o Zequinha, fingindo ter visto sua bola. A discussão sobre a índole do monstro pode ser considerada um bom sinal, de que o personagem é complexo e consegue fugir da dicotomia óbvia de mocinho e vilão.

## **Relógio**

Sobre o personagem:

Recebe a voz de Fernando Gomes. É um relógio falante, provavelmente criado pelo Dr. Vítor, que muito se orgulha de marcar as horas com precisão. É ele quem anuncia o quadro da Morgana e a chegada do tio Vítor, no final dos episódios.

Análise dos áudios:

Quando viram a carta, as crianças do grupo 1 responderam empolgadas: "é o Relógio!" e Ebano completou imediatamente “Ele fala”.

Todas as crianças, de cada um dos grupos, o reconheceram imediatamente e responderam animadas sobre quem ele era; o que fazia no castelo e se o achavam legal. Não houve quem não gostasse do personagem e também pareciam bastante cientes de seu papel no castelo: “Ele marca as horas.” (Mateus); “Ele fala as horas que o avô dele ia chegar.” (Davi).

## **Porteiro**

Sobre o personagem:

É um porteiro robô (boneco), Interpretado por Cláudio Chakmati, que atende a campainha do castelo, só permitindo a passagem de quem segue as instruções determinadas como senha do dia.

Análise dos áudios:

Ele foi imediatamente reconhecido. O chamaram de “armário”; “segurança”; “dono da porta” e, embora umas poucas crianças o tenham confundido com o relógio, todos recordaram logo o personagem: “Ah é o da porta, que fala.” (Kenji).

A maioria dos grupos respondeu de maneira muito empolgada às perguntas sobre ele e todos explicaram com precisão a cena em que o porteiro pede a senha para as crianças: “Ele pediu pra eles imaginarem que estão no espaço.” (Enzo); “Ele fala pras crianças pra irem como na lua. Imaginar andando bem devagarinho.” (Edward); “E aí ele falou assim ‘Abre abre, que a porta se abra’” (menino do grupo 1).

A atenção que todos demonstraram à cena do porteiro e a vontade que tiveram em se levantar e imitar as crianças andando na lua pode indicar um resultado positivo de quadros que trabalham com a interatividade, mesmo que implícita. Afinal, o espectador também irá querer realizar a senha pedida pelo porteiro, para poder entrar no *Castelo Rá-Tim-Bum*.

## **Telekid**

Sobre o personagem:

Sempre que alguém responde as perguntas do Zequinha com a frase “Porque sim, Zequinha.” é a deixa para o Telekid, vivido por Marcelo Tas, aparecer e, com seu aparato tecnológico, buscar as melhores explicações para qualquer dúvida das crianças.

Análise dos áudios:

Durante todo o trabalho de campo, o Telekid só apareceu uma vez, no episódio que haviam assistido naquele dia. Na cena, as crianças estão em um foguete e Zequinha pergunta “Por que o céu muda de cor?”. A dispersão dos alunos durante sua rápida aparição pode ter sido a causa de muitos não se lembrarem dele. Nos grupos 2 e 4, por exemplo, ninguém sabia quem ele era.

Mesmo assim, alguns conseguiram compreender certas informações sobre o personagem, embora o tenham associado diretamente ao espaço e ao foguete, por não conhecerem melhor o quadro: “Nossa! apareceu mesmo é o do foguete”; “Ele controlou o foguete”; “Ele mostra as coisas do céu”; “Ele mostra um negócio”; “E ele tem uma cruz” (o personagem possui roupas, com desenhos no formato do sinal de adição); “Conheço. É o cara do comercial”.

No grupo 1, no entanto, ocorreu um fato interessante. Quando as crianças foram questionadas sobre o que o personagem havia dito, um dos meninos começou a dar uma explicação semelhante a que o Telekid dera ao Zequinha: “O sol vai se pondo. vai se pondo e a lua vem” (Ebano). Os outros se empolgaram e tentaram explicar

também: “Vem a manhã, vem a tarde e vem a noite” (Alice). O tópico até despertou outras questões, como a de um menino que perguntou: “como o arco íris se forma?” e recebeu explicações das outras crianças.

Essa reação sugere a eficácia do quadro em, seguindo o modelo construtivista proposto pelo *Castelo*, despertar curiosidade nas crianças para que façam novas perguntas e busquem encontrar respostas, assim participando ativamente na construção do conhecimento.

### **Tíbio e Perônio**

Sobre os personagens:

Flávio de Souza e Henrique Stroeter dão vida aos gêmeos cientistas malucos, que sempre aparecem para investigar fatos interessantes da narrativa. Tíbio é o mais sério e responsável, enquanto Perônio é um pouco trapalhão. Juntos os dois formam o quadro que discute conceitos científicos.

Análise dos áudios:

Foram lembrados por todas as crianças, de todos os grupos, que pareciam haver gostado muito dos personagens. Quando questionados sobre o papel dos gêmeos no *Castelo*, as respostas foram certeiras: “Eles são os dois cientistas.” (Ebano); “Eles fazem várias experiências.” (Nicolly); “São maluquinhos.” (menina do grupo 3); “Maluquinhos e também ensinam.” (Enzo); “Eles inventam invenções, explicam coisas.” (Edward).

