

SIMONE FRANCO

**OLHOS, IMAGEM E AÇÃO : A TV COMO EDUCAÇÃO
DIVERTIDA**

CAMPINAS - 1998

SIMONE FRANCO

OLHOS, IMAGEM E AÇÃO : A TV COMO EDUCAÇÃO DIVERTIDA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para o curso de Pedagogia com habilitação em Educação Pré-Escolar da Faculdade de Educação - UNICAMP, sob a orientação do Prof.Dr.Milton José de Almeida e dos integrantes do Grupo de Pesquisa OLHO, Rosalia de A. Scorsi e Wenceslao Oliveira.

UNICAMP . FE BIBLIOTECA

Campinas - 1998

UNIDADE:	FE
N° CHAMADA:	YCC/UNICAMP
	F8480
V:	EX:
TOMBO:	090
PROC.:	124/03
C:	D: X
PREÇO:	R\$11.00
DATA:	31/10/2003
N° CPD:	sub. n.º 30363

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA
DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP

F8480 Franco, Simone.
Olhos, imagem e ação : A TV como educação divertida /
Simone Franco. -- Campinas, SP : [s.n.], 1998.

Orientador : Milton José de Almeida.
Trabalho de conclusão de curso - Universidade Estadual
de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Televisão. 2. Música. 3. Programa infantil *.
4. TV Cultura*. 5. Entreterimento*. I. Almeida, Milton José.
II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de
Educação. III. Título.

SIMONE FRANCO

**OLHOS, IMAGEM E AÇÃO: A TV COMO
EDUCAÇÃO DIVERTIDA**

BANCA EXAMINADORA

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE
PEDAGOGO**

Orientador e Primeiro leitor

Professor Dr. Milton José de Almeida (FE-UNICAMP)

assinatura

Segundo leitor

Professora Dr^a. Cristina Bruzzo (FE-UNICAMP)

assinatura

Campinas, 17 de julho de 1998.

Sons, imagens, cores e diferentes
formas . À ausência e à presença dos sentidos.
Às pessoas que desejam sorrir e chorar, mas
acima de tudo, àquelas que desejam viver...

AGRADECIMENTOS

Agradeço,

à minha mãe, Cecília, pelos gritos e pelo silêncio no momento certo;

à minha amiga, Mari, por querer dividir suas alegrias e tristezas comigo;

à minha amiga, Jane, por falar muito mais do que calar;

à minha irmã, Cássia, que tirou de mim o melhor e o pior possível;

ao meu professor, Milton, que me permitiu sonhar, quando eu apenas poderia viver ;

ao Wences, por entender minhas idéias ;

à Lia, por me fazer buscar novas alternativas;

enfim, a todos aqueles que durante a minha vida trocaram seus pensamentos, seus sentimentos, suas experiências comigo.

“Aqueles para os quais a mente de uma criança é um livro selado e que não vêem divindade no sorriso de uma criança, lerão estas palavras (...) em vão; enquanto que para aqueles que já amaram alguma vez uma criança verdadeira, não são necessárias palavras.” (prefácio do livro *Alice no país das maravilhas*, escrito por Charles L. Dogson)

SUMÁRIO

Resumo.....	8
Entrando no Castelo.....	9
Passada a porta.....	12
Caindo na toca.....	18
Cantando no chuveiro.....	21
Tocando com a escova.....	24
Dançando com o lixo.....	28
A saída do Castelo.....	32
Anexo 1 : Os Alicerces.....	35
Anexo 2 : fita de vídeo.....	43
Referências bibliográficas.....	44

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso analisa o programa educativo de televisão destinado ao público infantil - Castelo Rá-Tim-Bum. O quadro analisado neste trabalho é o Ratinho.

A abordagem analítica é orientada por questões que apontam as dificuldades para se fazer televisão educativa: barreiras para relacionar a educação e o divertimento, diversidade de recursos técnicos utilizados como forma de buscar o interesse da criança, a possibilidade de usar a TV como instrumento complementar a educação escolar.

Inicialmente apresenta um histórico que relaciona o caminho percorrido para chegar ao objeto desta pesquisa. Realiza breve introdução sobre o estudo das imagens e linguagens se fazendo mutuamente, articulado ao meio de comunicação televisão. Acrescenta a descrição dos três quadros protagonizados pelo Ratinho no programa, fazendo contraponto ao olhar do pesquisador.

Na conclusão, retoma as perguntas colocadas no âmbito teórico e apresenta, por meio deste estudo, as respostas viabilizadas pelo programa para o problema.

Importa ressaltar que a este trabalho é necessário a leitura dos trabalhos de conclusão de curso de Jane Silva Bueno e Mariângela Mello Pereira, colegas na elaboração do projeto e pesquisa do programa Castelo Rá-Tim-Bum.

ENTRANDO NO CASTELO

Este capítulo tem como intenção esclarecer o caminho percorrido para elaboração de um projeto consistente de pesquisa, descrevendo as incertezas na escolha de tema, problema, análise qualitativa ou quantitativa, desenvolvimento da hipótese, etc.

No segundo semestre de 1996, ao cursar a disciplina EP540 - Metodologia de Pesquisa em Ciências da Educação, me deparei com a - até então, desconhecida - tarefa de elaborar um projeto de pesquisa.

Esta disciplina chegava a nós - alunos do sexto semestre do curso de Pedagogia noturno - com o objetivo de nos oferecer uma formação de base em metodologia científica na pesquisa educacional; perspectiva sem dúvida inovadora para um curso de graduação, mas ao mesmo tempo não articulada às disciplinas cursadas até aquele momento.

Na companhia de duas grandes amigas do curso e aproveitando o nosso interesse por programas educativos de televisão, elaboramos um projeto de pesquisa voltado ao conhecimento e análise destes programas.

Nosso objetivo inicial era realizar um estudo comparativo entre dois programas destinados ao público infantil, mas que, mostravam-se, a princípio, produzidos para atender finalidades distintas.

Foram escolhidos os programas "Angélica", transmitido pela Rede Globo, e "Castelo Rá-Tim-Bum", transmitido pela TV Cultura. A partir de nossa análise pretendíamos voltar-nos para a questão da decodificação das idéias transmitidas pela televisão às crianças. Nossa hipótese desejava verificar até que ponto a TV, e em particular a programação dirigida ao público infantil, contribui para a formação do sujeito consciente de seu papel histórico, crítico, ativo, considerado, por nós, como sujeito ideal.

O projeto de pesquisa foi concluído - eliminadas todas as etapas para tanto: objetivo, justificativa, contexto, metodologia, cronograma e bibliografia -, mas nossas incertezas apenas começavam.

Estávamos a um semestre da disciplina para realização do Trabalho de Conclusão de Curso - T.C.C. I, e novamente deveríamos

elaborar um projeto de pesquisa, o qual, durante o segundo semestre de 1997 até a finalização deste relatório, tornou-se presença diária em nossas vidas.

Decidimos dar continuidade ao projeto sobre programas infantis de TV para realização de nosso T.C.C. I. Nesta fase, nossa primeira necessidade era encontrar um orientador ligado e interessado em nosso tema. Essa busca - comparável às complicações de uma gestação de risco - só teve fim no final de 9 meses, quando então fomos acolhidas pelos professores/pesquisadores do Grupo OLHO como nossos orientadores. Isto deu-nos novo fôlego para a continuidade do projeto.

Nosso primeiro passo foi reunir bibliografia que desse suporte teórico à nossa pesquisa. No entanto, durante todo levantamento bibliográfico, novas perspectivas se abriram, fazendo com que nos detivéssemos em apenas um dos programas - "Castelo Rá-Tim-Bum" - buscando uma compreensão mais clara da *informação* e educação proposta neste programa.

A escolha pelo programa Castelo Rá-Tim-Bum obedeceu a uma preferência particular que possuo. A beleza e a fantasia existentes neste programa interessam a mim como telespectadora e como pedagoga. Volto a minha infância quando vivia esta fantasia em um sítio com uma boneca de pano falante e uma espiga de milho muito inteligente.

No Castelo encontro um extra-terrestre, uma feiticeira, um gato bibliotecário, botas falantes e um rato que toma banho. A escolha de entrar no Castelo tornou possível buscar as dificuldades de se fazer um programa educativo-infantil na TV sem cair na superficialidade e banalidade geral de outros programas.

Quando começamos a entrar no "Castelo Rá-Tim-Bum", logo me detive a um foco determinado de interesse e análise: há possibilidade de realizar um programa infantil e educativo de televisão sem perder seu objetivo de divertir e estimular o desenvolvimento do ser criativo, crítico e ativo ?

