

**O EDUCATIVO COMO ENTRETENIMENTO: UMA PROPOSTA DE TV INFANTIL**

por

Frederico Belcavello Guedes

(Aluno do Curso de Comunicação Social)

Monografia apresentada à banca  
examinadora na disciplina  
Projetos Experimentais.  
Orientador Acadêmico: Prof.  
Ms. Álvaro Eduardo Trigueiro  
Americano.

GUEDES, Frederico Belcavello. *O educativo como entretenimento*: uma proposta de TV infantil. Juiz de Fora: UFJF; FACOM, 2.sem.2001. 119 fl. mimeo. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

Banca examinadora:

---

Prof. Dr. Ernani Almeida Ferraz  
Relator

---

Prof. Cristiano José Rodrigues  
Convidado

---

Prof. Ms. Álvaro Eduardo Trigueiro  
Americano  
Orientador

Examinado Projeto Experimental:

Conceito:

Em:

*Aos meus pais que sempre me incentivaram ao estudo e à educação. Ao meu irmão, um grande ajudante nas mais diversas atividades. A Mônica com seu apoio e ajuda em todo tempo e contribuição efetiva para a realização deste trabalho, em especial. A Ernani e Álvaro, incentivadores, companheiros e amigos. A Felipe Tavares e seus alunos, nossas fontes de inspiração.*

## S I N O P S E

Um estudo de linguagem educativa na TV, com base em uma análise das atribuições cognitivas e emocionais da criança, seus gostos e sua relação com a televisão, e no estudo de exemplos de programas educativos infantis.

Uma proposta de TV infantil lúdica e educativa.

# S U M Á R I O

## 1. INTRODUÇÃO

## 2. A CRIANÇA E A BUSCA DO SIGNIFICADO

- 2.1. **Olha quem está pensando também**
- 2.2. **O nascimento da inteligência, a construção do real e a formação do símbolo**
- 2.3. **Entendendo alguns significados**

## 3. A CRIANÇA E OS SIGNIFICADOS DA TV

- 3.1. **O êxtase pela "telerrealidade"**
- 3.2. **Em busca da TV educativa**
- 3.3. **TV educativa com entretenimento?!**
- 3.4. **Sim! Educativo com entretenimento!**
  - 3.4.1. *Pioneirismo à americana*
  - 3.4.2. *"Goiabada de marmelo..."*
  - 3.4.3. *"Senta que lá vem a história..."*
  - 3.4.4. *O diário de bordo de Lucas Silva e Silva*

## 4. O CASTELO DO EDUCATIVO COM ENTRETENIMENTO

- 4.1. **"Bum, bum, bum, Castelo Rá-Tim-Bum!!!!..."**
- 4.2. **Os pilares do castelo**
- 4.3. **Personagens e ambientes da narrativa**
- 4.4. **Pedagogia em pílulas**

#### 4.5. **Estrutura geral dos episódios**

#### 4.6. O "Bum" do *Castelo*

### 5. "VOVÔ NICO E SEU PORÃO": UMA PROPOSTA

#### 5.1. **Sinopse**

#### 5.2. *Dramatis personae*

#### 5.3. **Interferências**

#### 5.4. **Cenários**

#### 5.5. **Estrutura do episódio**

### 6. CONCLUSÃO

### 7. BIBLIOGRAFIA

### 8. ANEXOS

## 1. INTRODUÇÃO

Olhos de criança espreitam o mundo novo, tentando conhecê-lo. Ela surpreende-se e acostuma-se com a multiplicidade de elementos e eventos visuais, auditivos e táteis que lhe atijam os sentidos durante os primeiros anos de vida. Seu desafio é atribuir significado a tudo isso, conhecer o mundo, entendê-lo e se entender.

Clama-lhe especial atenção aquela caixa mágica, na qual é só apertar um botão e surgem mais imagens coloridas, movimentadas, e sons de todos os tipos e volumes... Chamam-na de televisão. Traz tanta informação quanto seus pais, parentes, escola, professores...

A televisão faz parte, já há muitas décadas, do dia a dia da criança. Hora com programas de adultos, hora com produções de caráter infantil, a TV foi responsável por deixar estateladas diante da tela, pelo menos, cinco gerações de crianças. A fórmula: entretenimento puro.

O debate sobre a televisão se acirrava nas primeiras décadas em função da condenação que parte dos pensadores fazia à "alienação televisiva" contraposta à tentativa de sua utilização como meio de educação, que acabou praticamente restrita às tevês públicas. Este esforço, no entanto, esbarrou numa deficiência de formato que identificava a programação dos canais públicos do mundo todo como

enfadonhas, sempre que se prestavam ao papel educativo, principalmente nos casos em que se dirigiam ao público infantil.

No entanto, paralelamente, um outro movimento começou a se configurar no meio televisivo na década de 70: a produção de programas educativos, voltados ao público infantil, mas que buscariam, além de educar, entreter. Ou ainda, educar entretendo e mantendo bons índices de audiência.

A produção de *Sesame Street*, nos Estados Unidos foi a pioneira nesse sentido. Dela veio a versão brasileira *Vila Sésamo*, e, mais tarde, outras experiências foram feitas nessa linha, como o *Sítio do Pica-pau Amarelo*, *Rá-Tim-Bum*, *Mundo da Lua* e o *Castelo Rá-Tim-Bum*, todos, sucesso de público e crítica.

A partir deles, formatou-se uma linha lúdico-pedagógica para a realização de programas infantis de TV com ideal de educação divertida, aliando os conteúdos pedagógicos à linguagem própria da TV. Os pressupostos que norteiam este novo gênero e possibilitarão novas produções à mesma altura são o nosso objeto de pesquisa.

Para isso, buscamos entender, primeiramente, atribuições específicas do desenvolvimento infantil, com base na obra de Jean Piaget, o qual representa a mais importante

referência em estudos cognitivos, e influencia em muito o trabalho de educadores.

A partir deste primeiro exame, nosso foco passa às produções voltadas ao público infantil que antecederam à TV. Destacamos a importância dos contos de fadas, como referencial de formação infantil secularmente consagrado e eficiente, como sublinha Bruno Bettelheim, e das histórias em quadrinhos, que aliaram histórias infantis à imagem.

Da relação visual, vêm os primeiros laços com a TV, intensos em toda a audiência, mas especiais no caso das crianças, habitantes certos do mundo explicitado por Muniz Sodré como "telerrealidade".

Dessa identificação se origina a expectativa do uso educativo da TV, o qual narramos e debatemos implicações e dificuldades, até a sinalização para a tentativa de construção de um modelo lúdico que aliasse educação e entretenimento.

Em seguida, destacamos e comentamos as experiências pioneiras e mais significativas produções do gênero, coroadas pelo seriado *Castelo Rá-Tim-Bum*, tema do quarto capítulo. O programa obteve altos índices na medição de audiência, mesmo sendo exibido em horário nobre numa TV pública. Ganhou respaldo de críticos de TV e tornou-se tema recorrente de estudos acadêmicos, representando a fórmula que deu certo. Por isso é nosso exemplo, tendo personagens, cenários,

narrativa e quadros pedagógicos examinados minuciosamente, para fornecer-nos elementos estruturais referenciais a outras produções de mesmo caráter.

Com base nessas premissas apuradas, apresentamos uma proposta nossa de programa lúdico de TV, direcionado ao público infantil, com caráter educacional formativo, sem jamais desprezar os laços de entretenimento e diversão que unem criança e televisão.

... a aquisição de uma compreensão segura do que o significado da própria vida pode ou deveria ser é o que constitui a maturidade psicológica. E esta realização é o resultado final de um longo desenvolvimento: a cada idade buscamos e devemos ser capazes de achar alguma quantidade módica de significado congruente com o "quanto" nossa mente e compreensão já se desenvolveram.

BRUNO BETTELHEIM

## 2. A CRIANÇA E A BUSCA DO SIGNIFICADO

De repente aquela caverna escura, quente, úmida, com barulhos repetitivos, na qual passou-se nove meses abre uma porta mágica! Uma rajada de luz cega os olhos; o som é completamente diferente; cheiros variados; tudo sequinho... A visão começa a voltar... O que é isso? Tudo claro! Essas coisas se mexendo? Pegando em mim? Vou chorar!...

### 2.1. Olha quem está pensando também

Pode não ser bem assim que funciona a mente de um bebê na hora de seu nascimento, mas que todas essas novidades são processadas e de alguma forma "pensadas" não há dúvida. Mas já houve. Por milhares de anos na história da humanidade a inteligência dos bebês foi desconsiderada. Eram vistos como seres vegetativos que necessitavam apenas de alguns cuidados materiais, como alimentação e higiene.

*Durante a idade Média a criança não era percebida como um ser singular, com uma Psicologia própria, mas como um adulto em miniatura. Nas camadas superiores das sociedades do século XVI e XVII surgiu uma nova concepção de infância. A criança passou a ser percebida quase como um animal de estimação, um ser ingênuo, gentil e gracioso, que era paparicado, tornando-se um objeto de distração e relaxamento para os adultos (ALVES, J. 2001: p.3).*

Acreditava-se que o ser só desenvolvia sua inteligência à medida que adquiria linguagem. Freud foi o

primeiro a afirmar que o bebê desde seu nascimento é ser inteligente. Para ele, muitas experiências vividas nos primeiros meses de existência deixam registros duradouros no aparelho psíquico.

Mas foi só mais tarde, a partir dos anos 30, com a obra de Jean Piaget que a inteligência infantil começou a ser esclarecida:

*A inteligência verbal ou refletida baseia-se numa inteligência prática ou sensório-motora, a qual se apoia, por seu turno, nos hábitos e associações adquiridos para recombiná-los. Por outra parte, esses mesmos hábitos e associações pressupõem a existência do sistema de reflexos, cuja conexão com a estrutura anatômica e morfológica do organismo é evidente. Existe, portanto, certa continuidade entre a inteligência e os processos puramente biológicos de morfogênese e adaptação ao meio (PIAGET, J. 1970: p.13).*

A partir do entendimento da inteligência sensório-motora, dos primeiros meses de vida da criança, Piaget observou e descreveu passo a passo cada uma das etapas que se sucedem no desenvolvimento da formação da racionalidade da mente humana no processo de conquista da noção do universo real e produção de conhecimento. Seu trabalho de investigação desenvolvido na trilogia *O Nascimento da Inteligência na Criança*, *A Construção do Real na Criança* e *A Formação do Símbolo na Criança* foi essencial para o despertar do mundo para as atribuições específicas da infância.

## **2.2. O nascimento da inteligência, a construção do real e a formação do símbolo**

*... a partir do plano sensório-motor, a inteligência supõe uma união sempre estreita da experiência e da dedução, união essa de que o rigor e fecundidade da razão serão, um dia, o duplo produto (PIAGET, J. 1970: p.387).*

Dessa forma, para haver interação e compreensão do mundo são necessários dois pólos distintos: de um lado, o sujeito; do outro, o objeto. A descoberta da distinção e atribuições específicas de cada um desses pólos desenrola-se segundo fases subseqüentes do amadurecimento da criança, medido de acordo com as vitórias frente aos sucessivos estágios de egocentrismo.

O período sensório-motor corresponde à faixa do nascimento até, aproximadamente, os dois anos de idade. Nele a criança começa a construir a noção de objeto. Até então, o bebê não se diferencia das impressões sensoriais que percebe causadas pelo mundo exterior, pelos outros e pelos objetos. É como se ele e o universo fossem uma só massa, uma continuação do outro, sem a mínima noção de fronteira entre ambos. É um egocentrismo de negação da sua particularidade e universalização da existência. Tudo está centrado no próprio corpo da criança. As emoções e os sentimentos são gerados dos seus contatos corporais. A descoberta do mundo acontece a partir dos jogos de exercício, através dos quais o bebê imita

seus próprios gestos ou os das pessoas com quem convive e sente enorme prazer durante essa atividade e ao perceber que esses esquemas funcionam. Ao fim desse estágio a criança terá começado a perceber que possui um corpo dissociado do universo que ela habita. O desafio agora é conhecer que universo é esse.

Começa aí, por volta dos dois anos, o período pré-operacional e operacional concreto. A meta desta fase é construir imagens e ajustá-las em classes e séries intuitivas, reconhecer objetos. As construções são ainda inacabadas, pré-conceitos. A criança faz suas representações de forma direta, sem sintetizar duas ou mais imagens e obter, assim, conceitos. É o que Piaget chamou de pensamento intuitivo.