A partir dos comentários sobre o quadro, muitas das crianças começaram a relatar a experiência da turma em uma excursão ao laboratório de ciências da UFF. Eles se empolgaram com o assunto, o que pode demonstrar o quanto o quadro dos gêmeos funciona para gerar interesse sobre temas científicos.

Uma observação relevante é que uma das meninas os chamou de “os gêmeos da cozinha”. Então, talvez não tenha conseguido identificar o espaço em que o quadro se dá, uma vez que não possui ligação geográfica com o cenário do castelo, apenas estilística.

## **4. TRABALHO DE CAMPO: DIA 3**

### **4.1 MOTIVO DA ESCOLHA DO EPISÓDIO**

É um episódio um pouco maior que os outros dois, porém possui narrativa forte e um menor número de quadros. Interessante para observar, por exemplo, a diferença na atenção das crianças, quando o quadro da Morgana acontece durante a primeira metade do episódio.

### **4.2 REGISTRO DA EXIBIÇÃO**

Dia 3.

Episodio 20 *Pintou o maior clima!*

Data:17/05/2019 (sexta-feira)

Duração: 30 minutos e 22 segundos.

Número de quadros pedagógicos: 6 (Os passarinhos cantores; Morgana; Como se faz; Tíbio e Perônio; Lavar as mãos; Ratinho).

Sinopse: Nino encontra, por acidente, o grande livro de feitiçaria pertencente a seu tio Vítor. Quando experimenta alguns feitiços, ele cria a maior confusão, mexendo nas estações. Biba, Pedro, Zequinha e Bongô se empenham em ajudar o amigo a restaurar o clima ao seu estado natural.

Registro:

Antes do episodio começar, a turma estava entretida em uma atividade com brinquedos e as crianças mostraram desagrado em ter que parar de brincar para assistir o programa. Também diferente dos dias anteriores, nos quais eles assistiram ao episódio sentados em suas carteiras, dessa vez assistiram sentados no chão, em esteiras individuais. Esses foram fatores possivelmente contribuíram para uma maior desatenção já no começo do episódio. Mesmo assim, um dos meninos, antes do programa começar, voltou a pedir o episódio do fantasma (piloto).

O episódio começa com Nino tirando pó do Relógio com muita má vontade. Ele se empenha no serviço quando percebe que seu tio Vítor se aproxima e os dois tem uma conversa sobre o Nino se dedicar no trabalho e sobre o fato de ele estar muito

ansioso para aprender feitiçaria. No fim da cena, Dr. Vítor parte para o trabalho, mas não antes de pedir um guarda chuva, pois, apesar de não haver nuvens no céu, ele garante que irá chover. Durante todo esse início de episódio, as crianças estavam muito dispersas e foi o quadro sobre instrumentos musicais dos passarinhos cantores, dessa vez apresentando o som da sanfona, que fez a turma ficar em silêncio e bastante atenta.

Voltando à narrativa, Nino sai cantarolando distraído e tropeça em algo invisível. Os alunos riram de seu jeito atrapalhado e permaneceram atentos por algum tempo, enquanto ele descobria que tropeçara no grande livro de feitiçarias de seu tio.

Com a ajuda de Celeste, Nino consegue deixar o livro visível novamente. Em troca, ele promete procurar alguma magia capaz de dar à cobra braços e pernas, mãos e pés. Porém, o menino logo percebe que não consegue compreender as palavras do livro e ao testar um dos feitiços provoca um vento frio. É então que ocorre outra interrupção do enredo e começa o quadro da feiticeira Morgana.

Embora os alunos estivessem ainda atentos no começo do quadro, no qual Morgana conta a história do navegador Amyr Klink, alguns começaram a conversar e se distrair um pouco, do meio para o final. Mesmo assim, foi inegável a diferença de atenção dedicada ao quadro da bruxa no terceiro dia da pesquisa, pois dessa vez muitas crianças ouviram e até comentaram sobre a história que ela contava.

É possível que a reação diferenciada tenha sido uma consequência do posicionamento do quadro na primeira metade do episódio. Assim, o ritmo mais lento da cena não interrompeu os momentos de clímax e resolução do enredo.

No fim do quadro, a turma estava dispersa novamente, mas foi aos poucos sendo trazida de volta para a história com a chegada de Biba, Pedro e Zequinha. Os três personagens então se encontram com o porteiro e conversam sobre o frio e sobre não terem agasalhos de lã. Essa foi a deixa para a entrada do quadro “Como se faz”, que consistiu em uma explicação musical sobre o processo de feitura de um casaco de lã.

Apesar dos alunos continuarem atentos durante toda a sequência de imagens documentais sobre o trabalho realizado com a lã, a ligação do quadro com a narrativa pode ter parecido confusa para eles. Um dos meninos chegou a perguntar se aquilo ainda era *Castelo Rá-Tim-Bum*.

O programa retornou para a narrativa e os alunos se divertiram com a senha para entrar no castelo, pois o porteiro pede às crianças que imitem estátuas. Os espectadores riram principalmente quando o Zequinha imitou o anão de jardim de sua mãe. Uma vez dentro do castelo, o trio encontra Nino e Celeste. Os alunos riram

também do Nino que, por estar morrendo de frio e enrolado em um cobertor, ao ver as crianças, diz que eles estão “quase pelados”.