“A sobrevivência da televisão educativa em circuito aberto defronta-se, hoje, com uma produção cultural globalizada e controlada pelo mercado. A situação financeira da televisão educativa, que se limita a verbas públicas, torna seus produtos incompatíveis com o padrão de qualidade. As cobranças impostas pelo mercado, por meio dos índices de audiência, exigem que as programações atraiam público, tenham mass appeal. Impõe-se o entretenimento.” (Carneiro, 1997, p.14).

Este programa me fez sentir que esta realidade é concreta.

Entrando no Castelo, subindo suas escadas, degrau por degrau, abre-se uma porta por onde muitas são as possibilidades de habitá-lo, estudá-lo. Percebi que desvendar toda a *informação* contida em suas paredes, cômodos e personagens, em seu som e em seu silêncio, levaria a uma pesquisa que exigiria de cada uma de nós uma disponibilidade maior de tempo e leitura.

Optei por entrar na toca do Ratinho e atender aos seus sons. Esse é o objetivo maior da minha pesquisa, cuja descrição e análise estão nos capítulos que se seguem, sem a ilusória pretensão de se fazer um produto acabado.

PASSADA A PORTA

Entrando em nosso castelo é natural, senão dizer automático, realizarmos certas ações rotineiras como jogar a bolsa no canto esquerdo da sala ou tirar os sapatos e deixá-los sob a cama. Levar o dedo indicador até o botão onde lê-se ON/OFF ou LIGA/DESLIGA é o passo seguinte cumprido com a fria eficácia de qualquer reflexo cotidiano.

Existe uma tela a nossa frente possuidora de uma página múltipla e que engendra outras páginas. E uma vasta superfície que passa a ser explorada assim como "Alice" ao descer a toca do coelho ou ao atravessar o espelho, habitando um mundo ao mesmo tempo diferente e conhecido.

"Pois, (...), o maravilhoso consiste em tornar possíveis as coisas desejadas e que por este ou aquele motivo são inacessíveis ou difíceis. Quando o herói não vence as situações pela prática da Virtude e do Bem, aparecem os objetos mágicos, as fórmulas encantatórias, os animais reconhecidos, as fadas e os benfeitores. O sonho vem, afinal, pousar prisioneiro, na ponta da varinha de condão." (Meireles, 1984,p. 105).

Aquela caixa com inúmeros botões já faz parte dos utensílios de qualquer moradia brasileira, independente de região, raça, credo ou nível social.

"Nos últimos quatro anos, 6,3 milhões de domicílios brasileiros receberam seu primeiro aparelho de TV. A venda de televisores atingiu, nesse período, 28 milhões de unidades."¹

Diariamente, com nossa varinha de condão, nosso controle remoto, objetos mágicos são acionados e podemos chegar a qualquer parte do mundo, conhecer diferentes sociedades e diferentes opiniões acerca do mundo que vemos.

¹ Folha de São Paulo, 12/04/1998 - Caderno Mais, p.5.4

*"Ficou mais fácil para os telespectadores 'vadiarem' pelas diversas emissoras; brinca Furtado, da Bandeirantes, comentando o fato de os consumidores estarem abrindo mão da fidelidade a um canal e mudando constantemente de programação ao leve toque de um controle remoto."*²

Todas as sociedades possuem uma imagem do mundo. Essa imagem mergulha suas raízes em outros tempos e em outros homens. Muito do que imaginamos do mundo recebemos como herança. Mas muito nos é entregue a cada dia. Tudo é por nós recriado, em nossos gestos e imaginações cotidianas. Cada imagem do mundo criada tem em si uma concepção particular de tempo, de homem...

Em cada sociedade encontramos em formas verbais e não verbais, um mundo de imagens. Essas imagens representam idéias, conceitos, crenças sociais. Ao mesmo tempo que os homens criam imagens criam também linguagens com as quais elaboram e reelaboram suas imagens. A cultura de uma sociedade é quase ininteligível se desconhecidos os significados das linguagens com que foram construídas.

As imagens não somente se referem ao visível mas também ao invisível. O homem, que está em contínua comunicação com a natureza, também comunica-se com o desconhecido e o invisível.

"Um filósofo contemporâneo, Cornelius Castoriadis, mostrou que em todas as culturas é possível discernir um nível funcional e outro imaginário." (Paz, 1991, p.119)

As coisas e as instituições existem e, portanto, têm sua função. Por meio delas a sociedade realiza centenas de objetivos: alimentar-se, reproduzir-se, vestir-se, guerrear, comerciar. Ao mesmo tempo, a sociedade se imagina a si mesma e imagina outros mundos. Assim, se retrata, se recria, se refaz e se ultrapassa - muda: comunica-se consigo mesma e comunica-se com o desconhecido.

Os homens criam imagens do futuro e os homens recriam essas imagens. É a partir de uma imagem ideal de futuro que as ações

² Folha de São Paulo, 12/04/1998 - Caderno Mais, p.5.6

presentes são pensadas. Portanto, a imaginação social é o agente das mudanças e permanências históricas.

A essas teorias escapam algumas coisas, como a característica principal destacada por Castoriadis...

“...a imaginação, a capacidade que a sociedade tem de produzir imagens e, depois, acreditar naquilo que imagina. Todos os grandes projetos da história humana são obras da imaginação, encarnada nos atos dos homens.”

(Paz, 1991, p.119).

Não há sociedade sem comunicação nem comunicação sem sociedade. A sociedade humana começa quando os homens começam a falar entre si, quaisquer que tenham sido a índole e a complexidade dessa conversa: gestos e exclamações ou segundo hipóteses mais verossímeis, linguagens que essencialmente não diferem das nossas.

As linguagens não existem no vazio. Elas são criadas e utilizadas juntamente com o meio técnico em que são transmitidas. Principalmente para as linguagens modernas (foto, TV, cinema, etc.) é difícil pensá-las separadamente do meio técnico que as produz e distribui.

Este mesmo meio técnico limita e predetermina os elementos utilizados para realizar a comunicação com o público ao qual deseja falar. Ao mesmo tempo ele sofre as pressões de se querer comunicar mais e melhor. As mediações são mútuas.

A forma dos meios de comunicação reproduz o caráter, o saber e a técnica da sociedade, os antagonismos que a dividem e as crenças compartilhadas por seus grupos e indivíduos.

A linguagem televisiva proporciona a coexistência da voz, da letra, da imagem visual, da cor e do movimento, elementos que anteriores a sua criação - bem como a do cinema - apareciam isolados na história das artes.

Octávio Paz sonha com uma televisão que *“refletisse a complexidade e a pluralidade de nossa sociedade, sem excluir dois elementos essenciais da democracia moderna: a livre crítica e o respeito às minorias. Essas*

minorias são políticas, religiosas e étnicas, mas também culturais, artísticas e literárias...Os meios de comunicação podem esconder essa palavra original sob a máscara da unanimidade ou, ao contrário, podem resgatá-la e mostrar-nos, nas mil versões sempre novas que a literatura nos entrega, a velha imagem do homem - criatura a um tempo singular e universal, única e comum.” (1991, p.137)

A televisão é uma linguagem e não está sozinha como atuante nas imagens que construímos do mundo atual. A sua força vem dos elementos com os quais conta para construir seus programas.

“Para o executivo da Record, qualidade significa mais equipamentos e cenários, mas o conteúdo ‘tem de continuar simples’ e atraente para a população e para os anunciantes.”³

Neste caso a opção é por um reforço técnico, mas ele poderia ser pensado no plano estilístico, da própria narrativa.

Veja o conceito de qualidade defendido por Jorge da Cunha Lima - presidente da Fundação Padre Anchieta, mantenedora da TV Cultura - e os elementos com que conta para a construção dos programas da emissora:

“A qualidade é uma obrigação da televisão pública, à revelia do Ibope e do mercado. Persegui-la é uma imposição de sua própria natureza. E esse é o desafio da televisão pública brasileira, também chamada educativa e cultural, de que a TV Cultura de São Paulo é a maior expressão. Como prestadora do serviço público, a Cultura a de ter o ritmo da reflexão e não o ritmo do mercado. Voltar-se para os interesses do cidadão e não do consumidor. Propor o conhecimento em lugar da hipnose. Desenvolver o gosto dos valores e não a submissão à moda. Formar todos os homens e o homem todo, pois deve instruir adultos e crianças nos conhecimentos da vida e da sociedade por meio da educação, da cultura e da informação. Uma televisão educativa sem didatismos e que educa através do entreterimento, da ética e da estética dos valores. Por isso mesmo, a programação da cultura visa divulgar os valores criativos da sociedade e não apenas os valores artísticos consagrados no

³ Folha de São Paulo, 12/04/1998 - Caderno Mais, p.5.6

mercado comercial da arte. A Cultura faz uma opção especial pela criança, pois a dinâmica dos desejos é matéria do primeiro grau.”⁴

O puro uso das técnicas não incorre numa real transformação dos que as recebem. A utilização dos meios e dos conteúdos não é suficiente para repercutir necessária e profundamente na formação ideológica, caso contrário, estaríamos negando a capacidade de reação dos telespectadores. A imaginação onde a TV atua é passível de ser retomada pelo homem e organizada em termos de uma visão clara.

