



Cenário: mensagem e concretização de um universo fantástico

Estudo de caso do papel da cenografia na produção do programa infantil *Castelo Rá-tim-bum*¹

Larissa Minutti Ferretti²

Professor Mestre Hamilton Dertonio³

Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP

¹ Trabalho apresentado na Sessão Comunicação Audiovisual (cinema, rádio e televisão), da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Rádio e Televisão da Faculdade Cásper Líbero, email: larissaferretti@yahoo.com.br.

³ Orientador do trabalho. Professor Mestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade Cásper Líbero, email: hdertonio@uol.com.br.



Resumo

Este trabalho tem por objetivo analisar o papel da cenografia na produção dos programas infantis de grande sucesso da década de 90, fazendo-se um estudo de caso com o *Castelo Rá-tim-bum*, veiculado pela TV Cultura e dirigido por Cao Hamburger. Busca-se descobrir qual é a mensagem que o cenário pretende transmitir aos telespectadores e se ela foi captada e decodificada da maneira que os cenógrafos almejavam, além de verificar como é processada pela mente da criança e seu imaginário, segundo as teorias de L. S. Vygotsky. O universo mágico da cenografia ao mesmo tempo em que esbanja criatividade, formas, cores e texturas, pode auxiliar a construção da linha narrativa ficcional e a atuação e dinâmica das personagens em cena, tornando-se um elemento primordial para a elaboração de conteúdo que tem por objetivo atingir um bom nível de qualidade e deixar marcas positivas na vida do seu público.

Palavras-chave

Cenografia; imaginação; criança; brinquedo; mensagem.



Corpo do trabalho

INTRODUÇÃO

Esta monografia destina-se a estudar a arte da cenografia nas produções audiovisuais, restringindo-se aos objetos cênicos utilizados em programas infantis, tomando por base os produtos para crianças que se tornaram clássicos na Rede Cultura de Televisão, nos anos 90, mas especificamente o *Castelo Rá-tim-bum*.

Busca-se compreender qual é o papel da cenografia na produção desse gênero de programas e até que ponto os objetivos traçados na concepção de um cenário, para a ambientação de cena, são atingidos, ou seja, os telespectadores captam todas as mensagens que o cenógrafo planejou transmitir com o seu projeto?

Acredita-se que através desta pesquisa poderá ficar mais clara a constatação de que o cenário é um elemento primordial na construção da narrativa de um programa infantil por concretizar visualmente o espaço em que transcorrem as ações da trama ficcional, a qual também toma conta do imaginário das crianças, tornando-se uma memória viva e auxiliando-as na associação das propostas didáticas iniciais dos idealizadores do produto.

Portanto, pretende-se ao longo do processo de desenvolvimento da pesquisa atingir um nível maior de aproximação com este universo maravilhoso (a cenografia) que encanta e prende a atenção dos telespectadores, sendo criado com toda preocupação e cautela por uma equipe de profissionais que planeja e constrói as ambientações mais mirabolantes possíveis, como tentativa de mesclar a imaginação e o sonho com as propostas concretas dos idealizadores do programa para transmitir mensagens sérias, por um canal de comunicação (neste caso a televisão).

CAPÍTULO I

O Estado da Questão

O Capítulo I revela o Estado da Questão, ou seja, tudo que já foi pesquisado a respeito destes assuntos e uma breve explicação daquilo que servirá de referência para o desenvolvimento deste trabalho monográfico.

CAPÍTULO II

Entendendo a construção do imaginário infantil

O Capítulo II traz as teorias do psicólogo soviético L. S. Vygotsky, a respeito do conceito de *brinquedo* e sua importância vital no crescimento e desenvolvimento de certas funções e necessidades da criança.



Acredito que, se as necessidades não realizáveis imediatamente não se desenvolvessem durante os anos escolares, não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam a experimentar tendências irrealizáveis (VYGOTSKY, 2007: 108).

Vygotsky explica que para resolver a tensão da criança em idade pré-escolar, ela envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde aquilo que não era realizável pode se concretizar, sendo este mundo chamado de brinquedo.