*O universo infantil ainda continua muito centrado no eu, mais a serviço das suas necessidades subjetivas e afetivas do que da verdade. O egocentrismo se manifesta em vários planos: intelectual, social, lingüístico, moral etc. (FARIA, A. 1995: p.42).*

A criança apreende o mundo como lhe parece, em função de suas necessidades e com obrigações semelhantes às suas próprias obrigações. Explica o mundo com animismo e artificialismo. Animais e seres inanimados agem conforme a lógica da criança, têm vida própria e razões e motivações conforme às da criança.

A capacidade de representar e pensar cria a aptidão ao jogo simbólico. Dos dois aos quatro anos sua característica

básica é a deformação do real: partindo do real, de experiências vividas, a criança cria seu momento imaginário. A partir dos quatro anos diminui o caráter deformante e o jogo se aproxima da representação imitativa: a criança submete o eu ao real, e não mais o mundo ao seu eu, brincando de casinha, por exemplo. A função do jogo simbólico é satisfazer o eu, por uma transformação do real em função dos desejos.

*São recursos que a criança usa para obter e para se ajustar a um mundo incompreendido ou temido. Quando brinca de "faz-de-conta" sabe que sua conduta não é racional para os outros, mas não está preocupada em convencê-los (FARIA, A. 1995: p.100).*

À medida em que se adapta às realidades físicas e sociais, a criança diminui as brincadeiras lúdicas que puxam pelo imaginário. O egocentrismo vai sendo vencido a partir do momento em que se intensificam as trocas, principalmente com outras crianças, e outras atividades que estimulam ordenação, seriação e classificação.

Dos sete aos doze anos a tarefa cognitiva imposta à criança é dominar as operações para criar noções de realidade definidas ou expressas através da linguagem. A criança já tem consciência dos fatores, uns em relação aos outros, age em relação aos conceitos e determina síntese e hierarquia. O pensamento torna-se verbalizado e os contatos sociais são facilitados. Não confunde mais seu ponto de vista com o dos outros.

O raciocínio começa a tornar-se essencialmente operativo, considerando conjunto e combinações e até trabalhando de modo reversível. Os jogos de construção e de regras tomam, gradativamente, o lugar dos jogos simbólicos. Essa nova modalidade alia a satisfação motora e intelectual à satisfação da vitória sobre o outro. São mais freqüentes, também, e ganham mais qualidade os desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, atividades lúdicas aproximadas das do trabalho.

O egocentrismo, agora é marcado por uma ligação exacerbada do pensamento ao real, chamada por Piaget de "*presunção cognitiva*", e se manifesta através de sofismas e rigidez de pensamento. A existência de interesses comuns nas conversas entre crianças nessa faixa etária favorece a tomada de consciência do pensamento e a expressão verbalizada. Leva, assim, ao declínio do egocentrismo, indício primordial de maturidade.

A vitória ou não sobre o egocentrismo é o sintoma principal para a avaliação do desenvolvimento infantil. O desafio para pais, educadores e demais responsáveis pela criança é proporcionar pelo ensino, atividades lúdicas, ensinamentos morais, literatura, vivência e toda forma de conhecimento a passagem pelos estágios de amadurecimento, descobrindo o universo e deixando para trás os sucessivos estágios de egocentrismo.

*Em realidade, por um mecanismo em aparência paradoxal, cujo análogo a respeito do egocentrismo do pensamento da criança mais velha descrevemos, no momento em que o indivíduo está mais centrado em si mesmo é que ele menos se conhece; e, à medida que ele se descobre, é que se situa em um universo e o constitui por essa mesma razão. Em outras palavras, egocentrismo significa, ao mesmo tempo ausência de consciência de si e ausência de objetividade, enquanto a tomada de posse do objeto como tal caminha lado a lado com a tomada de consciência de si* (PIAGET, J. 1996: p.20).

### **2.3. Entendendo alguns significados**

*"Hoje, como no passado, a tarefa mais importante e também mais difícil na criação de uma criança é ajudá-la a encontrar significado na vida"* (BETTELHEIM, B. 2000: p.11).

Este desafio, apontado por este gabaritado e reconhecido psicólogo infantil, ficou facilitado desde as primeiras descobertas sobre a psicologia infantil feitas por Freud e Piaget. A partir de seus trabalhos, muitos outros se dedicaram a explorar o universo da criança e a desvendar seus mistérios.

Autor de vários livros consagrados, Bettelheim vê a criança como um turbilhão de inseguranças, medos, perturbações, emoções indefinidas e questionamentos em busca de respostas. Convive com inúmeras pressões conscientes e inconscientes, às quais têm grande dificuldade de dar vazão. Precisa de ensinamentos que lhe toquem da maneira certa, ou

seja, através da fantasia, da mágica, da simbologia e do imaginário.

*Como Piaget mostrou, o pensamento da criança permanece animista até a idade da puberdade. (...) Sujeita aos ensinamentos racionais dos outros, a criança apenas enterra seu "conhecimento verdadeiro", mas no fundo de sua alma ele permanece intocado pela racionalidade (BETTELHEIM, B. 2000: p.60).*

Para Bettelheim, os contos de fadas são uma ferramenta primordial para tocar o imaginário da criança, falar-lhe à sua maneira e ajudá-la a vencer seus desafios.

Os contos de fadas são a mais antiga manifestação da literatura infantil ocidental. Surgiram na França, em 1697, com a publicação dos oito *Contos da Mãe Gansa*, de Perrault. Eram eles: *A Bela Adormecida no Bosque*, *Chapeuzinho Vermelho*, *O Barba Azul*, *O Gato de Botas*, *As Fadas*, *A Gata Borralheira*, *Henrique do Topete* e *O Pequeno Polegar*. O surgimento dos livros para crianças é um fato histórico relacionado à necessidade da classe burguesa sedimentar seus valores utilitaristas a partir da infância (Cf. ALVES, J. 2001: p.2-3).

Muitos outros contos foram escritos a partir de então, dentro de um formato que se consolidou na literatura e tocou fundo milhões de crianças por mais de três séculos. São escritos que, em geral, destaca Bettelheim, se passam em reinos distantes ou lugares e tempos indefinidos, o que deixa claro para a criança que não se trata de realidade. São

apresentados de modo simples, como através da expressão "Era uma vez...".

*O conto de fadas, a partir de seu começo mundano e simples, arremessa-se em situações fantásticas. Mas por maiores que sejam os desvios - à diferença da mente não instruída da criança, ou de um sonho - o processo da estória não se perde. Tendo levado a criança numa viagem a um mundo fabuloso, no final o conto devolve a criança à realidade, da forma mais reasseguradora possível. Isto lhe ensina o que mais necessita saber neste estágio de desenvolvimento: que não é prejudicial permitir que a fantasia nos domine um pouco, desde que não permaneçamos presos a ela permanentemente (BETTELHEIM, B. 2000: p.79).*

Para Bettelheim, os personagens respeitam a ambivalência da mente infantil: são bons ou maus, nunca as duas coisas ao mesmo tempo. Assim, a compreensão é facilitada e as mensagens de conduta de bondade ficam mais simples de serem compreendidas. Estes traços de caráter simples e diretos facilitam também a identificação da criança com o herói do conto. Em geral, os personagens não possuem nome, são referidos por substantivos simples, ou então seus nomes são gerais e descritivos, ou, pelo menos, nomes comuns. A partir dessa essência ordinária dos personagens (ainda que fadas, reis ou príncipes são "um príncipe", "um rei"...) as situações inusitadas são apresentadas como se fossem comuns e poderiam acontecer com qualquer um de nós.

*Os contos de fadas oferecem figuras nas quais a criança pode externalizar o que se passa na sua mente, de modo controlável. Os contos de fadas mostram à criança de que modo ela pode personificar seus desejos destrutivos numa figura, obter satisfações desejadas de outra, identificar-se com*

*uma terceira, ter ligações ideais com uma quarta, e daí para diante, como requeiram suas necessidades momentâneas (Ibidem, p.82).*

Os problemas existenciais tratados nos contos também são ordinários, como relação entre irmãos, ou pai e filho, mas aparecem segundo as imagens simbólicas fantásticas dos contos de fadas.

De acordo com Bettelheim, provocam ensinamentos sugestivos: demonstram soluções para os problemas - que são semelhantes aos problemas que afligem a criança internamente - mas não de maneira explícita. Não têm uma moral da história definida e deixam em aberto à criança levar ou não para a realidade os ensinamentos contidos no decorrer das narrativas.

O otimismo é também um traço marcante nos contos de fadas. As soluções para os problemas são positivas e o final é feliz. Os problemas se harmonizam e as personagens vivem felizes para sempre, o que significa que alcançaram o máximo que podiam em suas vidas.

*Como toda grande arte, os contos de fadas tanto agradam como instruem; sua genialidade especial é que eles o fazem em termos que falam diretamente às crianças. Na idade em que estas estórias são mais significativas para a criança, seu problema principal é colocar alguma ordem no caos interno de sua mente de modo a poder-se entender melhor - uma preliminar necessária para adquirir alguma congruência entre suas percepções e o mundo externo (BETTELHEIM, B. 2000: p.69).*

Outro formato antigo de produção para crianças são as histórias em quadrinhos. A primeira, *Les Amours de Monsieur Vieux-Bois*, foi escrita e desenhada por Rodolphe Topffer, professor da Universidade de Genebra, e publicada em 1837. Nos Estados Unidos, *Little Bears and Tykes*, de James Swinneston, foi publicada no jornal *San Francisco Examiner* em 1892. Ao contrário das européias que sempre se destinaram a crianças, as primeiras histórias americanas se dirigiam ao público adulto e eram editadas em jornais ou em suplementos de jornais (Cf. ALVES, J. 2001: p3).

Por muitas décadas, as histórias em quadrinhos foram vistas com maus olhos por pais e educadores. As principais acusações eram de que a leitura de quadrinhos dispunham para uma atitude de preguiça mental; retardo do processo de abstração; embaraço da criação do hábito de leitura de livros; má referência devido à linguagem descuidada; a influência de temas nocivos, violentos ou moralmente questionáveis (Ibidem, p.7)

Hoje, no entanto, a aceitação dos quadrinhos é muito maior. Alves enumera uma série de autores que desde os anos setenta, pelo menos, vêem a influência e o fascínio gerado pelos quadrinhos de uma outra forma. Através dessas leituras, a criança pode adquirir o gosto pela leitura e, a partir daí, se aventurar por outros tipos de literaturas. São construções mais próximas da maneira de pensar da infância e, por isso,

podem aproveitar melhor o significado. E, quanto aos temas, existem uma infinidade, cabendo orientação na hora da escolha dos quadrinhos. Dessa forma, a discussão sobre os quadrinhos já caminhou hoje para outro nível, o dos limites e possibilidades do seu aproveitamento pedagógico, como a análise crítica e o incentivo à criação.

Outras mídias descobriram, ao longo do século XX, a importância, inclusive econômica, de produzirem para o público infantil. Livros ilustrados se proliferaram. O cinema projetou milhares filmes. Vieram os desenhos animados e a televisão: a suprema mídia da segunda metade do século XX, uma fada encantando crianças há, pelo menos, cinco gerações.

Pelo olhar, a criança  
entra em cadeia de  
imaginário-a-ima-ginário.  
Pelo olhar, a criança  
alimenta sua fantasia. A  
fantasia, por sua vez, recebe  
e registra imaginariamente o  
mundo através da lógica que o  
psiquismo conhece: a lógica  
dos sonhos. Pelas fantasias  
infantis, o social, a ordem e  
a lei são aos poucos  
metabolizados, transformando-  
se em cultura.

ISMAR DE OLIVEIRA SOARES

### 3. A CRIANÇA E OS SIGNIFICADOS DA TV

Esta cinquentona senhora, fada da vida pós-moderna e membro indispensável de qualquer organização familiar do século XXI, a televisão, representa um marco nas relações sociais da humanidade e instiga infinitos questionamentos a pesquisadores, teóricos e críticos de sociologia, psicologia, comunicação, educação... São limitadas as respostas obtidas até hoje e muitas delas não conquistaram consenso ou unanimidade, mas alguns progressos já se fazem notar.