“É preciso, portanto perquirir-se a estrutura ideológica do produto em si, a forma como joga com os elementos cênicos e de que maneira os integra na lógica do capital. Só isso poderá garantir à análise a aplicabilidade do modelo para os produtos dessa indústria do imaginário e não apenas para personagens e falas de uma determinada novela ou produção, bem como para a captação do modelo último dessa produção.” (Marcondes Filho, 1987, p.65).

O movimento da imaginação pode ser designado, por exemplo, quando reconhecemos a vivacidade especial que as imagens adquirem ao serem postas em uma ordem bem escolhida e que nos convida à viagem.

O interessante no estudo das imagens é a articulação de saberes, conhecimentos, percepções, emoções e memórias que a alma humana movimenta quando olha para elas.

Esta articulação representa a presença de cores, formas, conteúdo narrativo, música e demais elementos utilizados para que os movimentos tenham significado, seja educação e diversão para o telespectador que o vê. Do contrário, ao fugirmos dessa articulação e buscarmos uma didática para a vida, para os conteúdos, fatalmente este mesmo telespectador se tornará um ser basicamente escolar.

Milton J. Almeida afirma que *“o estudo das imagens e sons da sociedade moderna pode ser um momento para a educação fazer-se cultura e, talvez, poder.”* (1994, p.50).

⁴ Folha de São Paulo, 12/04/1998 - Caderno Mais, p.5.9

Não nos basta saber-usar os produtos audiovisuais já prontos. É preciso entender como eles foram feitos. Quais princípios e escolhas lhes direcionam os sentidos. Enfim é necessário um saber-fazer com esta linguagem, para mergulharmos em seus ritmos e conteúdos de maneira mais profunda.

Este saber-fazer busco descobrir através do estudo do programa Castelo Rá-Tim-Bum. Realizo uma descrição geral do mesmo (anexo 1 - Os Alicerces), com o objetivo de contextualizar onde se encontra inserido o quadro analisado - o Ratinho. Adianto que ele transmite noções de higiene usando a música como fator de comunicação, colada às imagens que denotam um misto de cores, animações com massinha e desenhos.

CAINDO NA TOCA

A inserção narrativa do quadro Ratinho no programa é sempre realizada com a câmera acompanhando o ratomóvel (como se manipulado por controle remoto) pelos cômodos do castelo. Meia volta e volta e meia se dirigindo para sua toca. De fundo, dando agilidade à inserção do quadro, uma música, à maneira das músicas executadas em provas de corrida automobilística. Esta música aparece durante todo o trajeto de entrada na toca até o início da música específica da noção de higiene de cada quadro.

Este acompanhamento da câmera permite ao telespectador seguir o ratomóvel simulando os movimentos de um rato comum e ao mesmo tempo de um carrinho “bate - volta”, com toda ludicidade que este brinquedo permite.

O diálogo que mantém neste percurso inexistente. As demais personagens com as quais contracenam, falam com ele. Fazem indagações ou indicam que está na hora do banho, dando apoio a continuidade do quadro, mas não recebem resposta.

Ao chegar à porta de sua toca, ela se abre automaticamente para sua entrada. Ao lado dela, existe uma luz que pisca alternadamente nas cores vermelha e amarela, como as de uma porta de garagem convencional. Existe uma rampa, com faixas de segurança em suas laterais, que leva até o interior da toca.

Ao escorregarmos por essa rampa caímos em um cômodo subterrâneo do Castelo e desconhecido para os demais personagens. Somente o telespectador é convidado a conhecê-lo. Em seu interior, assim como na torre no Castelo, mágicas acontecem. Objetos aparecem e desaparecem, outros transformam-se rapidamente, como que por encanto.

Durante sua entrada, a câmera focaliza a parte traseira do ratomóvel. Metálico, apresenta algumas particularidades, como: as orelhas são mini-parabólicas; os olhos faróis de milha - modelo fusca; o rabo uma antena de rádio; quatro rodas de carro. O formato geral assemelha-se a um rato: focinho alongado e corpo mais largo no meio, estreitando-se às extremidades.



ratomóvel

Após passar pela porta da toca, a câmera segue a lateral do ratomóvel. Sua porta abre-se basculante, à semelhança das portas de aviões de caça, levantando o nariz preto de rato, dois dentes brancos, os olhos e os bigodes. Aparece a parte interior do ratomóvel, onde está o Ratinho, que buzina olhando para o telespectador. A porta fecha-se logo em seguida.

Chegando em sua toca - cenário todo amarelo - o ratomóvel dá uma volta permitindo que vejamos a sua outra lateral. Freia bruscamente, abre sua porta novamente. O Ratinho sai dando cambalhotas até ocupar a área central do cenário. O ratomóvel sai do quadro.

Da porta da toca até agora, sua trajetória foi acompanhada pela sonorização dos ruídos de um motor de carro. Aceleração, redução de velocidade, buzina e freada. Encerra-se com suas cambalhotas sonorizadas à maneira de uma rolha, que sai dificilmente da garrafa até seu estouro.

A sonorização de todos os movimentos das personagens de cada quadro, como o caso das cambalhotas, atribui concretude à existência real destes.

O Ratinho realiza um diálogo direto com o telespectador. Através de gestos, expressões faciais, da dança e por cantar ele mesmo as músicas, atribui um caráter de personalidade aos seus quadros.

Os três quadros terminam com o cenário escurecendo e fechando em iris no Ratinho, o que caracteriza o encerramento padrão dos desenhos animados comerciais, como Pernalonga, Pica Pau e outros.

A duração de cada quadro é de 1 min. e 30 seg., aproximadamente. As canções foram produzidas para o Ratinho, com voz, arranjo e criação de Hélio Ziskind.

Esse padrão é seguido em todos os episódios. Diferencia-se a partir de agora a noção de higiene que é contextualizada.

São três as noções de higiene que protagoniza: sobre o banho, cuidados com os dentes e com o lixo. Não há nenhum vínculo da narrativa geral do episódio com o quadro específico do Ratinho. É um quadro circular. Não traz noções diferentes a cada episódio, apenas a repetição de uma das três noções de higiene.

Nos demais quadros do programa, onde dá-se enfoque a transmissão do conhecimento e não a hábitos cotidianos, pode se perceber uma característica acumulativa das informações. Algo que poderia ser explorado em uma pesquisa futura: a distinção entre corpo e mente. O aprendizado de hábitos de higiene é feito através da repetição, enquanto que o aprendizado do conhecimento é acumulativo.

Assim como o Ratinho, o único quadro que se repete é o clipe do Lava-mãos, sem alteração de seu conteúdo. É evidente a retratação do conceito de higiene como um hábito cotidiano, obedecendo às normas existentes na sociedade. Bem limpo, bem aceito.

A personagem Ratinho é uma animação com técnica de massinha. Corpo azul, orelhas amarelas. Cada seqüência está a seguir descrita e para tanto selecionei três episódios distintos:

→ O desaparecimento dos contos de fada : reprisado no dia 04/02/1998 - (Tomar banho)

→ Quem procura acha : reprisado no dia 06/02/1998 - (Cuidados com os dentes)

→ O cupido : reprisado no dia 11/02/1998 - (Lixo na lata).

Além das três noções de higiene, existe um clipe sobre reciclagem de lixo protagonizado pelo Ratinho. Como se trata de um quadro

isolado ao conceito de higiene trabalhado nos demais quadros, não me deterei em sua descrição e análise.

CANTANDO NO CHUVEIRO

Neste quadro, o Ratinho está sozinho no centro do cenário e uma banheira feita em desenho animado, semelhante a um grande palco, entra para dividir o espaço com ele. Logo em seguida uma cortina de fundo, também feita em desenho animado, entra para completar o cenário.

Na banheira existe um grande chuveiro e a cortina esta pendurada em argolas pretas. A banheira, o chuveiro e a cortina são de coloração branca. O fundo amarelo do cenário é mantido.

O Ratinho pula para dentro da banheira e a música começa. A banheira balança ao ritmo animado e contagiante da música. Ensaboa-se com um sabonete cor de rosa, soltando bolhas de sabão, gotas d'água e notas musicais. O protagonista encena a música conforme a letra é cantada por ele mesmo, enquanto toma banho. Lava-se com a água que sai do chuveiro, que ele mesmo abre.

Há um "break" da música entre o banho e o enxugar. O ritmo é uma mistura de pop e rock.

Quando termina o banho pula para fora da banheira, que sai de cena com a cortina. Seca todas as partes do corpo com uma toalha branca, animada com técnica de massinha assim como o sabonete. A toalha pula em sua direção, enxugando-o e enrolando-se no Ratinho.