É possível observar que como o público-alvo do *Castelo Rá-tim-bum* é pré-escolar, as crianças podem vê-lo como uma brincadeira para experimentarem seus desejos não realizáveis, recebendo referências imagéticas e sonoras para embarcarem em um sonho, situação imaginária, onde tudo pode acontecer, sendo que esta atração ainda conta com vários aspectos mágicos que tornaram mais fácil o trabalho criativo dos pequenos, já inserindo artifícios para o florescimento do imaginário.

O velho adágio de que o brincar da criança é imaginação em ação deve ser invertido; podemos dizer que a imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação (VYGOTSKY, 2007: 109).

O cientista conclui que no brinquedo a criança criará uma situação imaginária. Os elementos das situações imaginárias constituem, uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo.

Crianças pequenas fazem coincidir a situação de brinquedo e a realidade, encenando o que vêm diariamente em seu cotidiano, tentando agir, falar e vestir-se para enfatizar a função social que estão desempenhando, às vistas dos adultos e estranhos, adquirindo assim certos instrumentos determinantes na maneira de se portarem, por exemplo: a criança se imagina como mãe e a boneca como criança.

Uma situação imaginária oculta delineia a evolução do brinquedo das crianças, sendo enorme a influência em seu crescimento. É através dele que elas aprendem a agir numa esfera cognitiva, em vez de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos, os quais ditavam a criança enquanto ela era muito pequena o que tinha que ser feito, limitando-a pelas restrições impostas ao ambiente imediato.

No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das idéias, e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas idéias e não pelos objetos (VYGOTSKY, 2007: 115).



No brinquedo os objetos perdem sua força determinadora, fazendo a criança observá-lo, agindo de maneira diferente em relação àquilo que vê, alcançando uma condição em que começa a agir independentemente do que tem diante de seus olhos.

Ao atuar em uma situação imaginária a criança está dirigindo seu comportamento não só à percepção imediata dos objetos ou pelo que a afeta imediatamente, mas também para o que significa a situação.

É possível se inferir que o programa infantil preocupado em ser um bom brinquedo, tendo raízes pedagógicas e almejando transmitir conteúdos formativos, como é o caso do *Castelo Rá-tim-bum*, consegue certamente cumprir a função de despertar a imaginação na criança, paralelamente fazendo-a, com seu desenvolvimento, compreender os significados e os objetos, além das regras e o jogo em si, na qual está envolvida ao assisti-lo pela televisão, isso gerará frutos no futuro deste indivíduo no sentido de suas ações reais e moralidade, como propõe o pesquisador soviético.

“No brinquedo, o significado torna-se o ponto central e os objetos são deslocados de uma posição dominante para uma posição subordinada” (VYGOTSKY, 2007: 116). Portanto, é incorreto considerar o brinquedo como exemplo e forma predominante da atividade do cotidiano infantil. Nele a criança sempre se porta além do comportamento habitual diário e de sua faixa etária (zona de desenvolvimento proximal), como se fosse maior do que é realmente. O brinquedo contém, na opinião do pesquisador, todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo, uma grande fonte de crescimento.

Apesar de a relação brinquedo-desenvolvimento poder ser comparada à relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente nesse sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança (VYGOTSKY, 2007: 122).

O pesquisador finaliza constatando que a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre campo de significado e o campo da percepção visual, ou seja, situações no pensamento e reais.

CAPÍTULO III

Desvendando o universo fantástico do Castelo Rá-tim-bum

O Capítulo III desvenda o universo encantado do *Castelo Rá-tim-bum*, descrevendo seus ambientes e personagens lúdicos, através de trechos conceituais, imagens e citações de três cenógrafos do programa.