Uma constatação evidente é o interesse e a identificação da maioria de nós, mas sobretudo das crianças com a "telinha" (ou "telona", já que vivemos um tempo de vinte, vinte e nove ou mais polegadas...).

#### 3.1. O êxtase pela "telerrealidade"

Em geral os motivos que fortalecem estes laços são os mesmos para todas as idades, apenas operados de formas um pouco mais específicas de caso a caso e com intensidade variada de faixa para faixa.

O primeiro deles é o êxtase que a imagem desperta no homem, já há milhares de anos. Este interesse pela imagem, por sua vez, está enraizado no fascínio pelo olhar, provado desde a Antigüidade. A visão é, há muito, o sentido ao qual

os homens atribuem maior valor. McLuhan afirma em *A galáxia de Gutenberg* que o homem ocidental aprendeu a privilegiar a relação olho-cérebro, levando o pensamento a se tornar cada vez mais abstrato (Cf. SODRÉ, M. 2000: p.22). Através da imagem tem-se o registro mais complexo do mundo exterior e do real: as formas, cores, relevos, volumes, perspectiva, tamanho, distância... Mas também a ilusão é construída através dela. *"Nesse jogo (mortal) da imagem com o real, o olho fica em primeiro plano de importância, por ser o meio que registra e instaura a ilusão"* (SODRÉ, M. 2000: p.21).

A constituição do alfabeto foi fundamental para instaurar a superestima à visão:

*Essa prioridade a um dos sentidos - em detrimento do tato e da audição -, reforçada pela vigência do alfabeto fonético (meio que depende apenas do olho para o entendimento), imprimiria à civilização ocidental seu "caráter linear, fragmentário, causal e seqüencial". O uso do alfabeto (cujo modelo básico é o de um colar, com peças encadeadas numa ordem predeterminada) teria encorajado o hábito de perceber o ambiente em termos visuais e espaciais contínuos (Ibidem, p.22).*

Nas eras moderna e contemporânea outras invenções e hábitos foram gradativamente reforçando a prevalência do olhar: a imprensa, o livro, o teatro e a pintura renascentistas, sendo que a última inaugurou a perspectiva e possibilitou ao homem visualizar o espaço.

Mas a coroação do olhar começou a se delimitar, definitivamente, com a fotografia, no século XIX. Ao mesmo tempo e conjuntamente, a noção de simulacro, "*um duplo ou uma duplicação do real*", de acordo com Sodré, encaminha-se ao apogeu. A fotografia cria, através da química, uma cópia eternizada do real, independente deste não existir mais.

Não muito depois veio o cinema:

*O cinema aprofunda o simulacro moderno, ao movimentar a imagem (fazendo-a desfilar num ritmo determinado) e encenar um espaço e tempo imaginários. Não é tanto o real-histórico (como faz a fotografia) que o cinema pretende restituir, mas o sonho: os produtos da imaginação são realizados ou materializados pela ficção cinematográfica (SODRÉ, M. 2000: p.34).*

E finalmente, no século XX, apoiada na técnica da eletrônica, a televisão intrometeu-se no espaço da vida pós-moderna e criou, ela mesma, um novo espaço e tempo próprios, simulados, chamados por Muniz Sodré de "*telerrealidade*".

As crianças são habitantes constantes desse mundo. Passam de três a quatro horas por dia na frente da TV, de acordo com pesquisas diversas. Mas não gastam todo esse tempo com a programação dita infantil.

*Enquanto os mais pequeninos só têm acesso aos programas que lhes são destinados e não têm nenhum prazer em ver os programas para adultos que ultrapassam seu nível de compreensão, os mais velhos regalam-se tanto com os desenhos animados e outros programas infantis como com aqueles que foram concebidos para o público adulto (LAZAR, J. /s.d./: p.95).*

Uma dessas pesquisas, feita pelo Ibope em 1999, com cerca de 11 milhões de crianças de dois a catorze anos apontou que os dez programas preferidos por elas não eram dirigidos ao público infantil e faziam parte, em geral, do horário nobre da Rede Globo (Cf. BEZERRA, W. 1999: p.115).

Seja com programas infantis ou adultos, a TV funciona para a criança como uma porta do encantamento, uma passagem para o mundo imaginário. É que a forma televisiva a toca, como os contos de fadas, no seu imaginário, mundo no qual os pequenos estão imersos, quase constantemente.

*As atividades básicas necessárias ao desenvolvimento infantil, como dormir, comer e beber, evidenciam a preponderância da atividade lúdica, pois, por meio dela a criança recria uma realidade particular que lhe é própria, no mundo do "como se", o mundo não real, o mundo da imaginação, onde predomina o animismo, o artificialismo, o antropomorfismo (PACHECO, E. (org.). 2000: p.32).*

E para instaurar o ponto de encontro entre o mundo da criança e a "telerrealidade", a forma da TV é atributo imprescindível.

*A forma é um ludismo, que evidencia a cumplicidade e as regras especiais que diferem das leis, do instituído. Esse jogo, ritualístico, é da ordem do prazer sem finalidade estipulada, serve de pretexto para o ser-estar-junto e esse gozo se esgota no próprio ato. A tele-audiência coloca-se como a eufemização de um ritual totêmico que reforça o sentimento de pertença a uma dada "tribo" (Ibidem, p.73).*

A estrutura de linguagem da TV trabalha ao lado da forma para individualizar o contato e aproximar definitivamente a criança, ou mesmo o telespectador adulto.

*... a tevê se dirige ao público através do vídeo, simulando um "contato" direto e pessoal com essa "função indivíduo" que se supõe ser o telespectador. Por isso, é essencial à expressão televisiva a função lingüística de contato (função "fática", na terminologia implantada pelo lingüista Roman Jakobson), que visa a manter ou sustentar a comunicação entre falante e ouvinte (SODRÉ, M. 1999: p.56-57).*

A partir daí, a relação caminha para a identificação do telespectador infantil com o ambiente e os personagens retratados na "telerrealidade". O espaço-tempo da TV é um simulacro do da vida real, e, por isso, é o gancho que permite a projeção.

*Na turminha da escola ou das brincadeiras, no grupo do condomínio ou do clube não são necessários muitos detalhes do episódio visto na TV. Às vezes, basta um nome, o do super-herói ou do desenho animado, para que a comunicação, baseada na cumplicidade da audiência se estabeleça. Mais do que um grupo, essas crianças formam uma tribo, no sentido que Maf-fesoli atribui ao termo, e espalha-se a proximia, que é uma ocupação simbólica de um tempo-espaço comum e efêmero (PACHECO, E. (org.). 2000: p.78).*

A partir desse universo televisivo as crianças extraem materiais para organizar e interpretar suas experiências vividas. Assim, se prendem efetivamente a seqüências de processos nos quais possam participar. Identifica-se com o semelhante a si no espelho televisivo e também com idéias e

modelos, com o eu ideal, com o ideal do eu ou ainda com o superego, instância interditora que representa internamente tanto as proibições parentais com as tradições e os valores geracionais (Cf. SODRÉ, M. 2000: p.51).

*Esse processo identificatório tem nas crianças os seus melhores agentes. De fato, as observações so-ciopsicológicas têm localizado, na infância, uma facilidade toda especial para imitar os comportamentos e as atitudes vistos no vídeo, como se a representação televisiva da presença física desencadeasse um processo equivalente ao efeito da presença real (SODRÉ, 2000: p.51).*

Os primeiros estudos sobre as relações entre a TV e a criança, desenvolvidos por Hilde Himmelveit, em 1958, já mostravam que a existência de sintonia entre os universos televisivo e infantil são pré-requisitos para o estabelecimento do contato. Para ele, "as mensagens televisivas só são bem aceitas se apresentadas de forma dramática e se tocam idéias e valores para os quais a criança está emocionalmente preparada" (HIMMELVEIT, H. apud SODRÉ, M. 1999: p.80).

### **3.2. Em busca da TV educativa**

Se o advento da televisão data sua estréia em 1950, as discussões acerca da TV educativa, no Brasil, já vêm desde o fim da mesma década. Nessa época surgiriam os primeiros

programas ditos educativos em nossa televisão. Eram horários cedidos pelas tevês comerciais às instituições educacionais. A própria TV Cultura, quando iniciou suas atividades, em 1961, era uma emissora pertencente ao grupo dos Diários Associados e “cedia” dois horários de sua programação para a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo.

Já no Rio de Janeiro, a TV-Rio produzia um pioneiro curso destinado à alfabetização, enquanto a TV Continental tinha um programa semanal intitulado “Mesas Redondas”, no qual se debatia questões referentes à educação. Em 1964, constituiu-se uma comissão para a viabilização de uma TV educativa brasileira. No ano seguinte, o Ministério da Cultura pede a reserva de cem canais para a TV educativa.

Em 67, é decretado que as tevês educativas não tinham caráter comercial e estavam proibidas de veicular qualquer tipo de propaganda e de ter os programas patrocinados. O que se comentava na época é que essa lei teria sido resultado de uma articulação dos canais comerciais (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p. 29). O decreto também obrigava as tevês comerciais a transmitirem programas educativos – em 1970 especificou-se 5 horas semanais, em 30 minutos diários de segunda a sexta-feira e 75 minutos aos sábados e domingos, sempre entre 7h e 17h.

Finalmente, em 1969, a TV Cultura começou a funcionar como emissora educativa, administrada pela Fundação Padre

Anchieta. Mas a concepção de educativo, na época, se restringia a aulas, conferências, palestras e debates. A prioridade dos canais educativos, baseada num estudo oficial, seria a educação de adolescentes e adultos que não podiam mais se matricular na rede regular de ensino e estariam premidos no mercado pelas exigências de habilitação educacional - ressaltamos que nos referimos ao tempo do governo militar, do milagre econômico e da integração nacional... A lei 5.926, de 1971, legalizava a realização de supletivos tanto em sala de aula, quanto através do rádio, TV e outros meios de comunicação.

*Das bases educacionais fundadas por Rousseau às formas de dominação constatadas por Foucault, percebemos que o sistema educacional brasileiro parece ter cedido às diversas formas de mediação tecnológicas à função de educar uma grande massa de indivíduos, com intenção de atingir não apenas as metas educacionais estabelecidas pelo Joint Comiter (1993), como também os objetivos propostos nas linhas e entrelinhas dos acordos firmados com o Fundo Monetário Internacional - FMI (FERRAZ, E. 2001: p.65).*

Em 75, funcionavam no país sete emissoras educativas: Fundação Televisão Educativa do Amazonas, Fundação Maranhense de Televisão Educativa, Televisão Universitária do Rio Grande do Norte, Televisão Educativa do Ceará, Televisão Universitária de Pernambuco, Centro de Televisão Educativa do Rio Grande do Sul e TV Cultura. Em novembro de 75, foi ao ar a primeira transmissão da TVE-Brasil, em caráter experimental e, no ano seguinte, em definitivo.

Entretanto o entendimento de educativo desse sistema que se afigurava ainda estava extremamente vinculado ao caráter de extensão do sistema escolar, e, assim, o programa educativo era visto como extensão da sala de aula. As produções se resumiam a cursos - de supletivos a cursos de idiomas - com tele-professor e quadro negro, mesas de debates e discussões sobre educação e questões públicas, ou programação cultural.

Delineava-se assim, como já acontecera na Europa e nos Estados Unidos, uma estrutura clássica dos programas educativos (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p.44-46). Este modelo de "filme pedagógico" refere-se a um mundo composto por três esferas: o mundo mundano, o mundo da sala de aula e o mundo do especialista, onde acontece a explicação do mundo em que se vive para alguém que não sabe; o discurso é centrado sobre o destinatário; a montagem é o fator estruturante que articula as seqüências e a passagem de um plano para o outro e é subordinada aos propósitos de demonstração e exposição.

Formava-se, dessa maneira, uma programação maçante e impregnada das características formais da escola, as quais despertavam profunda antipatia da audiência, principalmente comparando a programação da TV educativa à da rede comercial, a qual estrutura-se com base no entretenimento.