Ratinho na banheira - ilustração retirada do encarte do Cd: "Meu pé meu querido pé" de Hélio Ziskind.

MÚSICA : RATINHO TOMANDO BANHO

Tchau preguiça	(plano geral do Ratinho tomando banho)
Tchau sujeira	(close do Ratinho sob o chuveiro)
Adeus cheirinho de suor	(close do Ratinho esfregando as duas
Oh...	axilas sob o chuveiro)
Lava lava lava	(câmara em plano geral)
Lava lava lava	(câmara em plano geral)
Uma orelha uma orelha	(close do Ratinho esfregando uma orelha
Outra orelha outra orelha	sob o chuveiro e depois esfregando a outra)
Lava lava lava lava	(plano geral do Ratinho na banheira)
Lava a testa, a bochecha,	(plano geral do Ratinho dentro da banheira
Lava o queixo	se esfregando)
Lava a coxa	(idem ao anterior)
E lava até	(close da banheira com o Ratinho submerso)
Meu pé	(o pé surge de dentro da banheira em close)
Meu querido pé	(close do pé sendo esfregado pelo Ratinho)
Que me agüenta o dia inteiro	(idem ao anterior com o outro pé)
Oh oh	(plano geral do Ratinho dentro da banheira)
E o meu nariz	(plano geral, o Ratinho esfrega o nariz)
Meu pescoço	(plano geral, o Ratinho esfrega todo o corpo)

Meu tórax	(idem ao anterior)
O meu bumbum	(idem ao anterior)
E também o fazedor de xixi	(close da água, espuma e notas musicais, o Ratinho está submerso)
Oh...	(close da mão do Ratinho abrindo a torneira)
Lá lá	(plano geral do Ratinho enxaquando-se sob o chuveiro)
Laiá laiá lá	(idem ao anterior)
Laiá lá lá lá	(idem ao anterior)
Laiá lá	(close do Ratinho enxaquando-se sob o chuveiro)
Lá lá lá lá lá	(plano geral, Ratinho pula para fora da banheira. A banheira e a cortina saem de cena)
Hum... Ainda não acabou não	("break" na música - plano geral: Ratinho no canto esquerdo e toalha no canto direito do cenário)
Vem cá vem... vem	(plano geral - chama a toalha que pula em sua direção, ocorre um close na toalha no momento do pulo)
Uma enxugadinha aqui	(plano geral do Ratinho se enxugando)
Uma coçadinha ali	(idem ao anterior)
Faz a volta e põe a roupa de paxá	(plano geral, Ratinho enrolado na toalha)
Ahh!	(idem ao anterior)
Banho é bom, banho é bom, banho é muito bom	(idem ao anterior)
Agora acabou !	(fechamento em iris no Ratinho)



Ratinho enrolado na toalha

Ao assistir o quadro do Ratinho tomando banho, cantando e dançando esfregando cada parte do corpo, somos seduzidos à acompanhá-lo. O ritmo eletrizante colado às imagens de um ratinho colorido, sorridente e “animado” ocorrem como fator de comunicação da noção de higiene da qual fala, bem como prendem a atenção do telespectador que espera o término do show.

A afirmação que o protagonista faz: - Banho é bom, banho é bom, banho é muito bom; permite ao telespectador criar algumas justificativas para aceitar tamanha verdade, pois é isso que as imagens nos fazem acreditar. O Ratinho canta, sorri, realiza mergulhos e estoura notas musicais como bolhas de sabão. Ele está realmente feliz por tomar banho, portanto banho é de verdade bom, ainda mais se considerarmos que ratos não gostam e nem têm o hábito de tomar banho.

Este quadro fornece uma afirmação pronta para o telespectador : Banho é bom ! No entanto, não justifica esta afirmação, permitindo assim que o telespectador busque o seu motivo.

O telespectador pode acreditar que banho é bom porque podemos cantar enquanto tomamos banho, ou porque ficamos limpos, ou porque acabou, ou também porque somos aceitos por outros quando estamos limpos e cheirosos.

TOCANDO COM A ESCOVA

Neste quadro, o Ratinho está no centro do cenário juntamente com um chiclete de bola, um bombom - com o qual se choca ao sair do ratomóvel e dá uma mordida - e um pirulito, que também é mordido por ele.

Vira uma cambalhota - vai de uma guloseima a outra usando o seu faro pelo chão - morde o chiclete e faz uma bola que estoura em seu rosto. O bombom e o pirulito são feitos em desenho animado, o chiclete é animação com técnica de massinha.

A cada mordida, o Ratinho emite sons, demonstrando que está saboreando-as: “- Nhau! Nham nham nham, nhau.”

Em seguida, a câmera registra o bombom mordido que vai de repente se transformando em um monstro e a música em ritmo rock começa. O pirulito e o chiclete também se transformam em monstros. O Ratinho apavorado se transforma em um “dentão”^{*} branco e é cercado pelos monstros.

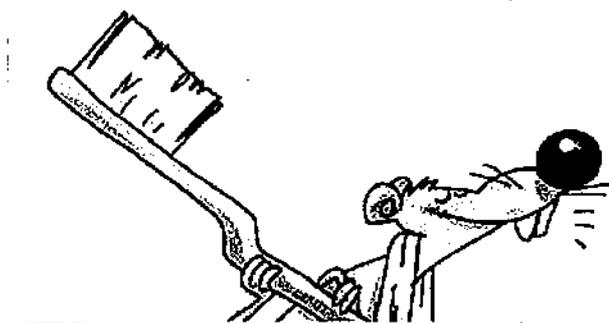
Surge um som ao fundo, como se alguém escovasse os dentes, e aparece uma “super escova” - animação com técnica de massinha - que no momento em que os monstros vão atacar o “dentão”, escova-os (o bombom e o pirulito) para fora do cenário. O monstro chiclete debocha do “dentão” falando que a escova não o alcança, nesse momento surge um fio dental da parte superior do cenário, laçando-o e tirando-o do cenário.

O “dentão” transforma-se novamente no Ratinho e a “super escova” cai da parte superior do cenário no chão. Cada vez que ela bate no chão, diminui de tamanho, até ficar proporcional às mãos e pés do Ratinho.

O protagonista começa a escovar seus dentes ao ritmo do rock, em seguida, utiliza o fio dental para limpar os cantos - simulando o som de uma guitarra. Transforma-se novamente no “dentão” que brilha e volta a ser o Ratinho.

As vozes dos monstros são de Geraldo Leite e Ná Ozzeti. Guitarra, Gabriel K. Pomeranclum.

* O Ratinho possui tamanho e volume padrão aos ratos nomais dos demais desenhos animados comerciais, como: Jerry, Super Mouse. Quando se transforma no “dentão”, seu tamanho e volume não mudam, apenas sua forma (agora como um dente) e sua cor (branca). Chamo dentão, pois se comparado ao dente do Ratinho seu tamanho e volume aumentam consideravelmente.



Ratinho com a escova - ilustração retirada do encarte do Cd : “Meu pé meu querido pé” de Hélio Ziskind.

MÚSICA : RATINHO ESCOVANDO OS DENTES

- Nhau! Nham nham nham, nhau! (close do Ratinho comendo as guloseimas uma a uma)
- Legal (close das guloseimas transformando-se em monstros)
- Nós... (close do bombom monstro)
- Somos... (close do pirulito monstro)
- Ai, vocês são quem ? (close do Ratinho)
- Os restos... (close do chiclete monstro)
- Cuidado dente! (plano geral do Ratinho transformando-se no “dentão”)
- Nós somos os restos de comida (plano geral, monstros se aproximam do “dentão”, close do “dentão” fechando os olhos)
- Nós vamos grudar em você (plano geral dos três monstros)
- A escova não me alcança (plano geral, a escova entra no cenário e escova os monstros - bombom e pirulito - para fora dele)
- A escova não me alcança (plano geral, o fio dental cai da parte superior do cenário, laça o chiclete monstro e o levanta tirando do cenário)
- A escova não me ... oh ...
- Quando eu pego a minha escova (close, “dentão” transforma-se no Ratinho)
- Ratinho)
- (plano geral, escova cai da parte superior do cenário e bate no chão várias vezes até ficar

	proporcional às mãos e dentes do Ratinho)
Eu já penso em rock and roll rock rock rock rock rock rock	(close, Ratinho tocando a escova e escovando seus dentes)
E lá no cantinho	(close, fio dental cai da parte superior do cenário na mão do Ratinho)
eu limpo com o fio dental	(close do Ratinho usando o fio dental fazendo som de guitarra)
E é tanto rock rock que eu fico assim:	(plano geral, Ratinho transforma-se no “dentão” e brilha)
BRANCÃO	(idem ao anterior)
Branco como o coco	(plano geral, “dentão” transforma-se no Ratinho)
Branco como o leite	(idem ao anterior)
Branco como o dente é	(plano geral, Ratinho no centro do cenário)
BRANCÃO	(idem ao anterior)
Oh... Yeah...	(fechamento em iris no Ratinho)

Neste quadro a sonorização da atuação de cada personagem, incluída na música tema, enfatiza o clima de tensão e medo existente entre os monstros e o protagonista, o que confere o caráter mais dramático ao quadro.