Se você não é fiel ao perfil do personagem, você começa a inventar coisa que não tem nada a ver com ele, você acaba confundindo o entendimento do espectador. Você pode observar, você vai no teatro, abre a cortina, ou já está aberta e vê um cenário e às vezes nem entrou ninguém em cena mas você já formata uma figura que vive ali, pois um monte de coisa já está contada. A época, poder aquisitivo, uma série de elementos, então se você não presta atenção e não cuida pra ter uma coerência, acaba dificultando o entendimento do espectador e, muitas vezes, atrapalha o ator a formatar o personagem, porque os utensílios que ele usa, os objetos, os acessórios de figurino, o próprio figurino, o ambiente, tudo isso ajuda muito a construir o personagem dele. Agora, se não está coerente, fica difícil até pro próprio ator, pro espectador, pro diretor, pra todo mundo. Então, a cenografia tem essa obrigação, é uma das funções básicas da cenografia, é dar suporte pro entendimento, de onde está se passando aquela cena, quem mora lá, o que eles fazem, tudo o que acontece ou vai acontecer ou já aconteceu. (...) a gente presta serviço pra um texto, pra uma dramaturgia e pra uma direção, e pra um elenco, a gente tem que estar apoiado nessas necessidades. (...) Cenografia é suporte, é apoio, não é a estrela da história. A estrela é o texto, o argumento. Depois o ator, direção. Cenografia está ali pra compor, pra ajudar a compor, tanto esteticamente como nesse subtexto.⁴

Pode-se notar, pelo depoimento da cenógrafa, que o cenário do *Castelo Rá-tim-bum* exerce uma função fundamental na ambientação da atração, uma vez que procura passar, através de seus pequenos detalhes, a história e as características dos personagens que o habitam, tendo suas formas inspiradas no estilo art-nouveau radical do espanhol catalão Antonio Gaudí, considerado por muitos o pai da



Figura 1: Pedro, Nino, Zeca, Biba e Relógio

Figura 2: Planta baixa do Castelo Rá-tim-bum

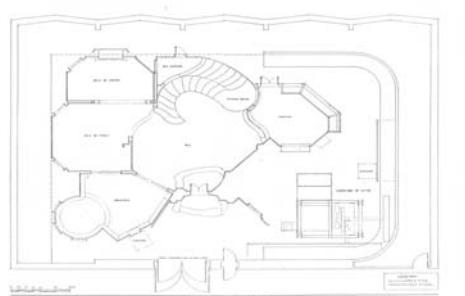


Figura 3: Sala de estar, com a árvore-mãe

⁴ A cenógrafa Luciene Greco Ferreira, em entrevista realizada numa parceria entre alunos de Jornalismo e Rádio e Televisão, da Faculdade Cásper Líbero, em 2007, para a formulação do Trabalho de Conclusão de Curso: "Raios e Trovões! - Almanaque do Castelo Rá-Tim-Bum" e desta Pesquisa de Iniciação Científica.

Arquitetura, o que permitiu uma perfeita integração entre construção e fantasia. Assim, o desvendamento das peculiaridades de cada cômodo está atrelado à personalidade dos moradores que mais o usufruem, fato que justifica a escolha dos objetos ali colocados e tipo de decoração aplicada, sendo este o recurso que será utilizado para a descrição da cenografia do programa em estudo.



Figura 4: Gravação da vinheta de abertura do programa

CAPÍTULO IV

Transmitindo mensagens através da cenografia

O Capítulo IV mostra a opinião dos telespectadores, profissionais da área de arte e cenógrafos participantes do projeto arquitetônico da atração, em relação aos elementos que compõe a ambientação, o papel e a mensagem que a cenografia pretende transmitir ao público, além da relação que pode ser determinada entre brinquedo, programa televisivo e cenografia.

1) Os telespectadores e a captação

A fim de contemplar o planejamento metodológico desta monografia, iniciaram-se as pesquisas de campo previstas através do site de relacionamentos *Orkut*, na Internet, apenas como medida de sondagem, tanto com telespectadores comuns e admiradores deste programa infantil, quanto com profissionais das áreas de produção e direção de arte televisivas, cenografia, arquitetura e artes plásticas.