De acordo com Vânia Lúcia Quintão Carneiro:

*O entretenimento passa a conquistar o espaço antes reservado à informação. (...) Trata-se da tendência ditada pelo mercado, que tem como critério a medição da audiência . Para aumentar os índices de audiência elevam-se os valores emotivos, espetaculares (CARNEIRO, V. 1999: p.25).*

Em vista disso, restava como público para os canais educativos pequenos grupos que possuíam alto nível de escolarização e acesso a outras formas culturais. A TV educativa não atendia às expectativas de diversão, distração e relaxamento, criadas pela TV comercial. A intenção educativa subordinava a forma e a linguagem da TV educativa, renegando a própria essência da TV, até segunda ordem: o entretenimento.

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

### **3.3. TV educativa com entretenimento?!**

A configuração dos públicos da TV nos anos 60 contribuiu para que o estudo das relações entre telespectador e TV se ampliasse. Além das investigações sobre os efeitos da

TV na audiência, principalmente nas crianças, passou-se a pesquisar a relação no sentido inverso: o que o telespectador faz com a televisão? Schramm, Lyle e Parker, por exemplo, estudavam em 1968 como as crianças se apropriavam da programação televisiva (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p.52). Concluíram que fantasia, diversão e aprendizagem eram os aspectos de uso mais comum da TV pelas crianças. A fantasia seria o uso preferido, através da identificação com personagens, fuga às chatices da vida e a possibilidade de ir além dos limites do cotidiano. A diversão seria o principal motivo para que a TV fosse ligada, enquanto a aprendizagem seria uma consequência natural.

Essa nova abordagem da recepção de TV foi essencial para a evolução das práticas da TV educativa.

*A constatação das competências e das expectativas do receptor contribuiu para romper com a idéia de que a presença de objetivos de ensino é condição necessária para que se aprenda com um programa de televisão. O caráter educativo poderia ser determinado a partir do receptor, em função de sua interpretação. Um programa produzido sem intenção pedagógica pode vir a ser aceito como educativo (CARNEIRO, V. 1999: p.56).*

Isso significa que a noção de entretenimento deslocou-se da idéia de pura diversão para a de aprendizado cultural, apontando uma superação da antítese entre educar e divertir.

O sinal dado pelos estudos da linguagem, formas e atribuições específicas dos audiovisuais valia também para que o esforço de educar pela TV deixasse de lado,

definitivamente, a forma da escola, uma vez que "quando a TV mais se aproxima da escola, ela se torna mais autoritária, enfadonha e mais distante das expectativas, realidades e imaginários do aluno e/ou telespectador" (GUIMARÃES, G. 1996: p.112). Taxativamente, o recado da audiência era o de que televisão é uma coisa, sala de aula, outra. Para funcionar como sala de aula a TV deveria usar suas próprias formas, fórmulas e linguagem.

#### **3.4. Sim! Educativo com entretenimento!**

Na virada dos anos 60 para os 70 novas estratégias que pareciam distanciar-se dos procedimentos tradicionais do ensino em sala de aula tentaram ser incorporadas ao planejamento de produção educativa em televisão. A referência principal, marco inicial desse processo e matriz inovadora é *Sesame Street*, a *Vila Sésamo*.

##### *3.4.1. Pioneirismo à americana*

Original dos Estados Unidos, *Sesame Street* estreou nas telas das redes públicas americanas em 1969. Seu desafio era ensinar e divertir, utilizando a atração da televisão

comercial e todo o potencial tecnológico. O Público alvo eram as crianças pobres e em idade pré-escolar. A estrutura era de série em quadros breves, inspirados nas técnicas publicitárias da televisão (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p.81).

De acordo com Mattelart, o que tornava *Sesame Street* uma referência e importante matriz simbólica era o fato de ter sido o primeiro empreendimento educacional para um mercado industrial que relacionou educação, tecnologia audiovisual e cultura de massa (Cf. MATTELART, M. apud CARNEIRO, V. 1999: p.82).

A série foi a mais bem sucedida no universo educativo infantil de todos os tempos. Chegou a atingir índices de audiência iguais aos dos programas mais populares da televisão comercial (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p.83).

Entretanto, Mattelart (Cf. MATTELART, M. apud CARNEIRO, V. 1999:p.182) destaca que *Sesame Street* centrou-se no aspecto cognitivo, nas operações mentais, na aprendizagem útil. Ensina letras, números etc. usando *jingles* e *slogans*, bem de acordo com as fórmulas publicitárias. O formato não contemplava, porém, o aspecto emocional, não tinha quadros direcionados à subjetividade de sentimentos, medos, opiniões ou preferências. Afigurava-se, assim, em um entretenimento superficial, uma vez que a noção de entretenimento passa pela contemplação da emoção, como forma de despertar o envolvimento e a identificação. A escolha deste perfil não

emocional se deveria justamente às pressões das instituições responsáveis pela avaliação.

Todavia, estas imperfeições não abalam a importância do pioneirismo desta produção.

***Sesame Street** é parte da memória internacional. É uma referência cultural mundializada de série infantil educativa de televisão que diverte públicos populares. Traz em si a possibilidade de articular educação e entretenimento, no contexto atual de mercado globalizado (CARNEIRO, V. 1999: p.84).*

A versão brasileira, *Vila Sésamo* foi uma co-produção da TV Cultura e da Rede Globo e foi ao ar de outubro de 1972 até março de 1977. Assim como a produção americana, *Vila Sésamo* destinava-se a crianças de 3 a 5 anos e tinha conteúdo de pré-escola: noções elementares de números, cores, geometria e do alfabeto. Foram 150 episódios de 55 minutos, cada um, sem intervalos comerciais.

*A estrutura era formada de quadros ou módulos de curta duração (máximo: 3min) que, tal como anúncios publicitários, repetiam-se em ritmo acelerado, para não dispersar a atenção da criança. Cada módulo tinha objetivo pedagógico específico. Usavam-se situações de estímulo ao raciocínio, humor, criatividade e ação. Utilizavam-se diversas técnicas de televisão. Havia quadros com bonecos e personagens humanos, animação e música (CARNEIRO, V. 1999: p. 85).*

A versão brasileira aproveitava em cerca de metade do programa animações e quadros pré-gravados nos Estados Unidos. No material produzido no Brasil várias mudanças foram feitas em relação ao formato original, adaptando à realidade

nacional a ambientação e alguns personagens - como os bonecos Garibaldo e Gugu, criados por Naum Alves de Souza.

Mas, de acordo com Silva (Cf. SILVA, C. apud CARNEIRO, V. 1999: p.86) *Vila Sésamo* foi hostilizado como agente do imperialismo pela esquerda latino-americana, nas décadas de 60 e 70. As críticas ideológicas e até mesmo pedagógicas foram implacáveis.

#### 3.4.2. "Goiabada de marmelo..."

Na esteira das primeiras experiências do educativo com entretenimento, estreou, em 1977, a série *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, uma co-produção da Rede Globo e da TVE-Rio. A obra televisiva era uma recriação das histórias de Monteiro Lobato, adaptadas à linguagem da televisão por Benedito Ruy Barbosa e com a direção de Geraldo Casé.

O *Sítio* já havia passado pela TV em 1951, na TV Tupi. Naquela época, no entanto, eram programas de teleteatro, feitos ao vivo, em um tempo em que ainda se buscava definir uma linguagem específica para a televisão.

A versão dos anos 70 tinha o formato de telenovela, dividida em capítulos curtos, com gancho da última cena de um capítulo para a primeira do seguinte. Na concepção do programa havia intenção manifesta de educar. No processo de produção uma equipe da Universidade de Campinas foi responsável pelo acompanhamento pedagógico. As sinopses eram

discutidas por psicólogos, pedagogos e gerentes de *marketing*. Até material de apoio foi elaborado, com sugestões de atividades específicas a partir das aventuras.

Mas, apesar da intenção educacional explícita, o sucesso no papel de educador e a importância do *Sítio do Pica-Pau Amarelo* nesse processo de construção de uma linguagem de educação por meio do entretenimento estão na eficácia de seus efeitos indiretos.

*Não se pense, portanto, que a opção pelo caráter diversão, vamos chamar "ludicidade", é pouco educativa. Ao contrário, o caráter educativo implícito na diversão, também está nos valores implícitos e explícitos na vida daquele grupo, em suas aventuras, e não no caráter de ensino ou de aprendizagem delas (PACHECO, E. (org.). 2000: p. 44).*

A série foi exibida pelos anos 80 a dentro, chegando a ficar 9 anos no ar e nos anos 90, foi novamente reprisada na programação da TVE-Brasil.

Em 2001, a Rede Globo estreou uma nova versão do *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, apostando no alto padrão de qualidade da Central Globo de Produção, usando efeitos especiais, cenário e figurino esmerados, alta qualidade de vídeo... Mas a versão ainda corre atrás do sucesso de público e de crítica da produção dos anos 70.

### 3.4.3. "Senta que lá vem a história..."

A frase é de uma vinheta de um dos muitos quadros do programa *Rá-Tim-Bum*, criado por Flávio de Souza, Cláudia Dalla Verde e Tacu, que estreou na TV Cultura, em fevereiro de 1990, em três horários: 9h, 15h e 19h, com a missão de ensinar e divertir.

A série teve 190 programas, com 30 minutos de duração e destinava-se a crianças de 3 a 6 anos. Tinha 2.100 objetivos pedagógicos, abrangendo áreas como socialização, higiene e saúde, coordenação motora, percepção audiovisual etc. (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p.89).

O público-alvo especial do programa eram crianças pobres, uma vez que se tentava minimizar a carência da pré-escola no país, destacou a coordenadora pedagógica do programa, Célia Marques (Ibidem, p.89).

Com quadros de 5 a 90 segundos de duração, o formato era fragmentado e ágil. Cada quadro tinha sua própria estrutura narrativa, incorporando todos os formatos existentes na TV, de entrevistas de rua a desenhos animados. Não havia um fio narrativo ligando os vários quadros, mas sim uma situação cotidiana apresentada no início do programa, na representação de uma família numa sala de visitas, que servia de gancho para alguns quadros, mas nem todos. Texto, música, cenários, interpretação, efeitos visuais, animação: não tinha

como a criança escapar do envolvimento do programa, que em muitos momentos se dirigia diretamente ao telespectador.

As marcas do programa foram a agilidade e a reafirmação da possibilidade da integração entre diversão, tecnologias audiovisuais e finalidades pedagógicas.

Mas a verba também é de se destacar: 1 bilhão e 300 mil dólares, aproximadamente, levantados pela TV Cultura com apoio da Fiesp, Ciesp e Sesi. *"Uma megaprodução para os padrões de uma televisão educativa. Traduziu uma nova preocupação: garantir audiência"* (CARNEIRO, V. 1999: p.92).

A TV Cultura abriu, com **Rá-Tim-Bum**, um espaço de reflexão/discussão sobre programas educativos e o manteve através de novas produções. No lançamento do Rá-Tim-Bum anunciava-se a próxima atração de sucesso da TV Cultura, o seriado de ficção, **Mundo da Lua** (Ibidem, p.94).

#### 3.4.4. O diário de bordo de Lucas Silva e Silva

*Mundo da Lua* estreou em 6 de outubro de 1991, em horário nobre, na TV Cultura. Idéia original de Flávio de Souza, um dos autores do *Rá-Tim-Bum*, era uma série de ficção com 52 episódios, de meia hora cada. Destinava-se a crianças de 7 a 14 anos e sucedeu ao *Rá-Tim-Bum*, mas com outra estrutura, ritmo e cores.

Com um investimento de 800 mil dólares, a produção buscou um padrão novelesco, adaptado ao público infantil, e

chegou mesmo a contar com atores da Rede Globo: Antônio Fagundes e Gianfrancesco Guarnieri.

O programa era um seriado, no qual era representada a vida de uma família de classe média, com um menino de 10 anos como personagem principal, seu pai, sua mãe, a irmã mais velha, um avô e uma empregada.

Narrava-se situações cotidianas que instigavam conflitos interiores no personagem principal, o menino Lucas Silva e Silva. Só que além dos desdobramentos das atividades no espaço "real" de Lucas, abre-se uma porta para o "imaginário", quando Lucas aciona seu gravador portátil e declama: *"Esta é mais uma edição do diário de bordo de Lucas Silva e Silva, diretamente do mundo da lua, onde tudo pode acontecer..."*. Desta passagem imaginária, Lucas tirava lições e soluções para os conflitos que o afligiam na vida "real".

O programa não se propunha trabalhar com conteúdos pedagógicos, escolares. Sua atuação educativa se dá em termos da formação da criança, por meio das experiências de Lucas diante de seus conflitos e das situações externas a ele expostas.