Nino conta aos amigos o que aconteceu e eles comentam sobre o vento forte, que está soprando, o que oferece à narrativa a possibilidade de realizar um gancho para o quadro do Tíbio e do Perônio, através do bordão “Eu conheço uma pessoa que se interessaria muito por esse fenômeno. Uma não, duas”.

Antes mesmo do quadro começar, só de ouvir o bordão e ver a vinheta, as crianças da turma já sabiam e exclamaram: “São os gêmeos!”. Todos pareciam atentos durante o quadro dos gêmeos cientistas que explicavam sobre o vento, mas logo depois uma parcela da turma começou a dispersar.

Após o quadro, Nino prossegue lendo mais um dos feitiços do livro, que muda novamente o clima e traz a primavera, enchendo o castelo de flores. Quando Mau, o monstro que vive no encanamento, fez uma breve aparição para reclamar das flores, uma menina da turma o reconheceu: “O Mau! É o mau!”. Tudo isso sugere que os espectadores se divertem ao reencontrar bordões e personagens já conhecidos.

Entretanto, os comentários cômicos da Celeste sobre ter braços e pernas acabaram se perdendo, pois não surtiram efeito nas crianças. Possivelmente isso aconteceu pelo baixo volume da televisão, em comparação ao barulho das crianças, na sala. É possível que elas não tenham descoberto muito sobre a personalidade da cobra.

Nino testando mais um feitiço instaura um verão eterno, pois, segundo o próprio livro, os pedidos de troca de estação só podem ser feitos três vezes, sendo a terceira estação permanente. Começa, então, o segundo bloco e boa parte da turma ainda aparentava estar desatenta durante a chegada do personagem Bongô, em sua primeira aparição durante o trabalho de campo, que ofereceu sorvete as crianças.

Mais uma vez, foi a música sobre lavar as mãos que fez com que todos voltassem sua total atenção para o programa e ficassem em silêncio. Porém, começaram a dispersar em seguida, como ocorreu durante os outros dois dias de pesquisa, sempre na segunda metade do episódio. Logo foram chamados de volta pelo quadro do ratinho, ao qual todos reagiram sempre com muita empolgação. As crianças riram e comemoraram por ser a música de tomar banho e lavar o “bumbum”.

Dispersaram muito depois dessa cena. Mesmo os que queriam prestar atenção eram atrapalhados pelo barulho das conversas e brincadeiras dos demais alunos. A resolução da

problemática do episódio, na qual as crianças encontram um segundo livro e desfazem o feitiço causando uma intensa chuva, se passou com a sala extremamente barulhenta. Ainda assim, é difícil determinar se estavam de fato desatentos ao enredo. Logo que o Relógio tocou, por exemplo, uma das meninas da turma compreendeu a deixa da narrativa e anunciou: “O tio Vítor chegou!” e a turma voltou a ficar atenta na parte final, com a chegada do tio.

Dr. Vítor encontra o sobrinho e fica satisfeito, pois nem ele mesmo se lembrava de onde havia colocado seus livros, mas não deixa de dar uma bronca em Nino por pegar suas coisas sem permissão.

### **4.3 COMENTÁRIOS SOBRE O EPISÓDIO**

Após a exibição do episódio, os alunos foram divididos em cinco grupos, que se revezaram para sair da sala e conversar com a pesquisadora a respeito de suas impressões sobre o episódio exibido, sobre o programa em geral e sobre seus programas favoritos. A seguir, serão pontuadas as observações consideradas mais interessantes, de cada grupo.

Todos souberam contar, cada um a sua maneira, os eventos da narrativa condutora do episódio. No grupo 1, Mateus e Davi explicaram que Nino pegara um livro “de sol” (Davi); “de sol e de inverno. Assim ele colocou o do inverno” (Mateus); “E planta” (Davi). Já Mariana, do grupo 2, foi mais específica: “aquele com cabelo assim em pé... Tava ficando muito frio e também ele mexeu no livro do tio dele. Tio Vítor”, mas não conseguiu se lembrar do nome do protagonista, o mesmo aconteceu em grande parte dos grupos.

Outra questão apresentada às crianças foi se sabiam como Nino encontrara o livro, dessa vez foi Alice (grupo 2) que respondeu: “A Celeste fez uma magia que pegou o livro do tio dele e deu pra ele”. Com relação ao final do episódio, todas souberam contar que o tio Vítor descobrira tudo e brigara com Nino, quase o transformando em sapo.

Entretanto, ninguém do grupo conseguiu lembrar-se de como os personagens haviam solucionado o problema dos feitiços. Os demais grupos não se depararam com essa pergunta específica, mas nenhum incluiu, durante sua explicação da narrativa, o que os personagens haviam feito para consertar o clima (encontraram, em outro livro, um contrafeitiço).

No grupo 3, outra menina chamada Alice contou que “ele [Nino] fez uma magia. É foi o vento e não soube consertar [...] fez outra magia, a magia do calor, e depois não soube consertar de novo”. Já no quarto grupo, as meninas contaram que havia um livro com várias paginas de mágica e Ebano acrescentou que as mágicas eram da primavera, do inverno e, segundo as meninas também do verão e do vento, “O do verão é muito calor” (Lorena). Ainda sobre a narrativa, Sophia observou que “não pode fazer o terceiro porque vai ficar para sempre”.