Foi lançada uma enquete, durante a última semana do mês de agosto de 2006, nos fóruns das cinco comunidades mais freqüentadas e populares relacionadas ao programa. Como resposta a esta primeira enquete obtiveram-se quatro comentários, dois deles bem sucintos: “O que eu mais adorava no castelo eram: o puff do hall do castelo, os bancos da cozinha e o elevador escondido nos livros da biblioteca...tudo me fascinava rsrs! O colorido também...acho que é muito importante que as coisas dedicadas às crianças sejam coloridas.” Daniel (30/08/2006); “Acho que a árvore é o que mais me faz lembrar...com certeza. O puff é lindo!” Gabriela (31/08/2006); “A porta de entrada, é linda!!! O porteiro pedindo a senha...” Ana Karina (31/08/2006); “Sei lá...tudo pra mim era magnífico...mas as histórias da Morgana e aquela musiquinha da introdução que mostrava a ‘vizinhança’ do castelo anunciando mais um episódio era magnífica!!!” Bruno (31/08/2006).

Durante a segunda semana de setembro de 2006, reforçou-se o apelo pela colaboração dos associados nas mesmas comunidades e conseguiu-se mais dois



depoimentos: “Acho tudo muito inusitado, a árvore no meio da sala, a cozinha imensa, o quarto do Nino, que menino que via o Castelo não era doido pra ter um quarto igual o dele, a começar pela porta que girava e terminando nos milhares de quadrinhos na parede. Hoje lembro dos detalhes do formato do programa e tinha altas corridas de câmera que mostravam o cenário todo, era muito bom. Tem as musiquinhas, jingle e tudo de trilha sonora era muito bem elaborado. Tá aí minha opinião.” Dante (11/09/2006); “Pode crer...o quarto do Nino era fantástico e eu queria ter um igual, mas a árvore no meio (com a Celeste, hehe) era bem bacana também!!!” Carlitos (12/09/2006).

A função dos cenários não é representar, mas ser um ambiente onde nascem, vivem e morrem as personagens. Há uma relação precisa entre ator e cenário, e os cenários não são um lugar, mas ambientes. Como a vida do homem é condicionada ao ambiente em que vive, assim o serão as personagens aos cenários. Elas serão influenciadas por eles em todas as suas características, comportamentos, caráter e hábitos (MANTOVANI, 1989: 23).

Portanto, percebe-se que os telespectadores analisados não identificam a cenografia como um setor distinto da produção e planejamento do programa, sendo elaborado por profissionais especializados na área, traduzindo alguns signos por si só, mas sim imergem-na no contexto da narrativa e relacionam-na diretamente as práticas e dinâmica de encenações dos personagens, tornando-se indispensável para eles. O trabalho do cenógrafo faz parte de um todo que irá comunicar-se com o público, conduzindo-o a um mergulho profundo no produto ficcional: “A função dos cenários é indicar ao espectador uma direção para sua imaginação (Idem: 27).”; “O cenário não deverá chamar a atenção do espectador em detrimento da atuação dos atores (Ibidem: 28).”.

2) Os profissionais de arte e suas considerações

Nota-se a preocupação dos idealizadores em adotarem um padrão estilístico correto para o embasamento e conteúdo a ser expresso com o cenário do programa, o que possivelmente influenciaria sua harmonia visual, juntamente com a maquiagem e o figurino dos personagens, gerando a mensagem que o programa pretende codificar e enviar a cada criança que o assiste, sendo esta responsável por decodificá-la. No processo de recepção destas informações, implicitamente armazenadas em forma de vídeo e veiculadas pela televisão, é que o telespectador comprehende as aventuras de Nino, Biba, Pedro e Zequinha, armazenando-as em sua memória, por terem sido momentos bons e agradáveis que passou vido na telinha, sendo que a cenografia



auxiliou neste processo, mas não delimitou suas fronteiras com a trama narrativa e sim trilhou um caminho paralelo a ela, ajudando-a a firmar sua intenção de conduzir o telespectador a um universo mágico, onde a imaginação é realidade.