*Mundo da Lua* manteve o sucesso de audiência do Rá-Tim-Bum, chegando até mesmo a ocupar o segundo lugar no horário nobre em São Paulo (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p. 96). Ambos os programas foram reprisados diversas vezes nas programações da TV Cultura e da TVE. Até hoje em dia são

eventualmente exibidos não só nessas redes, mas também no canal TV Escola e outros de recepção por antena parabólica.

*Mundo da Lua*, no entanto, foi além. Foi exibido em 1993 pela Rede Globo, durante mais de três meses, quando a emissora encerrava o ciclo do *Xou da Xuxa* e preparava a *TV Colosso*.

Mas a pérola entre as produções infantis da TV Cultura ainda estava por chegar...

#### 4. O CASTELO DO EDUCATIVO COM ENTRETENIMENTO

As crianças que ligaram a TV no dia 9 de maio de 1994 às 10h, 15h30min ou 19h, e sintonizaram na TV Cultura assistiram essa seqüência: uma árvore cresce e lança sementes mágicas no chão, das quais vão brotando pilares, paredes, portas, janelas e uma torre. Em poucos segundos surge, prontinho, um castelo. De dentro dele sai uma engenhoca móvel que aciona uma mão mecânica, a qual sobe e finca na ponta da torre uma bandeira com a inscrição *Catelo Rá-Tim-Bum*. A trilha sonora proclama, animadamente, "*Bum, bm, bum, Castelo Rá-Tim-Tum! Bum, bum, bum, Castelo Rá-Tim-Buuuummm!...*".

##### 4.1. "**Bum, bum, bum, Castelo Rá-Tim-Bum!!!...**"

Era a estréia do *Castelo Rá-Tim-Bum*, uma série de 90 episódios, idealizada por Flávio de Souza (autor de *Rá-Tim-Bum* e *Mundo da Lua*) e Cao Hamburger, diretor geral, e produzida pela própria TV Cultura, com apoio da iniciativa privada.

A estrutura básica dos 25 minutos do programa é composta por um fio narrativo que enfoca os aspectos emocional e social do processo de desenvolvimento da criança, da pré-escola aos 10 anos, permeado por inserções de quadros pedagógicos de curta duração, diretamente encadeados à seqüência narrativa.

#### 4.2. Os pilares do castelo

Ao contrário dos tradicionais castelos de contos de fadas, o *Castelo Rá-Tim-Bum* não se localiza num reino distante, afastado de tudo, num passado longínquo... É um castelo urbano, numa grande cidade dos dias atuais, cercado de prédios e da confusão da vida do "mundo real". É moderno em sua arquitetura, inspirada na estética *art-nouveau*, seja nas formas, nas cores, na textura das paredes e até nos equipamentos que se vê em seu exterior - antena parabólica, telescópio etc. O *Castelo* o espaço primordial no qual se desenrola a narrativa. São raras as cenas que se passam fora do ambiente interno ou externo da construção.

Ali moram os personagens principais: o menino Nino, o herói da trama e seus tios Dr. Vítor e Morgana. Outros habitantes do *Castelo* são representantes por bonecos falantes: a cobra Celeste, o Gato Pintado, o Porteiro, o Relógio, o Mau, o Godofredo, o Ratinho, a gralha Adelaide, o par de botas Tap e Flap e o Fura-bolo. E ainda vivem no castelo mais personagens vividos por atores: as fadinhas Lana e Lara e os passarinhos.

Recebem diariamente a visita de Zequinha, Biba e Pedro, três crianças que vão ao castelo brincar com Nino, além das esporádicas aparições de Etevaldo, um

extraterrestre, do Bongô, um entregador de pizzas, de Penélope, uma jornalista, do Caipora, personagem folclórico, e do Dr. Abobrinha, o vilão que quer comprar o castelo para demoli-lo e construir prédios.

#### 4.3. **Personagens e ambientes da narrativa**

**Nino** é um garoto de 300 anos, vivido pelo ator adulto Cássio Scapin. É um aprendiz de feiticeiro muito curioso e interessado, que constrói alguns inventos "estranhos", muitos deles, adaptações de máquinas já existentes. Por causa de sua idade, Nino não é aceito em nenhuma escola. Há 200 anos seus tios tentam matriculá-lo em vão. Nino acabou, então, muito sozinho e confinado à realidade do castelo.

Esta situação fornece a premissa dramática que sustenta a série toda em sua narrativa: Nino precisa crescer emocional, social e intelectualmente; necessita de amigos para conviver e ter com quem aprender; precisa conhecer o outro, o mundo e aí então reconhecer-se e crescer.

Esta falta será compensada com a amizade de **Zequinha** (Fredy Allan Galembeck), 6 anos, **Biba** (Cinthya Raquel), 8 e **Pedro** (Luciano Amaral), 10. No primeiro episódio, quando saíam da escola, Zequinha deixou sua bola escapular e ela foi sozinha até o castelo: estava enfeitiçada por Nino. Foi

assim, correndo atrás da bola, que as crianças chegaram ao castelo pela primeira vez e conheceram Nino.

Os três são crianças normais, representantes da infância atual da cidade. Zeca é o mais travesso, agitado e o que mais se arrisca. Biba é mais tranqüila, ponderada, quase a voz da razão entre as crianças. Pedro é esperto, curioso, mas mal sucedido na escola em matemática. São os companheiros de Nino na sua busca de conhecimento. Ajudam, questionam e instigam. Eles chegam ao castelo no início das histórias, logo depois que o Dr. Victor sai para trabalhar.

Interpretado pelo ator Sérgio Mamberti, **Dr. Victor** é o dono do castelo. Tem 3.000 anos. É um mago inventor de bigodes vastos e sinuosos e usa ternos coloridos. Suas invenções estão presentes em todo o castelo, no interior e no exterior – muitas delas são a porta de passagem para os quadros pedagógicos. Tem uma oficina, na qual realiza suas grandes invenções, cheia de aparatos e utensílios excêntricos e não usuais.

Dr. Victor exerce o papel de intercessor de Nino. É ele quem estimula a ação do sobrinho, colocando problemas, desafios, pedindo tarefas, apontando carências. Também apóia, restringe, proíbe, julga, pune, aprova, dá afeto.

Passa a maior parte do tempo fora do castelo, pois tem emprego fixo, com horário de entrada e saída. Sua ausência é o espaço para o Nino trabalhar faltas e desafios

de cada episódio. O início e o final de cada episódio são delimitados, em geral, pela saída e pelo retorno do Dr. Victor ao castelo.

A feiticeira **Morgana** (Rosi Campos), ao contrário, costuma passar todo o tempo dentro do castelo, especificamente nos seus aposentos, na torre do castelo. Tem 5.999 anos (completa 6.000 em um dos 90 episódios). É tia do Dr. Victor e tia-avó do Nino. É muito vaidosa e se veste de roupas escuras, de tecidos finos e usa um penteado vertical bastante extravagante.

Morgana é a personagem histórica. Participou de todos os grandes eventos da história universal. É doadora de sabedoria e conhecimentos. Vive em companhia da gralha **Adelaide**, sua confidente.

No *hall* de entrada do castelo está a árvore-mãe, que deu origem ao castelo por meio de suas sementes, na abertura do programa. A árvore marca o centro do castelo e proporciona unidade espacial a todos os ambientes.

A cobra **Celeste** vive no tronco da árvore. Deste lugar estratégico, a personagem dá conta de todos os movimentos do castelo. Vê quem entra, quem sai... Celeste estabelece ligações entre os acontecimentos com sua participação por meio de palpites, informações, comentários e emoções.

Ao lado da árvore, encostado em uma parede fica o **Relógio**, um dos interlocutores da cobra. É de madeira e

metal, tem cerca de dois metros de altura e move os olhos e a boca quando fala. O Relógio marca o tempo narrativo e exerce função de ligação ao falar a hora em que algo deve ou está acontecendo.

Outros seis amplos ambientes circundam o *hall* e organizam-se, ocupando os 360 graus em torno da árvore: a sala de música, a sala da lareira, a biblioteca, a cozinha, o quarto do Nino e a oficina do Dr. Victor. Ao fundo do *hall* fica, ainda, a escada que dá acesso à torre, onde ficam os aposentos da feiticeira Morgana.

As salas de música e da lareira são locais que servem para distração, diversão e aprendizagem. Nelas estão móveis refinados e estranhos e, também, vários objetos mágicos que atiçam a curiosidade e a imaginação: as caixas de música, a pianola, o cavalete mágico, a "máquina-de-música-do-mundo-todo" e a caixa preta, todos, referentes a quadros pedagógicos.

Na cozinha estão várias invenções do Dr. Victor como o lava-louças (uma adaptação de um lava a jato) e banquinhos que encolhem. Lá estão, na maioria dos episódios, o **Fura-Bolo**, um fantoche de dedo que chama para o quadro pedagógico do lava-mãos, e o par de botas **Tap e Flap**, que participam da narrativa, com uma personalidade de estereótipo "radical". Na cozinha há passagens secretas.

Outra passagem liga a oficina do Dr. Victor à biblioteca. Nesta, as paredes são completamente tomadas por 1.005 livros. O **Gato-Pintado** toma conta do acervo, passa quase todo o tempo lendo e está sempre pronto a ajudar as crianças quando estas desejam fazer alguma pesquisa.

O acesso ao castelo é controlado pelo **Porteiro**, um boneco de lata que surge de uma portinhola na parede do castelo, junto à porta de entrada. Para entrar, o visitante tem falar ou "fazer" a senha pedida pelo Porteiro: responder a uma adivinhação, charada ou cumprir uma tarefa, fazer uma imitação. A cada episódio, logo no início da história, as três crianças se submetem à senha, que está sempre integrada ao tema de cada programa.

Os outros visitantes do castelo aparecem um a cada episódio. Se encontram apenas em raros programas especiais.

**Dr. Abobrinha** (Pascoal da Conceição) é um especulador imobiliário, o único vilão do seriado. Não é bem vindo, evidentemente, e, por isso, disfarça-se para entrar no castelo. Lá dentro tenta, das mais variadas maneiras, obter uma assinatura de Nino para efetivar seu plano de comprar o castelo, para derrubá-lo e construir prédios em seu lugar. Mas as crianças invariavelmente descobrem seu disfarce e o põem castelo a fora.

Trata-se de um vilão inteligente, sedutor e hábil. Em alguns momentos dirige o olhar para a câmera, tentando

estabelecer certa cumplicidade com o telespectador, contando-lhe seu plano. No entanto, o Dr. Abobrinha se deixa trair por um ponto fraco: fica encantado e adora brincar com as máquinas e invenções do castelo e acaba, muitas vezes, esquecendo seus planos e se embaralha todo.

Os outros quatro visitantes, ao contrário do Dr. Abobrinha, ajudam Nino nos seus desafios, reparação de faltas e busca de conhecimento.

**Etevaldo** (Wagner Bello) é um extraterrestre que quer saber de tudo. Acha muito interessante as características terráqueas, desde as pessoas até seus hábitos e costumes. Sua participação na trama é importantíssima para a instauração de questionamentos e a instigação de Nino e das crianças à busca de conhecimento sobre a Terra.

Outra visitante é a elegante e delicada **Penélope** (Ângela Dip), uma repórter de jornal e televisão, sempre em busca de uma grande notícia. Veste-se de rosa dos pés ao cabelo. É carinhosa e amiga do Nino e desempenha o papel de doadora de conhecimento e afeto.

Já **Bongô** (Eduardo Silva), o entregador de pizzas, passa pelo castelo sempre com pouco tempo para brincar. Está sempre trabalhando e sempre bem humorado. Gosta muito de música e dança.

O último dos visitantes do castelo vem do folclore indígena: o **Caipora** (Patrícia Gaspar). Tem aparência de bicho

do mato, é ágil e forte. Traz às crianças conhecimentos sobre animais, plantas e índios.

#### 4.4. **Pedagogia em pílulas**

São 22 quadros entremeados ao fio narrativo que compõem a estrutura geral do *Castelo Rá-Tim-Bum*. Apresentam conteúdo pedagógico e têm como propósito ensinar por meio de narrativas curtas que utilizam as mais variadas técnicas e recursos de TV, teatro, cinema, animação e computação gráfica. Em cada episódio inserem-se, em média, sete quadros pedagógicos, variando a frequência e a posição que ocupam na narrativa principal.