Uma cena que muitos recordaram também foi a que Nino estava andando e dançando, quando de repente tropeçou e caiu no livro. Ela foi lembrada pelo grupo 4 e citada como momento favorito do programa, por dois meninos do grupo 5.

Muitos deles contaram quem eram seus personagens favoritos. Todos os membros do grupo 3, composto apenas por meninas, escolheram a Biba como personagem preferida; no grupo 4, Ebano escolheu o Relógio, enquanto Layla, Sophia, Pedro e Lorena preferiram o ratinho. Sophia foi bem específica sobre o motivo: “porque ele é de massinha e eu amo brincar de massinha e ele é macio e eu amo ele”, ela ainda acrescentou como qualidades o personagem lavar o pé e andar em um “carro ratinho”.

Mais crianças mencionaram o ratinho, como Enzo (grupo 5), que explicou o porquê gostava dele: “ele lava o pé e o pé dele é gigante”. Porém, outros personagens do castelo também foram lembrados. Mateus (grupo 1) citou o personagem visitante, Bongô, que aparecera pela primeira vez durante a pesquisa. Apesar de não saber seu nome, Mateus lembrou-se dele como “cara que entregou o sorvete”, embora tenha dito que Bongô chegara ao castelo durante as cenas de clima frio e não durante o verão, como aconteceu de fato. Talvez isso indique uma menor atenção durante essas cenas, da segunda metade do episódio.

As meninas do grupo 4 citaram alguns dos acontecimentos do episódio: “Os pássaros cantaram, ele pegou o livro” (Alice); “E também apareceu o gato” (Nicolly). Quando indagados a respeito do Porteiro, todos sempre se lembravam perfeitamente dele. Foi pedido a eles que fizessem o mesmo que os personagens tiveram de fazer como senha para entrar no castelo e cada um decidiu imitar uma das estátuas feitas pelo trio de crianças. Um deles até imitou um anão de jardim, exatamente como Zequinha fizera no episódio. Vale dizer que as crianças recordavam o nome de Zequinha e uma delas acrescentou: “é o pequenininho, que ele tinha 6 anos”.

As crianças do grupo 5 citaram o livro falante, a cobra, até o fantasma voltou a ser mencionado e as fadinhas, mesmo que não tivessem aparecido naquele dia. Também falaram dos passarinhos e do Mau, então Enzo explicou que, no episódio, o Mau estava zangado “porque tava primavera e ele não gosta de flor”.

Por fim, ocorreu um fator interessante relacionado ao quadro da Morgana, pelo qual as crianças outrora demonstraram desgosto. Kenji (grupo 1) foi o primeiro a lembrar-se da bruxa, que segundo a ele “tava tentando falar pro papagaio dela, que tava muito frio”. Ele tentou explicar a história que Morgana contara, sobre alguém que havia ido para o frio e visto animais e realizado conquistas. O que parece ter sido sua maneira de falar sobre a história contada pela bruxa, do navegador Amyr Klink e sua viagem para o Polo Sul, onde ficara estudando os fenômenos da natureza e conheceria vários animais.

As meninas do grupo 3 foram questionadas sobre a presença da bruxa no episódio e responderam que ela esteve presente. Alice até mesmo disse animadamente: “A bruxa foi legal!”. No entanto, nenhuma delas soube explicar o que Morgana havia falado no programa, talvez porque nesse momento estivessem dispersas.

Entre as crianças do grupo 4 houve divergência de pensamento, pois algumas gostavam de Morgana e outras não. Ainda assim, revisitando uma das questões levantadas durante a atividade do dia anterior, a pesquisadora perguntou se a bruxa era “malvada ou boazinha” e a resposta dessa vez foi unânime: “boa”.

Foi interessante perceber que, no terceiro episódio, um maior número de crianças prestou atenção à história contada pela bruxa. Nesse caso, o quadro ocorreu durante a primeira metade do programa. Isso pode significar que o problema da desatenção estava ligado principalmente ao ritmo mais lento das cenas da Morgana que, quando muito distantes da narrativa ou quando a interrompiam em momentos importantes, não despertavam o interesse dos espectadores.

#### 4.4 OS FAVORITOS DE HOJE

Após as perguntas a respeito dos episódios, os grupos foram incentivados a falar sobre os programas que mais gostam de assistir, na televisão ou no computador. Para ajudá-los, foram entregues cartas com imagens de programas populares, que eles deveriam dizer se conheciam ou não e se gostavam ou não. A atividade foi gravada em áudio e a partir deles foram selecionados os programas mais citados ou que desencadearam uma reação mais positiva das crianças.

Os programas preferidos foram: o programa humorístico *Chaves*; as séries animadas *Ninjago*; *Naruto*; *Jovens Titãs em ação* e *Miraculous: as aventuras de Ladybug*; a novela *As aventuras de Poliana* e a série *Detetives do Prédio Azul*. É interessante observar que nenhum deles prioriza questões educativas, fugindo completamente ao didatismo e aderindo ao formato narrativo de entretenimento.