Com o intuito de buscar tomar conhecimento da opinião de alguns profissionais de área para verificar se a linha de raciocínio adotada ao interpretar as formas de expressão dos telespectadores está de acordo ou não, conseguiu-se realizar uma pequena entrevista com a produtora de arte, Manoela Robalo da novela que foi exibida às 20 horas pela Rede Record de Televisão, no ano de 2006, *Cidadão Brasileiro*. Para ela a importância da cenografia na produção de um programa infantil é enorme, de quase 100%, porque a criança trabalha basicamente com o visual e está aprendendo, então, utiliza das imagens o tempo todo. O processo de pesquisa de um cenário no produto destinado às crianças é fantástico, certamente uma das tarefas mais importantes a serem realizadas. Ali é gerado o ambiente de fantasia, tendo-se a preocupação de verificar a mensagem que cada elemento transmite, não adiantando introduzir somente alguns objetos divertidos e coloridos se os personagens criados não se adequam ao espaço. Assim, é fundamental realizar um trabalho em conjunto com toda a equipe de criação do conteúdo audiovisual, a fim de transmitir uma mensagem didática para a criança, assumindo a cenografia a posição de contribuinte e firmadora dos propósitos idealizados para o programa.

Pretendendo-se compreender melhor a importância do cenário para uma melhor atuação dos atores e movimentações em cena, originando certa dinâmica entre as personagens e transformando os objetos cênicos em elementos importantes para a interpretação, entrevistou-se o professor universitário, arquiteto, cenógrafo e manipulador de bonecos Álvaro Petersen Jr., que deu vida da cobra Celeste no *Castelo Rá-tim-bum*.

Álvaro Petersen Jr. acredita que a cenografia, não só no programa infantil, mas em todas as produções, é extremamente importante, porque aquilo que se expõe à criança ou a qualquer outro grupo de telespectadores já pode ser considerado conteúdo puro.

3) A equipe de cenografia do Castelo Rá-tim-bum e o planejamento

Para que fosse possível averiguar todas as informações coletadas e ter certeza das constatações realizadas até então nesta monografia, no primeiro semestre de 2007, foram feitas entrevistas pessoais com dois dos responsáveis pelo trabalho

cenográfico desenvolvido no programa da TV Cultura, em estudo: Marcelo Oka (coordenador do grupo de profissionais) e Luciene Greco Ferreira (cenógrafa).

(...) nós tínhamos como meta neste projeto transmitir a idéia da arte como um todo, então tudo o que estava presente no cenário tinha que contar alguma coisa. Mas do ponto de vista de arte mesmo né. (...) a cenografia, neste caso também, tinha que contar a história do sempre, (...) dos personagens, então muitos momentos, se você prestar mais atenção nos detalhes, você vê que tem móveis de várias épocas, vários períodos da história da arte, o Dr. Victor era um cientista, então, tem alguns momentos no cenário, alguns trechos que tem as máquinas dele, as traquitanas dele, então nós estamos contando uma história que é da personalidade de cada um dos habitantes do Castelo que fundamentalmente é ARTE (...).⁵

Marcelo Oka afirma que o grau de dificuldade para se determinar o significado que um espaço criado possui é enorme, porque cenografia não se transcreve com palavras, é uma fusão de sensações, de emoções, que irão tocar fundo cada um de maneiras diferentes, portanto, deve-se planejar um ambiente, com bases sólidas, com propósitos, mas descobrir se aquilo chegou da forma como foi idealizado aos receptores, fica complicado.

A cenógrafa entrevistada expõe que o papel da estética em um programa infantil é fundamental, ao gerar uma cenografia não só com efeito visual, mas como apoio físico para estimular e auxiliar a reforçar a interpretação do ator, que estando inserido em um cenário bem feito poderá representar perfeitamente o contexto que vive, suas origens e características pessoais, por mais que sejam mirabolantes e lúdicas:

(...) a maioria das coisas que a gente colocou como bugiganga, invenções do Dr. Victor, as engenhocas todas, tudo que é meio absurdo e fantástico, a maioria não estava no roteiro, a gente que inventou pra enriquecer o perfil do personagem, pra possibilitar aos roteiristas uma inspiração para escrever cenas, etc. Então se fosse só decorativo, ia ser lindo, mas só decorativo não ia ser possível criar a riqueza de exploração para as cenas, porque é assim, eu acho o Castelo Rá-tim-bum é um programa legal, os personagens acho maravilhosos, mais até que os roteiros, acredito que é um programa redondo, ele cumpre com a função pedagógica e o mais incrível é que faz mais de dez anos que foi feito e até hoje ele desperta interesse, as crianças assistem, está aí no ar até hoje, repetindo, repetindo (...).⁶