A função dos personagens destas passagens é a de doadores solicitadores, uma vez que, além de fornecerem conhecimento, são agentes de estímulo à experimentação, busca e construção. Muitos dos quadros funcionam como instigadores dos telespectadores e acionam, também, em alguns casos, a atividade das crianças do castelo.

A maioria dos quadros não participa diretamente do desenrolar do conflito no castelo, mas podem estar ligados à temática ou aparecem no episódio encadeados à trama, seguindo ganchos de entrada e saída e integrando o conjunto da obra.

Os ganchos utilizados tem naturezas diversas, como critérios lógico-narrativos, falas, efeitos sonoros,

movimento de câmera, movimento de personagens, evolução dramática etc.

O quadro da **Feiticeira Morgana e a gralha Adelaide**, por exemplo, pode ser anunciado pelo Relógio: "*Bruxas, ratazanas e companhia, está na hora de feitiçaria!*". As histórias da milenar Morgana duram, em média, de 2 a 3 minutos. Documento vivo da história, Morgana fala de si mesma para contar relatos de grande relevância para o mundo. Quebra, assim, a distância temporal e desperta o interesse por fatos passados. Adelaide ouve com atenção, faz perguntas, comenta, repete e acrescenta informações de uma maneira natural e espontânea. Ajuda, dessa forma, a avançar a narrativa e a atualizar o interesse. O atestado de verdade é dado por meio de imagens documentais de filmes antigos, exibidas pelo projetor Felisberto.

Personagens também mágicas, as **fadas Lana e Lara** moram no lustre de vidros coloridos no *hall* do castelo. São interpretadas pelas atrizes adultas Thereza Athayde e Fabiana Prado. Entram em cena, independentemente da vontade de outras personagens, com um locutor que anuncia em *off* "*Enquanto isso, no lustre do castelo...*", no momento em que a câmera sobe em direção ao lustre. As fadinhas são completamente diferentes uma da outra e estão sempre em discussão e até brigando. A cada quadro uma delas tenta responder uma questão proposta pela outra e que parte de uma dúvida relacionada ao

tema do episódio. O quadro funciona, assim, como solicitador da resolução de enigmas, comparações, identificação visual, jogos de memória.

Outro quadro solicitador acontece em meio aos encanamentos do subterrâneo do castelo, onde moram **o Mau e seu assistente Godofredo**. Mau é um estranho ser arroxeadado, grande, que com sua voz rouca está sempre bradando, preocupado em manter sua fama de mau. Faz desafios aos espectadores com enigmas e trava-línguas que incitem o uso da linguagem. Ameaça quem não souber responder ao desafio com sua "gargalhada fatal", mas na verdade é simpático e não faz maldades.

Godofredo parece um duende: é pequeno e verde. Aparenta insegurança e fragilidade. Leva susto quando aparece o Mau e tem muito medo da gargalhada fatal. Entretanto, ainda que sem querer sempre entrega o lado bom do Mau, enquanto este conta um caso. Godofredo também tenta ajudar o telespectador e as crianças que aparecem em *video tape*, nas ruas, como se estivessem do outro lado de um cano, a acertar a resposta.

A passagem para o quadro se dá quando se ouve no castelo um barulho estranho, alguém se assusta e, em geral, outro personagem diz que deve ser o Mau andando pelos encanamentos.

Longe do subterrâneo, na árvore-mãe fica o ninho dos **passarinhos**. São duas bailarinas cantoras e um instrumentista que apresentam um *jingle* que demonstra o som de um instrumento musical, em forma de um clipe de aproximadamente 1 minuto. O quadro surge quando há a solicitação de algum personagem da narrativa, geralmente pelo simples prazer de ouvir uma música.

Outro habitante do castelo que sempre se apresenta com música é o **Ratinho**, um personagem de animação em massinha. Surge em cena no seu "ratomóvel" movido a controle remoto, causando surpresa e descontração aos personagens da trama principal. Depois da entrada triunfal, o Ratinho é o protagonista de um clipe que dura cerca de 1 minuto, no qual ensina noções de higiene ao ritmo de *rock'n roll*. Há três clipes diferentes: um sobre banho, outro sobre higiene bucal e um último sobre lixo. O quadro do ratinho surgiu no programa *Rá-Tim-Bum* e foi incorporado e adaptado ao *Castelo*.

O personagem Telekid, interpretado por Marcelo Tass, também é originário do *Rá-Tim-Bum*. O personagem é um jovem com grande acesso a informatização que surge para esclarecer uma questão não respondida. Telekid surge na tela num cenário virtual afirmando "*Porque sim não é resposta*", aperta seu controle remoto e faz surgir imagens no fundo da tela para expor e demonstrar conceitos científicos durante 1 a 2 minutos.

Os personagens **Tíbio e Perônio** também são âncoras de um quadro pedagógico destinado a conteúdos científicos. Com um laboratório como cenário dois cientistas gêmeos (Flávio de Souza e Henrique Stroeter) tentam descobrir e demonstrar princípios científicos elementares. O quadro surge a partir de um chamamento de Nino ou de uma das crianças *"Eu conheço uma pessoa que se interessaria muito por esse assunto. Uma não, duas!"*. No entanto, o laboratório não faz parte nem tem ligação com o castelo.

A proposta deste quadro pedagógico é construir o conhecimento, e não tratar de conceitos prontos. Tudo parte de dúvidas que devem ser sanadas num processo gradual de pensamento, de teste. A dúvida atinge até mesmo a identidade dos cientistas que se perguntam e nunca definem quem é o Tíbio e quem é o Perônio.

Sem crise de identidade, mas com dupla função, o fantoche de dedo falante, **Fura-Bolo**, é doador de informação nos quadros **Dedolândia** e **Lava-mãos**. No primeiro, Fura-Bolo, manipulado pelo dedo indicador, é o apresentador de um show de um conjunto de *rock* e dançarinos, todos fantoches de dedo, também. Dançando e cantando os dedos entram e saem do quadro, de acordo com a letra da música que trabalha noções matemáticas de quantidade, conjunto e operações.

No Lava-mãos, por sua vez, o Fura-Bolo entra em cena na cozinha, quando algum dos personagens da narrativa

principal está prestes a comer. O fantoche de dedo chama a atenção lembrando que antes é preciso lavar as mãos. Neste momento é exibido um clipe, com música de Arnaldo Antunes, que proclama: "*Uma mão lava a outra. Lava uma... mão. Lava outra...*". Sobre a música são exibidas imagens de situações cotidianas de crianças lavando as mãos em planos fechados e de curta duração. O que se oferece vai além do conceito de higiene. O quadro coloca que lavar as mãos pode ser uma atividade lúdica, prazerosa. As crianças felizes que aparecem no clipe atestam isso.

Ambos os quadros apresentam informações rápidas e emocionalmente envoltas por imagens e sons, em aproximadamente 1 minuto, sem explicações: um jogo de pura sedução.

Na biblioteca há o quadro **Poesia Animada**, no qual um grande livro de poesias oferece-se à leitura dos personagens que circulam. Quando uma poesia é lida, a ilustração do livro que diz respeito a ela ganha movimento. Lê-se o título da poesia e o nome do autor e, então, começa a animação em computação gráfica, enquanto a poesia é lida em *off*.

Na sala, do interior da lareira, vem o quadro dos **Marionetes**, dedicado à apresentação das culturas de diferentes países. Em um dado momento da narrativa um dos personagens ouve uma voz e percebe que veio da lareira. Lá dentro está um personagem caracterizando uma cultura. Começa

então um clipe que apresenta danças, músicas, vestes e objetos típicos.

Também estão na sala estão o Quadro de Pintura, o Quadro Negro e o Cavalete Mágico. São quadros que propõem um exercício de percepção visual, com construção de imagens.

No **Cavalete Mágico** um desenho vai sendo formado na tela que aparece em branco. Às vezes, o pintor maluco pode ser visto em cena. Dura aproximadamente 1 minuto. Nino e as crianças ficam em volta do cavalete, comentando e emitindo opinião sobre os desenhos que apreciam.

Eles também são os comentaristas no **Quadro de Pintura**, no qual são apresentados quadros de pintores consagrados, de diferentes estilos e variadas épocas. As pinturas ganham, no entanto, animação. Seus elementos vão se reunindo até formarem a obra original. Também são dadas algumas informações sobre o pintor e o quadro, por um narrador em *off*.

No **Quadro Negro**, por sua vez, um desenho vai sendo formado através das linhas traçadas, sem presença do desenhista em cena. Completado o trabalho, o apagador, imediatamente, limpa o quadro todo.

Já na sala de música, acontecem os quadros **Caixa de Música, Caixa Preta, Música do Mundo Todo e Pianola**.

No primeiro, dentro de uma caixinha de música estão bailarinos humanos que dançam vários ritmos e coreografias,

num apurado trabalho de expressão corporal. O quadro começa quando um dos personagens levanta a portinhola da caixinha. Dura cerca de 1 minuto.

A Caixa Preta revela um show de geometria, com animação em computação gráfica de objetos tridimensionais que se transformam constantemente, por uns 20 segundos. Não há explicação, narração ou contextualização. É apenas uma caixa mágica que integra o universo dos objetos estranhos do castelo.

O quadro Música do Mundo Todo apresenta, durante cerca de 2 minutos, uma seqüência de imagens, ao som de músicas típicas de várias partes do planeta. O quadro começa quando um dos personagens do fio narrativo faz girar um globo terrestre. As imagens que contextualizam a nacionalidade da música têm origens diferentes, como filmes antigos, publicidade e computação gráfica.

Também ativado por um dos personagens da narrativa principal, a Pianola é uma engenhoca que trabalha ritmos e melodias musicais. A tela divide-se como uma pauta musical, onde ficam bailarinos que se movimentam segundo os ritmos apresentados, marcando explicitamente os tempos fortes e fracos na estrutura da música. Dura cerca de 1 minuto. Parece que o utensílio é mais uma invenção do Dr. Victor.

Já o quadro Mãos Pintadas entram em cena sem prévio aviso para convidar o telespectador a brincar de fazer

imitações. Mãos pintadas movem-se como animais, numa brincadeira de gesticulação. Os sons dos animais também são imitados. Dura, aproximadamente, de 20 a 30 segundos.

O quadro *Como Se Faz*, por sua vez, é um clipe que demonstra a fabricação de algum produto e geralmente está associado a uma atividade ou objeto envolvido à trama principal. É originário do programa *Rá-Tim-Bum* e traz, desde lá, um *jingle* que repete a música e apenas adapta a letra ao processo de fabricação descrito - tijolos, ou mesmo um bolo, por exemplo.

No quadro **Histórias de Curumins**, o Caipora, visitante do castelo, narra aventura sobre lendas indígenas de curumins. Ilustram o conto cenas sem diálogo de duas personagens crianças, com traços indígenas, gravadas em cenário natural.

#### 4.5. **Estrutura geral dos episódios**

À produção da série *Castelo Rá-Tim-Bum* antecedeu uma meticulosa e articulada elaboração e pré-produção. O resultado foi um programa permeado de premissas comunicacionais e pedagógicas que dão identidade e unidade à obra. Em vista disso, é possível esboçar, considerando o todo da produção, uma estrutura geral da narrativa principal, aplicável à maioria dos episódios.

De acordo com Vânia Lúcia Quintão Carneiro (CARNEIRO, v. 1999: p.122-135), a estrutura geral do episódio "não é *uma fórmula rígida*", mas pode ser facilmente observada e caracterizada como esquema. São dois blocos entrecortados pelo intervalo das emissoras, sendo que a seqüência inicial é preparatória do conflito e a resolução se dá no segundo bloco. A autora especifica:

- Bloco 1:

- a) Saída do Dr. Victor para o trabalho, deixando recomendações ou despertando em Nino a noção da falta;
- b) Chegada das crianças: Biba, Pedro e Zequinha, que são recebidos pelo porteiro. Ele as pede que cumpram uma tarefa como senha, elas cumprem e têm a entrada permitida. Dentro do castelo, encontram-se com Nino e vão dividir com ele a falta e o trabalho para sua superação;
- c) Chegada de um dos visitantes - Dr. Abobrinha, Etevaldo, Penélope, Bongô ou Caipora);
- d) Constatação definitiva da falta.