Entretanto, o autor Valério Fuenzalida (2008), como já apresentado pelo texto, propõe que os formatos denominados lúdico-dramáticos desempenham papel importante no desenvolvimento infantil, à medida que estabelecem relações simbólicas com os desejos, medos e necessidades afetivas das crianças. Tudo ocorre de maneira inconsciente, pois enquanto os pequenos assistem televisão, para descansar da escola, também estabelecem vínculos com os personagens por meio da identificação.

Alguns dos esquemas considerados por Fuenzalida como possibilidades para a exploração positiva da identificação emocional estabelecida entre espectador infantil e programa televisivo podem ser percebidos nos programas indicados pelas crianças, durante a atividade. Dentre essas características está o protagonismo infantil, como por exemplo, o trio Bento, Pipo e Sol, da série *Detetives do Prédio Azul (D.P.A.)*; ou de personagens que simbolicamente representam crianças, como os *Jovens Titãs* e os quatro protagonistas de *Ninjago*.

Nos três exemplos os personagens com atributos infantis apresentam papel ativo na resolução de problemas e na construção de seu aprendizado. Para corroborar com a independência desses protagonistas é comum a isenção parcial ou completa de representações adultas nas narrativas, seja porque os personagens não tem pais, ou não vivem com eles, ou simplesmente dispõem de muito tempo sozinhos.

No próprio *Castelo Rá-Tim-Bum* pode-se observar que Nino dispõe de longos períodos de independência, durante o tempo que seu tio Vítor está no trabalho. Não é coincidência que os pontos de início e conclusão da narrativa, nos episódios do *Castelo*,

sejam normalmente a saída e chegada do Dr. Vítor e tampouco o fato de a feiticeira Morgana passar tanto tempo em sua torre. Já os amigos de Nino estão sempre de visita e, por isso, sempre longe dos pais ou responsáveis.

É importante lembrar, porém, que Nino é interpretado por um adulto, como ocorre também com as crianças em *Chaves*. No caso de Nino talvez a ambiguidade fique mais presente por estar em companhia de atores mirins. Nesse caso, a identificação ocorre de maneira mais direta entre o espectador e os personagens de Pedro, Biba e Zequinha.

Outro esquema proposto por Fuenzalida, que se relaciona com o protagonismo infantil, é o do adulto atrapalhado e da criança habilidosa. Essa estrutura provoca humor pela quebra de expectativa com relação às capacidades previstas para um adulto, simultaneamente aliviando as frustrações infantis, ao apresentar adultos cometendo erros.

As crianças estão explorando o mundo e através dele conhecendo a si próprias. Portanto, seu aprendizado se dá em boa parte por tentativa e erro, o que implica no inevitável processo de falhar. Assim, é importante que enxerguem o erro como algo natural de todas as idades e como um convite a uma nova tentativa, para que o medo de falhar não as impeça de tentar.

Nesse esquema, se os adultos são torpes, as crianças espontaneamente precisam assumir um papel ativo e até heroico diante dos problemas. Quando Chaves, Quico e Chiquinha conseguem se livrar das broncas do seu Madruga ou do professor Girafales; quando Sol, Bento e Pippo resolvem os mistérios que os feiticeiros do prédio azul não conseguem decifrar; quando Poliana, com seu positivismo, encontra saídas criativas para os problemas; ou quando os jovens titãs usam seus poderes para sair de confusões, as crianças, por meio da identificação, se tornam mais seguras de suas próprias capacidades.

O último caso permite a relação com outro esquema proposto por Fuenzalida, o do fraco contra o forte ou do bem contra o mal, no qual o espectador infantil normalmente se identifica com o personagem mais fraco, ou o representante do bem. Os protagonistas de *Ninjago*, os jovens titãs e a Ladybug, por exemplo, apesar de possuírem defeitos, medos e inseguranças, principalmente por lutarem contra vilões aparentemente mais poderosos que eles, conseguem enfrentar os problemas e solucioná-los.

Conceder poderes a personagens que simbolicamente representam crianças é dizer a elas que possuem a capacidade de realizar qualquer coisa que desejarem, por mais impossível que pareça, e reagir positivamente ao temor ante situações adversas lhes diz que sentir medo é normal. Isso as ajuda a lidar com o sentimento de desamparo perante o desconhecido.

É justamente essa sensação de desamparo, compartilhada pela maioria das crianças, que torna tão popular a figura do pequeno abandonado, ou renegado. Personagens como Naruto, Chaves e Poliana conquistam o público conforme enfrentam seu sentimento de solidão e conseguem fazer amigos, realizar conquistas e provar seu valor.

Uma observação importante, durante a atividade com as cartas, foi a clara separação entre aquilo que se configura como “programa de menino” e “programa de menina”. Muitos dos meninos reclamaram de receber cartas com imagens de desenhos e novelas consideradas femininas, enquanto algumas das meninas diziam não gostar de tais desenhos, por serem destinados ao público masculino.