⁵ O Chefe da equipe de Cenografia *Marcelo Oka*, em entrevista realizada numa parceria entre alunos de Jornalismo e Rádio e Televisão, da Faculdade Cásper Líbero, em 2007, para a formulação do Trabalho de Conclusão de Curso: "Raios e Trovões! - Almanaque do Castelo Rá-Tim-Bum" e desta Pesquisa de Iniciação Científica.

⁶ A cenógrafa *Luciene Greco Ferreira*, em entrevista realizada numa parceria entre alunos de Jornalismo e Rádio e Televisão, da Faculdade Cásper Líbero, em 2007, para a formulação do Trabalho de Conclusão de Curso: "Raios e Trovões! - Almanaque do Castelo Rá-Tim-Bum" e desta Pesquisa de Iniciação Científica.



Desta forma, baseado do conceito de brinquedo do psicólogo soviético Vygotsky, o qual afirma que a brincadeira para as crianças em idade pré-escolar é o mundo imaginário e ilusório onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, verifica-se que o cenário proporcionando o clima de magia e fascínio como, por exemplo, implantando as passagens secretas do *Castelo Rá-tim-bum*, é um dos grandes motivadores para que a criança tenha no programa de televisão, feito exclusivamente para sua faixa etária, um brinquedo que a permite desenvolver sua intelectualidade e moralidade, pois é um artifício para que dê asas a sua imaginação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

(...) é o papel que a Cultura sempre nos ensinou bem, eles implantaram nas nossas mentes uma filosofia, todas as pessoas que chegavam lá, nós e tal, e era tão natural isso não era uma obrigação, não tinha uma cartilha nada entendeu? A gente se sentia meio vestindo a camisa assim, de ver o que era correto ou que não era. (...) eu não sei como é que está a Cultura hoje, mas este espírito é ele assim acompanhava até o pintor, o marceneiro, sabe a maneira como eles faziam as coisas era tudo muito certo. Eu tenho uma experiência que eu acho que eu nunca vou esquecer, nós estávamos fazendo uma produção do X-Tudo, alguma coisa assim, e fomos numa loja de material de arquiteto, aí quando o dono descobriu que nós éramos da Cultura, ele falou assim: “Eu tenho que agradecer vocês, eu tenho que agradecer a Cultura!”, ele falou: “Olha, sabe o quê que é, eu sou instrutor de mergulho e de pára-quedismo, ou seja, eu nunca tô em casa, e eu devo a educação dos meus dois filhos a TV Cultura.”, porque na época ele colocava as crianças na frente da TV e sabia que eles não iam apreender nada de ruim, muito pelo contrário, então assim era uma coisa muito legal de se ouvir, olha poxa eu participei disso, e muita gente na Cultura tem isso, tinha né, não sei como está hoje.⁷

A atual Diretora de Programação Infantil da TV Cultura, Beatriz Rosemberg, durante uma palestra com a temática “Criança e Televisão” realizada na Faculdade Cásper Líbero, na 1^a Semana do Audiovisual, no primeiro semestre de 2007, elencou à platéia, composta por estudantes universitários, os principais fatores que compõe um programa televisivo infantil de qualidade: o divertimento (presença do humor, suspense, emoção e aventura, gerando uma narrativa envolvente), ser adequado para uma faixa etária (lembrando que um bom produto para crianças todos acabam gostando, inclusive os adultos), ter ritmo e a linguagem certa, presença de personagens que os pequenos

⁷ O Chefe da equipe de Cenografia *Marcelo Oka*, em entrevista realizada numa parceria entre alunos de Jornalismo e Rádio e Televisão, da Faculdade Cásper Líbero, em 2007, para a formulação do Trabalho de Conclusão de Curso: “Raios e Trovões! - Almanaque do Castelo Rá-Tim-Bum” e desta Pesquisa de Iniciação Científica.

possam se identificar, utilização de músicas, bonecos e animação em 3D, acompanhamento pedagógico (passar valores positivos: permitir que o público-alvo entre em contato com o mundo em que vive, ampliando seus horizontes e assim sendo capaz de resolver certos conflitos da maneira correta), e o não uso da violência.