A animação dos monstros, da mesma maneira, denota um conceito pré-estabelecido sobre monstro. Bocas deformadas, partes do corpo desproporcionais quanto ao tamanho total da personagem, vozes distorcidas.

O Ratinho aparece como o herói, inclusive tendo como fundo a música semelhante a de filmes de heróis, como Indiana Jones ou 007. Ele ao mesmo tempo que está para se transformar em vítima, contracena com a escova de dentes e o fio dental - que surgem inesperadamente - para afastar o mal que se anuncia, chegando ao final feliz. O “dentão” brilha de felicidade, branco.

Com a técnica de animação existe a possibilidade de fazer um objeto inserido no quadro transformar-se em personagem (como quando a escova de dente e o fio dental expulsam os monstros do cenário) e voltar a

se transformar em objeto (Ratinho escovando os dentes e usando o fio dental). Este recurso torna-se fonte de convencimento para o telespectador que vê o quadro.

A mensagem é bem explícita. Coma doces e escove os dentes depois, não esquecendo de usar o fio dental. O Ratinho faz isso brincando e ainda aproveita para declarar a cor que os dentes devem ter e compará-los ao leite, ao coco, coisas/alimentos conhecidos pelo telespectador.

DANÇANDO COM O LIXO

Neste quadro, o Ratinho está caindo do ratomóvel para dentro da sua toca, em meio a muita sujeira espalhada pelo chão: um osso, papéis amassados, casca de banana, etc. Quando pára, vê uma lata de lixo caída, vazia e com a respiração ofegante - simulando cansaço e fraqueza. Ao redor da lata, também tem muita sujeira pelo chão.

Toda a animação é feita com técnica de massinha.

O Ratinho vai até ela e tenta levantá-la. A lata cai dizendo que está com fome. Ele se espanta: "- Tá com fome ?!". Uma casca de banana é jogada sobre a lata e em seguida cai no chão.

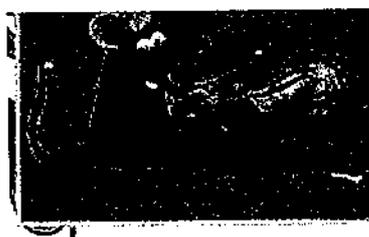
A câmera dá um close no Ratinho, que está olhando para toda a sujeira no chão. Um movimento de câmera mostra a sujeira, voltando em seguida para o Ratinho.

O Ratinho expressa facialmente que já entende o que está acontecendo. Começa a "alimentar" a lata, jogando o lixo a sua volta para dentro dela. Pega um osso, o cheira e diz: "- Hum, esse tá uma delícia!". A lata se levanta e o Ratinho transforma-se em um aspirador de pó para sugar o resto da sujeira espalhado por todo o cenário.

Começa a música em ritmo caribenho e o Rato aspirador suga toda a sujeira. Durante esta ação o Rato aspirador canta: - Chupo, chupo, chupo. Essa repetição "ch" simula o som de um aspirador de pó, fortalecendo a mensagem do quadro.

Outro objeto é jogado em cima da lata e cai no chão. Esta por sua vez, pega o objeto e o “engole”. O Rato aspirador coloca o seu cano na “boca” da lata e inverte a alavanca, revertendo o lixo para dentro dela.

Os braços da lata de lixo ficam musculosos e esta mostra sua força, agora que já está “alimentada”. Outros objetos são jogados no cenário. Caem diretamente dentro da lata de lixo, que sai pelo fundo do cenário, deixando o Rato aspirador no centro de cenário. Aspirando a si mesmo, o Rato aspirador volta a se transformar no Ratinho.



Ratinho com a lata

MÚSICA : RATINHO ALIMENTANDO O LIXO

- Ai, ai, ai ! (close da lata caída no chão com lixo a sua volta)
- Nossa lata ?! (idem ao anterior)
- Ai, eu tô fraca ... (plano geral, Ratinho chega do lado da lata)
- Tô com fome, tô com fome ! (plano geral, a lata com a respiração ofegante é erguida pelo Ratinho)
- Tá com fome ?! (plano geral, a lata cai depois de ser atingida por uma casca de banana e o Ratinho faz uma expressão de espanto)
- Nossa, o que aconteceu aqui ? (close, Ratinho olhando para o chão)
- Ai, ai, ai, ai, ai ... (close, sujeira espalhada pelo chão)
- Hum, já sei ! Come latinha, come, (plano geral, Ratinho pega o lixo mais próximo a ele e coloca na “boca” da
- Come, come, come latinha

Come, come ... lata para ela comer)

Hum, esse tá uma delícia ! (plano geral, Ratinho pega o osso do chão, cheira e coloca na lata)

Come ... (close, lata começa a levantar sozinha)

Agora força latinha, força, força (close, Ratinho ajuda a lata a se levantar)

Vamos levantar, vamos ? (close, a lata fica completamente de pé)

Levanto..., funciono ... (idem ao anterior)

Espera aí que eu vou buscar o resto (close, Ratinho transforma-se no Rato aspirador)

Vrum, vrum, vrum, vrum ... (close, Rato aspirador começa a aspirar)

Chupo, chupo, chupo (plano geral, Ratinho aspirando o lixo)

Eu vou chupando no caninho (idem ao anterior)

Sou Rato aspirador (idem ao anterior)

Eu rapo tudo rapidinho (close, cano do Rato aspirador aspirando uma casca de banana)

Chupo, chupo, chupo (close, a lata é acertada por um lixo)

Eu vou chupando no caninho (close, lata pega um lixo no chão e “engole”)

Sou como beija-flor (plano geral, ao fundo o Rato aspirador aspirando o lixo e a lata a frente observando)

Eu tenho um super canudinho (close, Ratinho passa na frente da lata)

Legal (idem ao anterior)

Agora abra o bocão (close, cano na “boca” da lata)

Reverter (close, mão do Ratinho inverte a alavanca para reverter)

Valeu, abra o bocão, abra, abra ... (close, lixo sai do cano para a lata)

Legal (close, lata com os braços musculosos)

Joga, joga, joga na lata (close, lixo sendo jogado na lata)

Joga, joga, joga (idem ao anterior)

Joga, joga, joga na lata (plano geral, Rato aspirador e a lata)

É lá na lata, é lá na lata, é lá na lata (close, Rato aspirador aspira a si mesmo e transforma-se no Ratinho)

Olha o breque (fechamento em iris no Ratinho)

São duas as mensagens contidas neste quadro. Primeiro, lugar de lixo/alimento é na lata de lixo/corpo. Segundo, quando nos alimentamos bem, ficamos fortes.

Não existe nenhuma dificuldade do telespectador para se identificar com a lata de lixo. Ela, através da perfeita animação realizada colada à música e aos enquadramentos, personifica-se. Tem boca, braços musculosos e fica fraca quando não come seu lixo/alimento.

O Ratinho, demonstrando novamente sua característica heróica, salva a lata de sua fraqueza. A seqüência narrativa vai da incerteza do Ratinho frente ao que está acontecendo até a constatação e o descobrimento de uma possível solução, culminando com a comemoração do resultado positivo: - Levanto, funciono ; ele fala.

A mensagem da necessidade de limpeza, de não se jogar lixo no chão atua secundariamente. O objetivo principal é ajudar e alimentar a lata. Esse fato é ainda mais explícito observando que antes de se alimentar a lata de lixo é chamada pelo Ratinho como latinha, e depois de parte do lixo/alimento ingerido, o Ratinho pede para que ela abra o bocão.

A SAÍDA DO CASTELO

Sem dúvida o programa Castelo Rá-Tim-Bum, em particular o quadro protagonizado pelo Ratinho, é capaz de educar e divertir sem cair na banalidade reconhecida nos demais programas do gênero.

É impossível afirmar que apenas a música, ou apenas os recursos técnicos de animação, ou ainda, apenas o conteúdo explorado é o fator que permite a existência de uma televisão educativa isenta de didatismos e que educa através do entreterimento, da ética e da estética.

Certamente a mensagem educativa deste quadro está escorada em conceitos já conhecidos pelos telespectadores - higiene e alimentação - articulados a letra da canção, aos ritmos diversificados e contagiantes das músicas, aos recursos de animação (massinha, desenho), aos enquadramentos utilizados fortalecendo a clareza da narrativa e sem dúvida a escolha do protagonista do quadro.