Tal fator levou a análise e identificação da representatividade feminina nos programas selecionados. Em *Ninjago*, considerado “de menino”, a única personagem feminina não se enquadra entre os protagonistas e não é tratada com igualdade, tendo que esforçar-se muito mais para provar seu valor; ao passo que em *Jovens Titãs* e *DPA*, por exemplo, as meninas integram o grupo de protagonistas e recebem o mesmo reconhecimento que os demais. É importante ressaltar que esses dois últimos exemplos são apreciados tanto pelo público feminino, quanto pelo masculino.

O mesmo pode ser percebido em *Castelo Rá-Tim-Bum*, que atende as necessidades de identificação de ambos os públicos. Por meio do trabalho de campo, foi possível registrar a grande importância dada à personagem Biba, que é tratada com igualdade pelos personagens masculinos.

Por fim, é possível traçar um comparativo entre o *Castelo* e o atual sucesso da televisão brasileira, *Detetives do Prédio Azul*, produzido pela Conspiração Filmes, que acompanha as aventuras de três amigos moradores do misterioso prédio azul. As duas séries apresentam as locações, o castelo e o prédio, praticamente como personagens, tamanha é a importância de suas peculiaridades para o desenrolar da narrativa.

As duas acompanham um grupo de três crianças que, através do alinhamento com o espectador, funcionam como porta de entrada para uma realidade fantasiosa. Mesmo que o prédio azul esteja mais ligado a aspectos do mundo real do que o castelo,

ainda apresenta elementos com aspecto colorido e cartunesco.

A maior semelhança, porém, são os moradores desses locais fantasiosos, que em ambos os casos são antigos feiticeiros. No entanto se, no *Castelo Rá-Tim-Bum*, Nino, Dr. Vítor e Morgana são personagens inteiramente bondosos, os bruxos do prédio azul brincam mais com os limites entre mocinhos e vilões, assumindo o clichê da “bruxa má” e construindo personagens não necessariamente malvados, mas ranzinzas, impulsivos e vingativos.

Muitos desses personagens, como a síndica Dona Leocádia e o feiticeiro Theobaldo, convivem com as crianças em relações não harmônicas, mas sem lhes oferecer perigo de fato. Possivelmente podem ser associados pelos espectadores infantis aos “adultos chatos” da vida real, que às vezes lhes dão broncas, mas com quem de certa forma constroem relações afetivas.

O Castelo já brincava com o conceito de bem e mal com personagens como o monstro Mau; o Dr. Abobrinha e, às vezes, com os comentários ácidos da cobra Celeste. Essa ideia é trabalhada de forma similar, mas em maior escala em D.P.A. e pode ser interessante para ampliar a perspectiva das crianças sobre o assunto, com personagens e relações complexas.

## CONCLUSÃO

Apesar de ser uma pequena amostragem, a pesquisa de campo indicou alguns caminhos pelos quais se pode refletir sobre a atemporalidade do *Castelo*. Ao longo desta monografia foram apontando elementos que despertavam maior ou menor interesse nos espectadores. A partir de seus comentários e afinidades foram traçadas algumas conclusões iniciais, que serão relatadas a seguir.

O primeiro fato interessante, evidenciado pela interação com as crianças, é a extrema importância do papel ativo, já apontado por Fuenzalida, de personagens representativos direta ou indiretamente do universo infantil. Isto é, conceder protagonismo às crianças em programas infantis, pois elas são normalmente as personagens de conexão, com quem se dá a identificação do espectador.

No caso do *Castelo Rá-Tim-Bum*, o maior destaque foi o Zequinha, cuja personalidade se afasta da passividade. Os alunos participantes da pesquisa estabeleceram uma relação afetiva com ele devido provavelmente ao fato de possuírem a mesma idade do personagem, o que pareceu ser um fator de aproximação.

Biba e Pedro, os dois outros personagens infantis, foram também alvo de identificação e alinhamento por parte das crianças. Biba destacou-se por oferecer representatividade para o público feminino. Ela é a única menina entre os personagens infantis e é tratada com igualdade, pertencendo ao mesmo grupo e praticando as mesmas atividades que os meninos. Sua presença e autoridade jamais são questionadas, por eles.

Biba é também a única personagem negra do núcleo principal do programa. É importante que isso seja apontado, pois uma das possíveis críticas à suposta atemporalidade do *Castelo* é sua falta de cuidado com questões étnicas. Ocorreu que, durante minha busca por episódios para exibição, deparei-me com um grande problema: No episódio *Qual é o seu planeta de origem?* havia uma cena, durante o quadro da caixa de música, na qual um personagem supostamente chinês aparecia dançando, pintado de amarelo e com longos dentes, claramente propagando uma visão racista. Optei então por outro episódio, mas pude observar outras situações semelhantes ao longo da série.

Ainda em relação aos personagens de conexão, Nino, em contrapartida, apresentou-se como um caso mais complexo. Enquanto espectadora contemporânea à obra, sempre o considere um de meus personagens favoritos. No entanto, estudando

sobre audiovisual infantil, tive a chance de compreender o considerável avanço que foi a retirada das crianças de papéis acessórios e sua valorização como protagonistas em detrimento da figura do adulto sábio e detentor de todas as respostas. Essa noção despertou minha curiosidade a respeito de qual seria a recepção do personagem, quando apresentado para crianças acostumadas a programas com perfis atuais.