Segundo Beatriz Rosemberg, os pais podem ficar despreocupados caso seus filhos optem por assistir um determinado programa da emissora, pois ali tudo é bem discutido antes de ser colocado no ar, tendo por objetivo sempre mesclar conteúdos informativos e formativos à grade de programação. De acordo com suas explanações, produzir para criança não depende de dinheiro e sim de pensamento, de criatividade, de bom senso, sendo que a mensagem transmitida não é só o texto, mas tudo que está presente na tela:

(...) o infantil é a gente procura fazer aquilo que a gente gostaria quando era criança, tipo ficar embaixo da escada, gavetinhas de vários tamanhos, é fazer tudo aquilo que a vida real não permite (...). Eu adoro, a Luciene também adora, então, porque eu acho que a gente consegue entrar mais fácil neste universo, então assim quando você for fazer algumas coisa pra criança você tem que voltar a ser criança, a gente nunca deixou de ser uma, porque, às vezes, a gente só faz tipo de adulto (risos).⁸

(...) eu pensava no que as crianças iam curtir, viajar, dentro desse contexto. De um Castelo, onde três crianças vinham, todo dia depois da escola, entrar numa viagem, toda fundamentada em conceitos reais inseridos numa fantasia. É claro que inconscientemente você coloca algumas coisas da sua infância, mas eu não acredito muito nisso, porque na minha infância a estética era outra, eu nunca tinha ouvido falar de Gaudí, as referências visuais que eu tinha, as coisas que me deixariam estimulada eram muito mais simples, minha época era muito mais enxuta de referências.⁹

Portanto, analisando o que afirmam Marcelo Oka, Luciene Greco Ferreira e a Diretora de Programação Infantil da TV Cultura, chega-se a conclusão que, como constatou Vygotsky, o brinquedo (Castelo Rá-tim-bum) fornece ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência: a ação na esfera imaginativa, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e vontades naturais, tudo está impresso na brincadeira, atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança. E este brinquedo traz como elemento fundamental para a concretização de seu

⁸ O Chefe da equipe de Cenografia *Marcelo Oka*, em entrevista realizada numa parceria entre alunos de Jornalismo e Rádio e Televisão, da Faculdade Cásper Líbero, em 2007, para a formulação do Trabalho de Conclusão de Curso: "Raios e Trovões! - Almanaque do Castelo Rá-Tim-Bum" e desta Pesquisa de Iniciação Científica.

⁹ A cenógrafa *Luciene Greco Ferreira*, em entrevista realizada numa parceria entre alunos de Jornalismo e Rádio e Televisão, da Faculdade Cásper Líbero, em 2007, para a formulação do Trabalho de Conclusão de Curso: "Raios e Trovões! - Almanaque do Castelo Rá-Tim-Bum" e desta Pesquisa de Iniciação Científica.



universo fantástico, a cenografia, que além das formas e cores, contém também muitos significados, os quais são percebidos pelos pequenos e interpretados de diferentes maneiras.

Um aspecto especial da percepção humana – que surge em idade muito precoce – é a percepção de objetos reais. Isso é algo que não encontra correlato análogo na percepção animal. Por esse termo eu entendo que o mundo não é visto simplesmente em cor e forma, mas também como um mundo com sentido e significado. Não vemos simplesmente algo redondo e preto com dois ponteiros; vemos um relógio e podemos distinguir um ponteiro do outro. (...) Essas observações sugerem que toda percepção humana consiste em percepções categorizadas em vez de isoladas (VYGOTSKY, 2007: 24).