- Bloco 2:

- a) Desenvolvimento da intriga;
- b) Reparação da falta;
- c) Saída do visitante;
- d) Chegada do tio.

No decorrer desses passos são inseridos, aproximadamente, sete quadros pedagógicos, que articulam-se à narrativa, com coesão variada, nas entradas e saídas. Ao longo do fio narrativo, há ainda a participação e interação dos demais personagens moradores do castelo, como o Gato Pintado e, principalmente, a cobra Celeste. É comum também que outros moradores que são personagens de quadros pedagógicos extrapolem os limites dessas participações e interajam no fio narrativo. O exemplo mais freqüente é o da feiticeira Morgana, tia-avó de Nino, que por causa deste parentesco não raro interfere na narrativa.

Já o Dr. Victor, tio de Nino, tem papel fundamental na estrutura dos episódios. Seus movimentos de saída e de chegada delimitam a atuação do protagonista, Nino.

A saída do tio Victor para o trabalho é sempre uma das primeiras cenas do programa. Enquanto está de saída, dando bom dia ou se despedindo dos moradores do castelo, dá dicas importantes da temática do programa. Além disso, antes de deixar o lar, Dr. Victor sempre deixa ordem, proibição, recomendações ou mesmo proposta para que Nino realize algum trabalho. Dessas intervenções do tio, Nino toma ciência de uma falta, uma questão, a qual constitui a premissa narrativa do episódio. A cobra Celeste, o par de botas Tap e Fla, o Relógio ou o Gato-Pintado ajudam, neste momento, na descrição e no entendimento da falta.

"A falta constitui a necessidade dramática do personagem Nino. Fundamenta sua ação na busca de crescimento emocional, intelectual e social" (CARNEIRO, V. 1999: p.130). Variando de episódio para episódio, a falta pode estar ligada à emoção, por meio de uma carência afetiva ou de comportamento, ou à racionalidade, via carência cognitiva - de falta de conhecimento de mundo, de informação ou de conteúdos escolares.

A ausência do Dr. Victor, deixa Nino com o compromisso de construir um conhecimento, por si mesmo, contando com ajuda, mas sem se submeter a um aprendizado de cima para baixo, como num modelo professoral clássico.

A chegada do tio, por sua vez, decreta o fim do episódio. Em geral, o conflito já foi vencido por Nino. Dr. Victor, então, premia, elogia e reconhece a vitória do sobrinho. Todavia, em muitos casos, o feiticeiro inventor repreende o aprendiz pelo mau comportamento que gerou a falta, mas sempre com o tom de lição a ser assimilada, uma vez que Nino já a apreendeu sem a presença do tio.

A chegada das crianças também é um elemento de demarcação do tempo. Acontece logo depois da saída do Dr. Victor. É o "acontecimento que precipita a necessidade do Nino de entrar em ação" (CARNEIRO, V. 1999: p.127). Primeiro, ao executarem a "senha-tarefa" pedida pelo porteiro, Biba, Zequinha e Pedro contribuem para que o telespectador continue

a montagem da temática do programa. Depois, ao encontrarem Nino, ajudam-no a perceber a falta a ser superada e, no decorrer do episódio, serão fundamentais para saná-la e também acabam premiados com o novo conhecimento.

Os demais visitantes, que aparecem um a cada programa, também articulam com Nino e com as crianças o processo de construção de conhecimento. Bongô, Etevaldo, Penélope e o Caipora auxiliam, são doadores. Dão apoio e encaminhamento na seqüência do pensamento. A "visita" do Dr. Abobrinha também contribui no desenvolvimento do Nino e das crianças, apesar do personagem ser o vilão da história. Sua interferência, no entanto, é de instigador. Como aparece sempre disfarçado, seu comportamento estranho provoca as crianças a descobrirem o que há de errado nesse visitante esquisito. E quando descobrem que é o Dr. Abobrinha, juntam as peças do quebra-cabeça e tiram a lição do dia.

#### 4.6. O "Bum" do *Castelo*

É consensual entre audiência, crítica e meio acadêmico os méritos, a qualidade e a importância do *Castelo Rá-Tim-Bum* como programa de entretenimento, programa educativo, obra televisiva e concretização da tentativa de aliar essas linguagens.

Desde a semana de estréia, de 9 a 15 de maio de 1994, até outubro de 1996, a TV Cultura obteve média de 8 pontos de audiência, segundo a medição do Ibope na Grande São Paulo, chegando muitas vezes a 11 pontos e ocupando o segundo lugar na briga pela audiência do horário nobre (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p.100-103).

Os altos índices obtidos pela produção foram ajudados pela criação de uma faixa de programação na TV Cultura dirigida ao público infanto-juvenil, que ia ao ar das 18 às 20 horas e 30 minutos. O *Castelo* era exibido às 19h, além de outros dois horários diários, às 10 horas e às 15 horas e 30 minutos. Constantemente ocupava a lista dos cinco programas de maior audiência da TV Cultura.

O *Castelo Rá-Tim-Bum* foi aclamado pela crítica desde antes da sua estréia. As matérias publicadas em cadernos de TV, anunciando a estréia do programa, exaltavam o formato lúdico e a ficção como forma de contextualizar os conceitos pedagógicos (Cf. CARNEIRO, V. 1999: p.98-101). No ano de estréia foi coroado com o a medalha de prata do 37º Festival de *New York*, na categoria programa infantil.

Entre acadêmicos de todo o Brasil, foi tomado como objeto de estudo por educadores, comunicadores e "educadores" já há alguns anos, rendendo dissertações de mestrado e teses de doutorado, como o estudo de Vânia

Lúcia Quintão Carneiro e o de Gláucia Guimarães, os quais utilizamos nesta monografia.

A razão dessa aprovação por tão diferentes segmentos da sociedade deve-se ao fato da série satisfazer às expectativas e anseios, ainda que diversos e às vezes aparentemente conflitantes, das três categorias de público apontadas. O *Castelo Rá-Tim-Bum* guiou-se pelo objetivo de ser uma atração de massa, sem, no entanto, deixar esvair o compromisso educativo. É vitorioso no dilema que atormenta uma TV educativa, apontado por Vânia Carneiro: "*como televisão, ela é chamada para o mercado; como educativa, ela é chamada para a educação dos cidadãos*" (CARNEIRO, V. 1999: p.200).

A fórmula encontrada pelos criadores do *Castelo* tem o mérito de combinar harmoniosamente duas linhas até então separadas e polarizadas: a narrativa e o quadro pedagógico. A série representa uma evolução direta das produções tele-educativas de maior sucesso até então: *Vila Sésamo*, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, *Rá-Tim-Bum* e *Mundo da Lua*.

Corresponde-se à *Vila Sésamo* e ao *Rá-Tim-Bum* por meio do uso dos quadros pedagógicos, curtos e variados, os quais utilizam as mais diversas técnicas de produção em TV, bem como estruturas de mini-narrativas ou procedimentos didáticos. O *Castelo* chega até mesmo a se apropriar de personagens e quadros já existentes no *Rá-Tim-Bum*: os

personagens Telekid e Ratinho, bem como os quadros *Como Se Faz* e *Lava-mãos*.

Do *Sítio* e do *Mundo da Lua*, por outro lado, tem a matriz dramático-narrativa, foco principal, que garante o vínculo com o telespectador e a face de entretenimento, uma vez que se aproxima do gênero da telenovela, já tão incisivamente incorporado ao imaginário social da cultura brasileira.

*... a configuração textual que tende a ser narrativa, além de poder facilitar a inclusão, por intermédio da história, de símbolos, desejos, fantasias e sonhos do telespectador, mesclando suas necessidades reais e imaginárias, convidando o telespectador a participar do relato e prever o posterior desenvolvimento ou resolução do conteúdo problematizado, tende a facilitar a produção de um discurso que se aproxime mais do discurso lúdico. Por sua vez, este tipo de discurso facilita a contextualização do conteúdo com o qual se trabalha, expondo-os aos interlocutores e dando maior possibilidade a estes de entendê-lo e de refletirem sobre ele de acordo com a sua visão de mundo, tornando o processo mais polissêmico e polifônico (GUIMARÃES, G. 2000: p.111).*

A estrutura dos diálogos, enquadramentos, movimentos de câmera, ritmo das cenas e, principalmente, os ganchos de um bloco para o outro são elementos que mostram o laço da série às novelas brasileiras.

Do *Mundo da Lua*, o *Castelo* trouxe ainda o rosto conhecido do ator Luciano Amaral interpretando um personagem, Pedro, muito semelhante ao do primeiro seriado: Lucas Silva e

Silva, embora este fosse o protagonista do programa. O que não é o caso de Pedro.

*A incorporação de elementos e estruturas de sucesso funcionou como elemento de atração e conquista de público, diminuindo custos e riscos de erros inerentes à criação de uma nova linguagem. Garantiu a manutenção da empatia com o público. Trouxe segurança. Permitiu a superação dos conflitos conhecido versus desconhecido, familiar versus estranho (CARNEIRO, V. 1999: p.204).*

A grande inovação que incrementa tais estruturas já conhecidas é a inserção equilibrada e harmoniosa de quadros diversos que permeia a narrativa.

Outro gênero do qual o *Castelo Rá-Tim-Bum* apropria elementos característicos e significativos são os contos de fadas. Tratamos, afinal, de uma história que se passa num castelo e tem como personagens feiticeiros, bruxas, fadas, bichos e objetos falantes e muita magia. E os contos de fadas, como destacamos no capítulo dois, remontam à tradição oral de contar histórias e representam a tradição educativa mais antiga do gênero narrativo.

De acordo com Vânia Carneiro, a narrativa do *Castelo* se utiliza de estruturas e funções próprias da morfologia dos contos de fadas, presentes no clássico estudo de Vladimir Propp, *Morfologia do conto*.

A função "afastamento" referente à saída de um adulto para o trabalho, guerra, ou qualquer outra tarefa, por exemplo, é imprescindível à estrutura das histórias do

*Castelo Rá-Tim-Bum* e é representada pela saída ao trabalho do Dr. Victor.

A interação dos personagens com Nino pode ser classificada pela esfera do "doador" ou "provedor", a qual compreende "a preparação da transmissão do objeto mágico e a sua colocação à disposição do herói" (CARNEIRO, V. 1999: p.201). A participação do Dr. Abobrinha, no entanto, é da esfera do "agressor", ou seja, ele é o vilão da história.

Também como nos clássicos contos de fadas, a "falta" ou "malfeitoria" é atributo imprescindível para o desencadeamento da ação, a qual buscará, exatamente, a reparação da falta.

Assim, apropriando-se de características milenarmente consagradas, o *Castelo Rá-Tim-Bum* conseguiu aliar sucesso e qualidade e, além disso, agradar a gregos, troianos e romanos, ou seja, acadêmicos, críticos e telespectadores.

O *mass apeal* da série, aliás, se traduz não só pelas características responsáveis pela atração do público, mas também por cada detalhe que configuram um formato com consciência de mercado: cada episódio tem um intervalo publicitário previsto entre os dois blocos preparados para funcionar permeados por este intervalo.

A obra se revela um empreendimento educativo harmoniosamente adaptado ao mercado e poderia ser exibido em qualquer TV comercial, atendendo à exigência do nível de

audiência e atraindo publicidade para o seu intervalo. O atestado de eficiência pode ser claramente comprovado pelo sucesso de novos produtos lançados no mercado a partir da série televisiva, como o filme *Castelo Rá-Tim-Bum*, e diversos livros infantis inspirados na obra e nos personagens.