O Ratinho, assemelha-se ao seu público alvo, é pequeno, desprotegido por estar fora do centro da casa, e no entanto, "antenado" com o mundo tecnológico. Não tem por hábito tomar banho ou escovar os dentes e mesmo assim realiza estas tarefas com uma rigidez cotidiana e feliz. Canta no chuveiro, toca a escova como se fosse uma guitarra, brinca de faz de conta e se transforma em um aspirador.

Um dos fatores mais interessantes deste sucesso é que se trata de um conteúdo altamente conhecido, não só por nós pesquisadores, como também pelo público ao qual se destina, a criançada.

Quem de nós nunca ouviu um grito de mãe nos mandando já para o banho, ou então escovar os dentes após o almoço ou o jantar. E nossa resistência prodigiosa tal qual a insistência do grito materno.

O grito dado pelo Ratinho vem através da música, da brincadeira. É muito mais atrativo tomar banho cantando e ouvindo notas musicais estourarem como bolhas de sabão. Qual o poder que sentimos ao emitir uma nota musical no fio dental como uma guitarra. Educar uma criança para que ela não jogue lixo no chão, mas ajude a alimentar a lata de lixo e a deixá-la musculosa é muito mais divertido.

A televisão tende a enfatizar o emocional e a educação solicita principalmente o cognitivo. A visão desses elementos como contraposições fortes que se recusam, é mais um problema para a elaboração da televisão educativa.

A estrutura fundamental do Castelo propõe respostas diretas à dualidade racional-emocional. Não faz opção por um ou por outro. Há um processo de integração e de reforço mútuos.

A aula da professora é necessária para elaborar conteúdos, para a apropriação dos objetos de conhecimento buscados na aventura do Castelo. É a escola o lugar para a aprendizagem formal. O Castelo é a aventura, a ação de busca do sentido prazeroso do aprender. Da aproximação com o conhecimento. O Castelo é divertimento educativo.

Por que não unir a apropriação dos conhecimentos através da aventura também na escola? A utilização de episódios do programa como instrumento auxiliar ao ensino pode tornar o aprendizado mais prazeroso. Por exemplo, no período no qual recebe-se a visita do dentista à escola aprendemos a música: Ratinho escovando os dentes; trabalha-se a canção, o uso apropriado da escova e do fio dental, etc. Ou talvez, usando o quadro: Ratinho alimentando o lixo, um mutirão possa ser organizado para limpar a escola.

Alternativas para tornar a educação de todo dia também uma fonte de divertimento, que não só o tempo que passamos em frente a TV ou o jogo de vídeo game com um amigo.

Com relação ao problema divertimento *versus* educação e emoção *versus* cognição, o Castelo Rá-Tim-Bum oferece respostas ao superar a contraposição. A saída do Castelo é usar emoção para o ensino de conceitos.

O programa Castelo contextualiza uma visão crítica, por solicitar da criança uma posição ativa. Não oferece um sentido único, fechado. Oferece visão crítica de perspectivas múltiplas. O diverso, o divertido, o divergente, constituem-se na própria estrutura do programa.

Promove a aproximação entre a criança e o conhecimento escolar. Supera a simples aproximação técnica promovida pelo aparato

tecnológico em si. Instaura uma aproximação afetiva, emocional, sensível, que estabelece cumplicidades, que revela o saber escolar em seu vir a ser acessível, próximo, de modo mais conhecido, familiar. O programa abre-se à negociação de sentidos.

A separação que faz entre mente e corpo, pode ser uma dificuldade estabelecida no programa a ser estudada futuramente. Seria primário realizar esta afirmação agora, uma vez que minha pesquisa restringiu-se à um cômodo do Castelo. Aparentemente, como trata do hábito como algo repetitivo e do conhecimento como algo acumulativo, pode estar nesta perspectiva a contradição do Castelo

O Castelo articula padrões comerciais, matrizes culturais, formatos industriais, com finalidades educativas. Revela novo “gênero” educativo, nova “linguagem”, novas referências.

“Enfim esses são alguns recursos técnicos-estéticos que geralmente ocorrem juntos, em graus diferentes nos filmes. São recursos também da linguagem, na fala e na escrita, e compõem o universo comum das narrativas na sociedade. As diferenças estão na materialidade particular de cada arte, naquilo em que elas se apresentam como produtos finais para o consumo, na forma coerente ou não que revestiu o conteúdo. É sempre bom lembrar que se diferenciam grandemente na qualidade e criatividade da utilização dos recursos, segundo o segmento de público a que se dirigem.” (Almeida, 1994, p.49).

Como já mencionado ao longo de todo este trabalho, ele não se pretende acabado, ao contrário, todas as perspectivas levantadas sobre a concepção e efetiva realização do programa Castelo Rá-Tim-Bum abrem diversas possibilidades de pesquisa contínua.

ANEXO 1

OS ALCERCES

“A TV Cultura é uma TV pública mantida pela Fundação Padre Anchieta, entidade de direito privado, instituída pelo governo do Estado de São Paulo e custeada por dotações orçamentárias legalmente estabelecidas e recursos próprios obtidos junto à iniciativa privada, sob a forma de apoios, licenciamentos, serviços e co-produções.

Tem como compromisso básico o interesse público e uma dinâmica de instituição privada. Sua programação, de caráter alternativo ao das redes comerciais, busca contribuir para a formação integral do homem brasileiro, a partir de quatro pontos fundamentais: Educação, Cultura, Informação e Entretenimento.”⁵

Destes destaco apenas a Educação e o Entretenimento.

“→ EDUCAÇÃO: a programação educativa na TV Cultura não pretende ser um substituto da Escola, mas uma complementação da formação escolar, buscando horizontes mais amplos para a formação de crianças e adultos no Brasil.

→ ENTRETENIMENTO: a TV Cultura tem consciência de que a televisão também é entretenimento, mas, por sua natureza educativa e cultural assume, em sua programação, o risco de uma dinâmica de reflexão em substituição à dinâmica de mercado, tão comum as grandes televisões comerciais.

A programação infanto-juvenil é, no entanto, o núcleo básico e mais criativo da TV Cultura. (...) Busca formar e ensinar através da dinâmica e da estética do entretenimento. A programação infantil livrou-se de dois desvios habituais do setor: o excesso de didatismo e a utilização mercadológica da cabeça da criança.”⁶

O Castelo Rá-Tim-Bum é uma série de 90 episódios concebida por Cao Hamburger (diretor-geral) e Flávio de Souza para o público infantil na faixa etária de 4 a 10 anos. É uma produção da TV Cultura com apoio privado (SESI - Serviço Social da Indústria). Estreou em 9 de maio de 1994 em três horários: 10 h., 15h30 e 19 h.

⁵ Texto extraído da internet → <http://www.tvcultura.com.br/palavr.htm>

⁶ Ibid.

O modo de veiculação do Castelo não se restringe ao de um programa isolado. É exibido em bloco com outros programas infanto-juvenis que se apóiam mutuamente. Há renovações e reprises de programas. Atualmente o programa é reprisado em dois episódios diários de 30 minutos cada, um às 11h30 e outro as 18 h.

Além de diversos prêmios, o Castelo recebeu a medalha de prata do 37º. Festival de Nova York - 1.994, na categoria programa infantil. Enquanto se adia o projeto de continuidade da série - "Fazenda Rá-Tim-Bum" -, que teria personagens e cenários rurais, a experiência do Castelo produz vários frutos lançados no mercado: livros, filme, disco, histórias em quadrinhos, etc.

Os conteúdos abordados nos programas do Castelo Rá-Tim-Bum, em 27 quadros diferentes, são: História, Matemática, noções de Ciências, Artes Plásticas, Ecologia, Cidadania e Incentivo à leitura. A série explora a riqueza e a magia do universo infantil, utilizando diferentes recursos e trabalhando simultaneamente com atores, bonecos, animações e efeitos especiais. Conta ainda com uma trilha sonora especialmente composta para o programa.

O Castelo Rá-Tim-Bum apresenta características externas diferentes das conhecidas em clássicos da literatura infantil. Estes últimos, localizando-se no alto de uma montanha denotam um ambiente lúgubre e aterrorizante, ou, no caso dos castelos de príncipes e princesas, uma coloração alva e brilhante, cercado por vastos campos verdes e floridos.

Nosso Castelo é cercado por uma pequena área verde repleta de árvores. Suas paredes externas são cor de rosa choque, telhado amarelo ouro, o céu mesclado entre tons de azul e cinza claro e o mais interessante, localizado entre altos edifícios de concreto. Castelo urbano, construído nestes fins do século XX.