(...) é que a cenografia é física, então a criança vê aquilo e já entende tudo o que tem ali, ela bate o olho e já saca que uma casa muito louca, uma coisa muito estranha...de cara, sem nem ouvi nada, sem nem ver nenhum personagem.¹⁰

Deste jeito, percebe-se que a televisão não é simplesmente um meio de comunicação, forma com seus milhares de pixels um instrumento de educação e entretenimento, capaz de dialogar com inúmeras crianças simultaneamente, em todo país, ao veicular um programa brilhante, como o em estudo, que foi capaz de tornar real na consciência do público a existência de personagens centenários, com poderes mágicos e animais falantes, os quais moram em um castelo repleto de ludicidade que localiza-se no meio de uma cidade grande:

A TV é um híbrido de eletrodoméstico com porta do encantamento. Inerte como um liquidificador, basta apertar um botão e um outro mundo se precipita sala adentro. Como o Saci, invade a realidade viajando num redemoinho. Só que a TV não obedece às regras de passagem. O real e o imaginário, o comum e o mágico, a vida real e a ficção se sucedem, interpenetram e misturam, criando um mundo paralelo que, como no conto tradicional, se encontra com o nosso e interfere na imaginação (PACHECO, 1998: 94).

Referências

Livros:

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2^a ed., 1998.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 7^a ed., 2007.

¹⁰ A cenógrafa Luciene Greco Ferreira, em entrevista realizada numa parceria entre alunos de Jornalismo e Rádio e Televisão, da Faculdade Cásper Líbero, em 2007, para a formulação do Trabalho de Conclusão de Curso: "Raios e Trovões! - Almanaque do Castelo Rá-Tim-Bum" e desta Pesquisa de Iniciação Científica.



VYGOTSKY, Lev Semyonovich. *Psicologia da Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HELD, Jacqueline. *O Imaginário no Poder: as crianças e a literatura fantástica*. São Paulo: Summus, 3^a ed., 1980.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Duas Cidades; 34^a ed., 2002.

PACHECO, Elza Dias. (org). *Televisão, criança, imaginário e educação*. Campinas: Papirus, 1998.

MANTOVANI, Anna. *Cenografia*. São Paulo: Editora Ática, 1989.

RATTO, Gianni. *Antitratado de Cenografia: variações sobre o mesmo tema*. São Paulo: SENAC, 2^a ed., 1999.

FUNDAÇÃO PADRE ANCHIETA. *Cultura 20 anos*. São Paulo: IMESP, 1989.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise filmica*. Campinas: Papirus, 1994, p. 69-145.

ARONOVICH, Ricardo. *Expor uma história: a fotografia do cinema*. Rio de Janeiro: Gryphus, 2004.

CARNEIRO, Vânia Lucia Quintal. *O Educativo como entretenimento na TV Cultura: Castelo Rá-tim-bum, um estudo de caso*. Tese de doutorado FEUSP/USP, 1997.

CÂMARA, Raimundo Nonato Silva. *A inserção do programa Castelo Rá-tim-bum, nos propósitos da TV Cultura, a partir de sua produção, estrutura e conteúdo*. Tese de mestrado ECA/USP, 2001.

CD ROM:

CD ROM Revista Neo Interativa. São Paulo: USP, vol. 2, 1994. Seção TV.

Vídeo:

Coleção Castelo Rá-tim-bum. Videocultura-TV Cultura(SP). Brasil: Videolar Multimídia LTDA, 1998. 13 fitas de vídeo (2 episódios cada), NTSC-VHS, son., color.

Internet:

- Orkut

<http://www.orkut.com>

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=43575>. Acesso em 11 set. 2006.

- TV Cultura

<http://www.tvcultura.com.br>

<http://www.tvcultura.com.br/publicidade/hotsite/tvratimbum/noticia.tvratimbum.especial.SET04.pdf+castelo+ra+tim+bum+criado+em&hl=pt-BR>

- Teledramaturgia

<http://www.teledramaturgia.com.br/castelo.htm>



- PoppyCorn
<http://www.poppycorn.com.br/artigo.php?tid=5>

- Terra Cinema
<http://www.terra.com.br/cinema/infantil/castelo.htm>

- A Arca
<http://www.a-arca.com>

- Next Web
<http://www.nextweb.com.br/castelo/>

- LAPIC
<http://www.eca.usp.br/nucleos/lapic/>