As crianças o receberam bem e algumas até o consideraram seu personagem favorito. Não demonstraram estranhamento, mas tampouco apresentaram o mesmo entusiasmo ao falar sobre ele do que apresentaram enquanto respondiam perguntas sobre Zequinha, Pedro e Biba. Também nos desenhos feitos pela turma, esses três personagens foram registrados por um maior número de crianças.

Quando Nino aparecia nos desenhos, era representado na forma de um fantasma, como estava disfarçado em uma parte do episódio piloto. Porém, não ficou claro para mim se as crianças compreenderam que aquele era mesmo Nino, pois até o fim do trabalho de campo, muitas ainda comentavam sobre o fantasma, mas nenhuma mencionou sua ligação com o personagem.

A sensação final sobre a questão foi que a escolha de um ator adulto não alterou a capacidade do personagem de conquistar a simpatia das crianças espectadoras. Todavia, com base nas respostas, reações e desenhos dos alunos, Nino, quando colocado em contraste com os atores mirins, pareceu ser a opção menos provável para o espectador infantil estabelecer uma relação afetiva de identificação.

A atmosfera sombria e misteriosa que paira sobre a estética do programa foi igualmente bem recebida e os personagens considerados assustadores, como o fantasma e os monstros Mau e Godofredo, fizeram sucesso com as crianças. Muitas das quais gritavam ao vê-los e pareciam assustar-se, mas se divertiam imensamente com isso.

Os bonecos (animais, robôs, objetos, monstros), a caracterização e toda a aparência artesanal da obra chamou atenção. Dentre os bonecos, os robôs que trabalham no castelo, o Porteiro e especialmente o Relógio, despertaram a simpatia da turma praticamente inteira. É importante perceber que são personagens que interagem diretamente com as crianças e agregam a narrativa principal.

---

Isso não apaga o valor dos quadros independentes, muitos dos quais também conquistaram o afeto dos espectadores. O principal deles, é claro, foi o ratinho, sempre recebido ao som de exclamações de alegria. A música do banho era lembrada por todos, que não cansavam de citar as partes sobre lavar o pé e o “bumbum” e o *stop motion* em massinha foi colocado por vários alunos como fator positivo. De fato, as variações de formato nos quadros, que remetem ao *Rá-Tim-Bum* por tentar incorporar diversos estilos televisivos, disponibilizaram para as crianças uma experiência sensorial repleta de possibilidades.

Entretanto, um ponto que chamou minha atenção desde o primeiro dia do trabalho de campo foi a aparente dificuldade apresentada pela turma em reembarcar na narrativa, após serem distraídas por algum dos quadros. Seus desenhos e comentários sustentaram a teoria de que, com exceção do ratinho, os momentos mais marcantes envolviam normalmente os protagonistas e a narrativa condutora do episódio.

Tal fato me levou a crer que os quadros mais independentes do enredo resultavam em um atraso no ritmo narrativo, acarretando em desatenção por parte das crianças, enquanto aqueles que se conectavam de maneira mais eficiente à narrativa eram mais apreciados por elas. O quadro das histórias contadas pela feiticeira Morgana pareceu ser um exemplo comprovador da tese, pois, nos dois primeiros dias da pesquisa, recebeu comentários negativos da maioria dos alunos. Vários o consideraram chato ou nem se quer recordavam o que ocorrera durante a cena.

Alguns quadros, por outro lado, funcionaram como evidência contrária. O afeto das crianças pelo ratinho, sua atenção à cena das marionetes, aos passarinhos, à caixa de música e o quadro de lavar as mãos indicam que a música mobiliza a atenção e a interatividade das crianças.

Contudo, o que me chamou mais atenção foi o grande apreço da turma pelos cientistas, Tíbio e Perônio. Todos sempre se lembravam deles com animação e ficavam felizes ao ouvir o bordão e a vinheta indicadores do início do quadro. Os personagens divertidos realizavam experiências e, em conjunto com os espectadores, encontravam respostas para indagações científicas. Os alunos os assistiram interessados e até interagiram e comentaram os acontecimentos da cena.

A dúvida sobre a relação entre a atenção das crianças e a quantidade de quadros persistiu, mas no terceiro e último dia da pesquisa surgiu uma nova hipótese. Durante a exibição do episódio 40 da série, a atenção ao quadro da feiticeira Morgana foi notavelmente maior e os comentários sobre ela mais lisonjeiros. A grande diferença

pareceu clara, pois apenas naquele dia o quadro acontecera durante a primeira metade do episódio e, portanto, não interrompera o clímax narrativo.

A partir disso formulou-se a hipótese de que os quadros não haviam sido o fator responsável pela perda de interesse dos espectadores, pelo contrário, muitos despertaram curiosidade, outros divertiram, ou funcionaram perfeitamente como propostas interativas e praticamente todos aqueles que continham música prenderam totalmente a atenção dos espectadores. O problema, então, talvez tenha sido sua disposição durante o episódio.

O episódio 12, por exemplo, com muitas interrupções no enredo, perdeu a atenção das crianças após três quadros consecutivos. Interrupções que ocorreram em momentos cruciais ou que desaceleraram o ritmo narrativo também causaram dispersão.