A concepção do Castelo, sem dúvida alguma, é original e evita estereótipos. Para Cao Hamburger: *"A primeira coisa que eu pensei foi fugir do estereótipo de castelo de contos de fada, de castelo de bruxa, castelos europeus. Fazer outra coisa. A primeira coisa era um castelo que ficasse dentro da cidade, não*

era aquele negócio de um castelo que ficasse no alto da colina. E ele teria que ser uma coisa misteriosa e ao mesmo tempo alegre.”⁷

Doutor Victor, dono do castelo, é um simpático mago e inventor. Com 3.000 anos, garante que foi assistente do famoso Leonardo da Vinci. Em sua oficina, localizada no porão do castelo, coloca em prática toda sua engenhosidade. O sobrinho Nino é o aprendiz bagunceiro; um garoto de apenas 300 anos que vive várias aventuras ao lado de seus 3 amigos, Pedro, Biba e Zequinha : crianças da cidade que o visitam diariamente.

A porta de entrada para o castelo só é aberta por dentro, pelos habitantes do mesmo, ou pelo Porteiro - boneco de lata em formato similar a um apito de chaminé de fábrica. O Porteiro aparece em uma janelinha - ao lado da porta - e permite a entrada dos visitantes, depois que estes respondem à senha/charada enunciada por ele.

No *hall* de entrada do castelo existe um relógio de pêndulo, todo colorido em tons pastéis, que anuncia a chegada do Dr.Victor, como também os horários de chegada e saída de seus visitantes. Anuncia também o início de outros quadros do programa, como por exemplo, da feiticeira Morgana e dos Passarinhos.

No centro deste *hall*, existe uma árvore que se estende ao longo do primeiro lance de escadas. Nesta árvore existe uma toca com cortinas azuis onde mora a cobra Celeste. Toda cor de rosa, cultiva o sonho de ter pernas, pés, mãos e braços. Além de manter constante diálogo com as demais personagens, sempre prevê o que todos fariam ou fariam frente aos acontecimentos do castelo.

Logo ao lado da árvore encontra-se um estofado semelhante a um divã. Este aparece tanto como peça de decoração, como também, como passagem secreta para entrarmos no quarto do Nino.

⁷ Bastidores do Castelo - reportagem de Renata Ceribelli , TV Cultura → exibido em 07/05/1994.

* A exploração destes personagens (Nino, Biba, Pedro e Zequinha - as crianças do Castelo) será realizada no trabalho desenvolvido por Jane Silva Bueno, que divide comigo e com Mariângela Mello Pereira, a elaboração desta pesquisa.

Em um lustre de vidros coloridos pendurado sob a árvore moram as fadas Lana e Lara. As paredes são transparentes com desenhos ondulados, em tons claros de azul, rosa e amarelo, com contornos pretos. No amplo espaço, dois divãs e muita suavidade e brilho. A atuação das fadas é solicitar a resolução de enigmas, comparações, identificação visual, jogos de memória e seqüências sobre assuntos variados, por exemplo, animais mamíferos, ingredientes de um bolo, o que pode ser reciclado, etc.

O ninho de joão-de-barro em um dos galhos da árvore é o cenário para os Passarinhos. Ao fundo uma cortina verde, e do lado esquerdo três ovos sobre palhas e penas. Três atores vestidos de pássaros, duas cantoras-bailarinas e um instrumentista. A atuação dos Passarinhos é para introduzir as variações sonoras de diferentes instrumentos musicais: violino, bandolim, guitarra, tambor.

No mesmo *hall* aparecem quadros de pintores consagrados, de diferentes estilos e variadas épocas. Cada quadro apresenta-se com seus elementos reunindo-se através de técnica de animação. O quadro de pintura vai-se compondo sob olhares de crianças e visitantes. Revela seus elementos: linhas, cores, formas, estilos, técnicas. Comentários são feitos pelos observadores, ou uma voz *off* pode dar informações.

Ainda no mesmo ambiente, encontramos o cavalete-mágico, onde um desenho vai sendo feito e o pintor maluco pode ser visto em ação. Há aí também o quadro negro. Assemelha-se a uma lousa de escola. Um desenho também vai sendo formado até completar-se. Não há desenhista em cena, somente linhas sendo traçadas. Após concluído, o apagador apaga-o .

A cozinha apresenta-se em formato circular, bem colorida como os demais espaços do castelo. Uma mesa redonda com banquinhos que saem do chão é usada para fazer as refeições. Alguns ensinamentos são aí dados, tais como, conceitos matemáticos a partir da divisão de partes iguais de um bolo, ou as propriedades dos alimentos e objetos utilizados. Um morador habitual deste cenário é o Fura-bolo, fantoche de dedo-falante , apresentador de shows. Entra em cena para solicitar que as crianças

lavem as mãos, surgindo um clipe que mostra situações cotidianas de lavar mãos, montado sobre a música de Arnaldo Antunes.

Na sala de música ou sala da lareira, vários são os cenários explorados. No interior da lareira aparecem bonecos marionetes representando diferentes países. Revivem tradições, mostram suas diferentes culturas. Apresentam danças, músicas, vestes e objetos típicos. Dão noções de diferença entre línguas.

A caixinha de música é outro cenário utilizado. Bailarinos humanos dançam vários ritmos e coreografias. Revelam variedades de movimentos corporais. Este quadro se inicia quando um personagem levanta uma portinhola e começa o show.

No interior da caixa preta são revelados objetos geométricos tridimensionais em transformação, por computação gráfica. Uma figura bidimensional transforma-se em sólidos tridimensionais e, na seqüência, em outro objeto de mesma forma. Não há nenhuma explicação ou denominação dos objetos.

Quando um dos personagens gira o globo terrestre, uma seqüência de imagens animadas por computador, ao som de músicas do país escolhido, são mostradas. À maneira de uma colagem, as imagens têm diferentes origens. Retiradas de arquivos de filmes, de publicidade, ou compostas via computação gráfica.

A pianola é outro componente da sala de música. A tela divide-se em três faixas horizontais, como pautas musicais. Em cada uma delas, pequenos grupo de bailarinos. Ao fundo, desenhos de notas musicais. Há movimentos corporais ondulatórios, deslocamento de um lado para o outro da tela. O grupo apresenta melodias e ritmos. Para este quadro aparecer é preciso que um personagem toque um pedal que move uma engrenagem.

Enquanto isso, nos encanamentos do castelo, encontramos os bonecos Mau e Godofredo. Mexem-se à maneira de fantoches tradicionais. Mau é grande e seu corpo coberto de grossos pêlos roxo, unhas grandes e sujas, e muito barulhento. O encanamento dá passagem para o exterior e estabelece comunicação com o telespectador.

Mau é o chefe. É forte, feio, só não é mau. Tem um lado profundamente sensível, humano e carente, características que tenta dramaticamente esconder. Godofredo é esverdeado, pequeno, lembra um duende. Treme, assusta-se e demonstra medo quando o Mau chega e emite sua gargalhada fatal, atributo disseminador da imagem de Mau. Este quadro pode surgir de diferentes situações envolvendo textos orais: contar casos, trava-línguas, adivinhações, contagens ou enigmas que incitem o uso da linguagem.

No laboratório equipado para experiências encontramos dois cientistas gêmeos: Tibio e Perônio. Tudo o que compõe o vestuário deles é idêntico, também repetem gestos e falas um do outro, sem qualquer diferença. Não têm o conhecimento pronto, deixam isso bem claro. No laboratório tentam descobrir e demonstrar princípios científicos elementares. Este quadro não apresenta ligação espacial com o castelo. Eles são solicitados pelo Nino ou por uma das crianças para doar conhecimentos científicos em diferentes situações.

Outro quadro que expõe e demonstra conceitos científicos é o Telekid. O cenário é virtual. O fundo azul de textura eletrônica é permanente. O uso de computação gráfica permite o surgimento simultâneo de aberturas na tela para exibir quadros com imagens externas ou esboços, utilizados como apoio à argumentação. Suscita diretamente a atenção do telespectador para sua própria explicação.

No alto da torre, estão os aposentos da feiticeira Morgana. Com 6.000 anos, relembra sempre os grandes acontecimentos históricos que presenciou. Vive em companhia da gralha Adelaide (um boneco) que a ajuda a dar continuidade à narração de suas experiências. Este quadro pode ser anunciado pelo Relógio: Bruxas, ratazanas e companhia, está na hora da.....feitiçaria!; ou então, fornece conteúdo para todo o contexto narrativo do episódio dando início ao mesmo.*

Há na biblioteca, um grande livro de poesias, que fica à vista dos personagens que circulam. Ao ser lida uma poesia, a ilustração nela

* A exploração deste quadro será realizado no trabalho desenvolvido por Mariângela Mello Pereira, que divide comigo e com Jane Silva Bueno, a elaboração desta pesquisa.

contida ganha movimento através da animação de desenhos . O Gato Pintado (boneco) que é o bibliotecário, geralmente lê os versos. Às vezes outro personagem o faz.