Para mim, ficou claro que, embora o *Castelo* derive da tradição de fragmentação característica do *Rá-Tim-Bum*, o formato narrativo é o fio condutor dos episódios e o principal aspecto de interesse para o espectador. Integrados a ele, os quadros funcionam como pérolas de aprendizado, que atualmente podem ser consideradas um dos grandes diferenciais do programa.

A autora Adriana Maricato de Souza realizou uma série de críticas à escolha desse formato narrativo, alegando que o programa reduzira o caráter experimental presente no *Rá-Tim-Bum* e simultaneamente deixara de priorizar seu objetivo pedagógico.

O Castelo beneficiou-se da experiência de alguns produtores da primeira série, e perdeu com o desmonte da estrutura de assessoria pedagógica dentro da TV Cultura que ocorreu no período. A produção assume uma dinâmica mais profissional, sem espaços para experimentações. [...] Com a tendência a privilegiar aspectos estéticos da equipe de produção, o Castelo acaba por incorporar em sua estrutura características da linguagem hegemônica na televisão brasileira, cuja regularidade estética e dramática o aproximam da telenovela. (2000, p.15)

Fica evidente que sua análise dá preferência à propagação de conteúdo escolar, ignorando a contribuição da identificação afetiva presente com maior potência em estruturas narrativas que permitem explorar a fundo os personagens, suas inseguranças, defeitos e qualidades.

A configuração dos episódios, com enredos que se encerram em si mesmos, se aproxima mais do formato de ficção seriada, do que de telenovela, e a própria estética do programa o afasta do padrão e pode ser considerada como fonte de aprendizado e estímulo a criatividade.

Em sua singularidade, as qualidades expostas, se materializam em espaços, mobiliários e objetos que se esforçam para manter a atmosfera pueril da obra. Talvez essa seja a principal característica que diferencia o *Castelo* de outras formas de narrativas seriadas: as partes da “edificação” (paredes, escada, janelas, portas etc.) não mantêm nenhum traço estilístico predominante que possibilite reconhecê-la como um tipo de construção específica de um local ou de uma época; de fato, nem mesmo como uma construção “real”; é, assumidamente, um espaço de fantasia; o mobiliário, do mesmo modo, é atemporal e sem estilo determinado; os objetos de decoração são ainda mais inclassificáveis. (CARDOSO, 2006, p.5).

Nem os efeitos especiais antigos; a qualidade da imagem; a linguagem e o formato se mostraram como empecilhos para a imersão das crianças de hoje no fantástico universo proposto pelo programa. Portanto, é possível considerá-lo atemporal, com as devidas ressalvas já apontadas, mas é crucial reconhecer que aquilo que conhecemos sobre o universo infantil está em constante desenvolvimento e reavaliação.

Durante essa pesquisa, retornei ao *Castelo* apurando meu senso crítico sobre os componentes da obra para que, partindo de um modelo de excelência, pudesse buscar novos conceitos que estimulassem a produção audiovisual de qualidade, para o público infantil. Por essa perspectiva, posso dizer que através da visão das crianças, da Escola Municipal Anísio Teixeira, o *Castelo Rá-Tim-Bum* mais uma vez contribuiu enormemente para a minha formação.

## BIBLIOGRAFIA

CARDOSO, João. As Formas de Representação do Castelo: uma análise semiótica do cenário do programa Castelo Rá-Tim-Bum. Trabalho apresentado no VIII Congresso da Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIIC, 2006), Unisinos, São Leopoldo.

CARMONA, Beth (entrevista com, por Roseli Fígaro). TV se faz com cultura. *Comunicação & Educação*, São Paulo, [11]: 68 a 79, jan./abr. 1998.

CARNEIRO, Vânia. *Castelo: Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento*. São Paulo: Annablume, 1999.

FUENZALIDA, Valerio. Cambios em la relación de los niños con la televisión. *Comunicar*, 30, p. 49-54, 2008.

MEIRELLES, Fernando. A infância consumida. In: ADAUTO, Novaes (org). *Rede Imaginária: televisão e democracia*. São Paulo: Companhia das Letras, Secretaria Municipal de Cultura, 1991.

SOUZA, Adriana. *Programas Educativos de Televisão para Crianças Brasileiras: critérios de planejamento propostos a partir das análises de Vila Sésamo e Rá Tim Bum*. Dissertação de mestrado ECA-USP, 2000.

## OUTRAS REFERÊNCIAS

Documentário Desconstruindo o Castelo. Dirigido por Fabio Singillo, 2013. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=u7Xu\\_8euXKQ&t=334s](https://www.youtube.com/watch?v=u7Xu_8euXKQ&t=334s)

Especial 40 anos de tv cultura. Disponível em: [https://tvcultura.com.br/videos/29917\\_40-anos-de-tv- cultura.html](https://tvcultura.com.br/videos/29917_40-anos-de-tv- cultura.html)

Especial de comemoração dos 18 anos do Castelo. Programa da cmais+, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g7wgR1YtEXU&t=419s>

Especial sobre o Vila Sésamo, Série 30 anos da TV Cultura. Disponível em: [https://tvcultura.com.br/videos/2675\\_arquivo-30-vila-sesamo.html](https://tvcultura.com.br/videos/2675_arquivo-30-vila-sesamo.html)