Ora em um cômodo, ora em outro, podemos encontrar um par de botas. Tap e Flap realizam diálogos com as demais personagens do castelo. Suas falas têm ao fundo uma música em ritmo rock e seus recados aparecem sempre em forma de rima.

O castelo ainda conta com a presença de 5 visitantes esporádicos. Penélope, a repórter cor de rosa com voz e trejeitos afetados. Bongô, o entregador de pizza, dança muito bem e mantém seu cabelo “rastafari” sempre no movimento da música. Etevaldo, o extraterrestre que aprende tudo sobre os terráqueos. Dr. Abobrinha, que luta desesperadamente pela posse do castelo, o verdadeiro mau do programa. E a Caipora, que narra as histórias de curumins para as crianças.

Existe a Dedolândia, que tem como cenário um palco miniatura e cortinas que abrem e fecham o espetáculo. Um conjunto de rock, formado por dez fantoches de dedos, veste roupas típicas de roqueiros, cantam e dançam. O quadro tem como proposta envolver, em pequenas narrativas, noções matemáticas de quantidade, conjunto e operações.

O convite à imitação no castelo surge através das mãos pintadas. Mãos de atores, pintadas, movem-se como animais. Apresentam animais diferentes, seus sons característicos, tendo como fundo seu habitat natural. Entram em cena, sem prévio aviso, mãos espalmadas e coloridas. Na gesticulação dos mímicos não há preocupação em esconder seus braços, para que melhor se possa imitá-los.

Muitos dos quadros têm forte amparo nas músicas e sons diversos.

Sem dúvida, os recursos sonoros sempre foram utilizados em grande escala pela indústria da imagem (cinema e tv), como complemento necessário à comunicação. Músicas especialmente compostas, efeitos sonoros especiais, trilhas inteiras.

Os Passarinhos, Dedolândia, Lava-Mãos, marionetes, caixa de música, o globo terrestre, pianola. Além da música explorando as funções

do corpo, como por exemplo, para explicar o que fazemos com as mãos e os pés, encontramos também o quadro “Como se faz”, que demonstra a fabricação de vidro, reciclagem de papel, confecção de pipa, etc. Dentre tantos, volto olhos e ouvidos para a toca do Ratinho, quadro explorado ao longo de todo este trabalho.

ANEXO 2

Juntamente a este relatório final, anexo uma fita de vídeo onde consta a gravação dos três quadros protagonizados pelo Ratinho, com cerca de 1 min. e 30 seg. cada.

- Tomar banho : reprisado no dia 04/02/1998 - episódio "O desaparecimento dos contos de fada".

- Cuidados com os dentes : reprisado no dia 06/02/1998 - episódio "Quem procura acha".

- Lixo na lata : reprisado no dia 11/02/1998 - episódio "O cupido".

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Então, Crianças, Vamos discutir televisão ?.**
Que tardes de TV... . *In* O Estranho mundo que se mostra às crianças.
4ª. Edição. São Paulo: Summus, 1983. p. 113-134.
- ALMEIDA, Milton José de. **Imagens e Sons: a nova cultura oral.** São Paulo: Cortez Editora, 1994. 110p.
- ANDRADE, Carlos Drummond. **O Estranho caso de 2 e 2** *In* Os dias lindos - Crônicas. Rio de Janeiro: Editora Record, 1990. p.173-174.
- BACHELARD, G. **Introdução - Imaginação e Mobilidade** *In* O Ar e os sonhos - ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 1990. p.1-14.
- _____. **Os devaneios voltados para a infância** *In* A poética do devaneio. São Paulo: Martins Fontes, 1988. p.93-137.
- _____. **A Casa. Do Porão ao Sótão - O Sentido da Cabana** *In* A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 1988. p.1-53.
- BARELLI, Suzana. Os Novos Telespectadores - Analistas apontam que vendas de 28 milhões de Tvs desde 94 foram feitas sobretudo para as classes baixas. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 12 abr.1998. Caderno Mais. p.5-6.
- BENJAMIN, Walter. **O narrador** *In* Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios sobre literatura e História da Cultura. 6ª. Edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993. p.197-221.

BRUZZO, Cristina (Coord.) **Coletânea lições com cinema** : animação.
São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais/Diretoria Técnica,
1996, v.4.

CALVINO, Italo. **O Visconde Partido ao Meio**. Rio de Janeiro: Editora
Nova Fronteira, 1951. 113p.

_____. **A forma do espaço** *In* As Cosmicômicas". São Paulo:
Companhia das Letras, 1992. p.115-140.

CANETTI, Elias. **A inversão do temor do contato. A domesticação das
massas nas religiões universais. O ritmo** *In* Massa e Poder. São
Paulo: Companhia das Letras, 1995. p.13 - 33.

_____. **Realismo e nova realidade. Acesso de Palavras** *In* A
consciência das palavras. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
p.73-173

CARNEIRO, Vânia Lúcia Q. **O Educativo como Entretenimento na TV
Cultura**. São Paulo, S.P.: Faculdade de Educação da USP, 1997.
(Dissertação de doutorado).

CARRASCO, Claudiney R. **Trilha Musical - Música e Articulação Fílmica**.
São Paulo, S.P.: Escola de Comunicação e Artes da USP, 1993.
(Dissertação de mestrado).

CASTORIADIS, Cornelius. **II Teoria e Projeto Revolucionário** *In* A
Instituição Imaginária da Sociedade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
(Coleção Rumos da Cultura Moderna; v.52). p.89 - 122.

- CORTÁZAR, Júlio. **Manual de Instruções. Educação de Príncipe** *In* Histórias de Cronópios e Famas. 5ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1994. p.3-5/148-149.
- ENZENSBERGER, Hans Magnus. **A mídia zero ou porque todas as queixas referentes à televisão são desprovidas de sentido** *In* Mediocridade e Loucura - outros ensaios. São Paulo: Editora Ática, 1995. p.69-82.
- FISCHER, Rosa Maria B. **O mito na sala de jantar: discurso infanto-juvenil sobre televisão**. Porto Alegre: Movimento, 1984.
- FLAUBERT, Gustave. **Bouvard e Pécuchet - dois patetas iluminados**. São Paulo: Editora Scipione, 1988, 141p.
- GONÇALVES, Marcos A. **Barulho das Massas. Folha de São Paulo**, São Paulo, 12 abr.1998. Caderno Mais. p.5-4.
- KAFKA, Franz. **Josefina, a cantora ou O povo dos camundongos** *In* Um artista da fome e A Construção. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984, p. 37- 49 .
- LIMA, Jorge C. **Hipnose Populista - A TV pública deve desafiar a plataforma atual da TV aberta. Folha de São Paulo**, São Paulo. 12 abr.1998. Caderno Mais. p.5-9.
- LOBATO, Monteiro. **O filósofo chinês** *In* A chave do tamanho. 36ª.Edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1992. p.62 - 64
- LÖWY, Michael. **Ideologia** *In* Ideologia e Ciência Social - elementos para uma análise marxista. São Paulo: Cortez Editora, 1993.

- MARCONDES FILHO, Ciro. **Imperialismo Cultural - o grande vilão na destruição da 'nossa' cultura. Telenovela e a lógica do capital** *In* Quem manipula quem? Poder e massas na indústria da cultura e da comunicação no Brasil. Petrópolis, R.J.: Vozes Editora, 1987. p.56-80.
- MARTIN, Marcel. **As características fundamentais da imagem fílmica. O papel criador da câmera** *In* A Linguagem Cinematográfica. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.p.30 -55.
- MEIRELES, Cecília. **Alice no país das maravilhas** *In* Problemas de Literatura Infantil. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. p.105-110.
- PAZ, Octávio. **A nova analogia: poesia e tecnologia. O pacto verbal - televisão: cultura e diversidade. Literatura e Literalidade** *In* Convergências. Ensaios sobre arte e literatura. Rio de de Janeiro: Editora Rocco, 1991. p.97-160.
- ROCCO, Maria Thereza F. **Linguagem autoritária: televisão e persuasão**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.
- ROLNIK, Suely. **À sombra da cidadania: Alteridade, homem da ética e reinvenção da democracia** *In* MAGALHÃES, Maria C.R. (Org.) *Na sombra da cidade*. São Paulo: Editora Escuta, 1995, p.141 - 170. (Coleção Ensaios).
- SAHLINS, Marshall. **Estrutura e História** *In* Ilhas de História. Rio de Janeiro: J.Zahar Editor, 1990. p.172-194.
- VELHO, Gilberto. **Projeto, Emoção e Orientação em Sociedades Complexas** *In* Individualismo e Cultura - Notas para uma antropologia da Sociedade Contemporânea. 2ª. Edição. Rio de Janeiro: J.Zahar Editor, 1987, p.7-34.