*O **Castelo** alarga a concepção de entretenimento para além das finalidades mercantis imediatas, ao incluir o educativo como finalidade. O compromisso educativo é confirmado pelo respeito às necessidades específicas de desenvolvimento emocional e cognitivo do segmento infanto-juvenil (CARNEIRO, V. 1999: p.205).*

A validade do programa como educativo é comprovada por Vânia Carneiro por meio das entrevistas que realizou com um menino de 10 anos, paulistano, estudante da 4ª série do ensino fundamental, filho de um zelador e de uma faxineira:

*Simplificando, pode-se dizer: o programa funciona quando envolve. Ao mesmo tempo, (as entrevistas) confirmam que aprender não se limita ao aprender conceitual que se valoriza na escola. Há um aprender para enfrentar o mundo. Essas duas aprendizagens não se excluem. (...) A interlocução com as crianças sugere que o **Castelo Rá-Tim-Bum** inscreve parcelas de aprendizagem conceitual em situações de envolvimento afetivo que têm condições de interagir com as necessidades de informações sobre o mundo dos espectadores infantis. Essa interação da ordem afetiva não aparece como mera tática para inculcação de informação conceitual. Integra-se a ela para propor aprendizagem nos dois níveis: o aprender de conceitos e o aprender do estar-no-mundo, enfrentar seus problemas (CARNEIRO, V. 1999: p.194-195).*

Desde a premissa dramática a dualidade racional versus emocional começa a ser superada: a falta da escola na vida de Nino cria uma lacuna não só de conhecimento, mas

também de afetividade e socialização. Nino precisa de amigos para conhecer o mundo, conhecer os outros e conhecer a si mesmo.

Da mesma maneira, as faltas que dão origem ao conflito de cada episódio podem variar da esfera do racional, do conhecimento cognitivo, ao emocional, afetivo e moral, sendo que em alguns casos podem ser híbridas. Até mesmo os personagens com função de doadores oferecem, além do conhecimento, o afeto. São sensíveis aos sentimentos de Nino e das crianças e têm papel referencial de comportamento para eles.

Outra dualidade, a que opõe narrativa à intenção pedagógica, é vencida pelo *Castelo* à medida em que a produção faz uso intencionalmente pedagógico da narrativa sem descaracterizá-la. É justamente por meio do conflito que se instaura a necessidade de busca de conhecimento, que vai ser sanada gradualmente, de maneira construtiva, com o auxílio dos personagens doadores e arrematada pelas lições e conclusões de Nino. A tarefa de explicação racional, razão máxima do espírito enfadonho da maioria das produções educativas, é deixada para a escola. Mesmo os quadros pedagógicos são revestidos de uma atmosfera lúdica que impinge o espectador à aventura do conhecimento. Essa educação não nega o entretenimento. Aprender torna-se assim uma atividade divertida e prazerosa.

A posição do espectador não é passiva ou associada à diversão evasiva. No *Castelo* a criança pode encontrar demandas emocionais e cognitivas que se assemelham às suas, o que a coloca em uma postura ativa e a possibilita refletir e tirar suas próprias conclusões.

Mas o grande segredo do *Castelo* para quebrar o ranço e os preconceitos que incidem sobre as produções educativas está na maneira como articula os mundos envolvidos: o mundo real ou mundano, o mundo da sala de aula e o mundo do especialista, do mediador da aprendizagem. Enquanto na regra geral esses três mundos são entidades segmentadas, individualizadas e afastadas - o que cria a proximidade com a escola formal- no *Castelo* há uma dissolução das fronteiras entre eles. Na verdade, continuam existindo, mas diluídos dentro de um grande e sublime mundo: o mundo fantástico.

*(No Castelo) Não existe contraposição entre mundo real e mundo fantástico. Como nos contos de fadas, a fantasia está a serviço do mundo real. Tem um objetivo voltado para o mundo real. As emoções são do mundo real. Os conhecimentos são do mundo real. Trata-se de outro esquema de articulação (CARNEIRO, V. 1999: p.218).*

O "bum" do *Castelo*, em função de todas essas características, marca uma conquista definitiva para a concepção de programa educativo de televisão para o público infantil.

*...o **Castelo Rá-Tim-Bum** mostra que televisão não é só entretenimento. Educação e entretenimento conseguem se articular. O **Castelo** articula padrões*

comerciais, matrizes culturais, formatos industriais, com finalidades educativas. Revela novo gênero educativo, nova linguagem, novas referências. O receptor pode reconhecer no **Castelo** não uma escola, mas uma morada (CARNEIRO, V. 1999: p.219).

## 5. "VOVÔ NICO E SEU PORÃO": UMA PROPOSTA

O que pode acontecer dentro de um velho e fechado porão na casa dos avós, onde dois irmãos passam os fins de semana? Além de tralhas, tranqueiras, utensílios e objetos antigos, o porão do Vovô Nico está repleto de magia, com bichos e coisas falantes e máquinas inusitadas!...

A partir desse *story line*, apresentamos a proposta de um programa infantil de TV que preste-se à educação formativa, por meio do entretenimento e jogos lúdicos, a fim de despertar na criança telespectadora conclusões e soluções para seus conflitos internos, bem como o interesse e o esforço de conhecer o mundo que habita.

Colaboraram na elaboração da idéia original e no desenvolvimento que segue o músico e contador de histórias Felipe Tavares Pereira, responsável pela musicalização infantil e atividades recreativas na escola Espaço Mágico, em Juiz de Fora e animador de festas infantis; a atriz, contadora de histórias e produtora cultural Suzana Pereira do Nascimento; e a estudante de comunicação do oitavo período da FACOM/UFJF, Mônica Calderano.

### 5.1. Sinopse

Bia, 7 anos, e Lipe, 5, são irmãos. Acabaram de se mudar para a pequena cidade de "Paraibuna", no interior de Minas Gerais, onde moram seus avós maternos. Até então, as crianças viviam no Rio de Janeiro, estavam acostumadas à vida de cidade grande e poucas vezes estiveram em "Paraibuna".

A mudança se deu pelo desejo dos pais de dar aos filhos melhor qualidade de vida, com a tranquilidade e a afetiva vida do interior, mas sem perder algumas facilidades da vida de cidade grande, uma vez que continuam próximos ao Rio e a Juiz de Fora.

A nova vida possibilita aos irmãos novas formas de conhecimento de mundo, a partir, principalmente, de novas relações pessoais. A principal delas, com os avós. Agora é com eles que Bia e Lipe vão passar muitos períodos, enquanto os pais vão cuidar de outros assuntos fora de "Paraibuna".

No primeiro episódio, os meninos vão, pela primeira vez, passar o dia sozinhos com os avós. Estão receosos. O que pode haver de legal na casa de velhos, numa cidade pequena? Além disso, não têm nenhuma intimidade, nem ligação com os avós. Por isso, a quebra dessas barreiras é a premissa do primeiro programa.

Ao responderem tímida e defensivamente à acolhida - reclamam de não haver *video game*, TV por assinatura ou computador - Lipe e Bia dão o estímulo que o Vovô Nico esperava para levá-los ao porão, onde guarda alguns segredos.

Ele espera Vovó Zinha ir para a cozinha - ela não sabe dos segredos do marido - e convida as crianças. Elas aceitam, apesar de duvidarem que possa haver algo interessante num local tão parado.

Entretanto, o porão revela-se o lugar mais legal do mundo: lá estão uma TV e um rádio velhos que funcionam apenas quando acionados pelo avô e exibem programas nada convencionais, um quadro e um livro mágicos que contam histórias, um pequeno arca que guarda formas geométricas encantadas, um grande baú que funciona como uma cartola de mágico, um aquário que tem um polvo dançarino, uma maquete de ferrovia com um trem vivo, gatos e cacto falantes...

A mágica aproxima netos e avô, e começa ali uma grande amizade. Vovô Nico explica para as crianças que a mágica só funciona para quem acredita e tem muita imaginação, e que, a Vovó Zinha não acreditava e não gostava que ele falasse com ela sobre o porão. No entanto, ele ressalta para os netos que Vovó Zinha tinha outras qualidades e fazia a mágica dela de outra maneira...

É hora do lanche na cozinha da Vovó Zinha. Agora alegres e felizes por estarem na casa dos avós, Lipe e Bia aproximam-se também da Vovó e não demoram para descobrir que sua mágica está nas delícias que cozinha!

Agora as crianças querem ir para casa dos avós todos os dias!...

## 5.2. *Dramatis personae*

Lipe e Bia são os personagens principais da história. Assumem a posição e as questões da criança telespectadora e lideram um caminho de construção de conhecimento.

**Lipe** é o irmão mais novo, tem cinco anos. É pequeno e magro e acaba assumindo isso como fragilidade psicológica. Comporta-se com timidez e medo frente a maioria das questões. É chamado pela irmã de "certinho". Seus grandes trunfos, no entanto, são sua inteligência e sensibilidade.

**Bia** tem sete anos. É a irmã levada, moleca, arteira, agitadíssima. Com a sua impulsividade é a responsável pela geração de muitas faltas e dá o empurrão para que Lipe resolva os seus. Sua coragem ajuda quando precisam se defrontar com novas experiências. É ela quem dá força para o irmão nos momentos mais difíceis. Também tem muita curiosidade e sempre pergunta tudo para o avô.

**Vovô Nico** é o personagem doador chave do programa. Não é à toa que seu nome está no título da produção. Tem 60 anos, cabelos e bigode brancos. Usa óculos com leve armação metálica e veste um macacão jeans. Era carpinteiro e marceneiro, mas já se aposentou e seus trabalhos com madeira são apenas diversão. A origem de sua mágica é um mistério. Mistura realidade e fantasia e é atribuída à capacidade de

imaginação. Acaba “vítima” dos “poderes” da Vovó na cozinha e exibe uma barriga de respeito. É calmo, paciente e sereno. Quando está no porão fica um pouco mais agitado. Uma agitação alegre, no entanto.

**Vovó Zinha** é puro afeto. Falante, gesticuladora, está sempre muito animada e tenta ganhar as crianças com brincadeiras tradicionais. Com o tempo eles vão achar lugar para elas também. Com 58 anos, tem os cabelos alourados, ondulados e usa óculos grandes e redondos. É um pouco cética e não acreditaria na magia do porão. Prefere fazer sua própria magia na cozinha. Quando é elogiada por algum prato ou quitute que preparou diz que o segredo é o uso de ingredientes mágicos. É provocadora no início dos episódios quando descobre o que aflige os netos ou dá vazão para suas dúvidas ou curiosidade. É doadora no final, quando na hora do lanche ajuda a chegarem à conclusão final.

### 5.3. Interferências

Chamamos de interferências as participações mágicas que acontecem no porão do Vovô Nico, através de entidades animadas e objetos e utensílios mágicos.

O **Gato Malhado** vive nos arredores dos fundos da casa e aparece no porão pela janelinha. É um gato malandro, gato de rua, esperto, cheio de ginga, mas mal educado. É um

fantoches falantes. Está sempre tentando conquistar a **Gata Pompom**, mas como é mau educado ela nem lhe dá ouvidos. Malhado é o exemplo de maus comportamentos, enquanto Pompom, toda charmosa e delicada é o extremo oposto. Sua resistência estimula Malhado a se melhorar, mas ela não dá o braço a torcer e continua sem dar bola para o gato malandro. Os diálogos entre os gatos são, na maioria, cantados. Têm também uma canção tema, que conta a tentativa de conquista. O quadro oferece parâmetros de comportamento educado para as crianças, que podem ajudá-las a conseguir o que desejam.

Já o **Trem Julião** habita o porão numa maquete de estrada de ferro, constantemente coberta por um lençol. Quando vovô Nico descobre a maquete, começa o quadro, em forma de animação, com a música tema de Julião. É um trem com crise de identidade, que a cada episódio quer ser outro tipo de veículo, mas não demora para lembrar o quanto é legal ser trem.

Outro ser animado que vive no porão é o cacto **Onofre**. Apesar de animado é extremamente mal-humorado, reclamão e pessimista. É mais um fantoche. Seu papel é o de intensificar a falta e sempre dar palpites desanimadores de que nada dá certo. No entanto, tem sempre que engolir o sucesso das crianças.

O dançarino **Octópodos** é um mini polvo, em animação, que vive dentro de um aquário. Tem função recreativa de

estimulador num momento do programa em que o importante é dançar. O quadro também estimula a psicomotricidade à medida em que o polvo comanda que partes do corpo a criança telespectadora que se deixar entrar na atividade deve mexer.

Entre os objetos mágicos está a **TV** antiga que só funciona quando o Vovô sopra e faz sua antena rodar. Aí entram em cena programas de acordo com as temáticas do episódio, muitas vezes com cenas antigas. A técnica é a de vídeo.

O **rádio** do porão também é muito antigo. É acionado por meio de uma senha como num cofre (dois para a direita, cinco para a esquerda...) e dá voz a um locutor que conversa com quem estiver no porão. A cada episódio pode contar uma história, dar uma informação ou apresentar uma música.

Na **pequena arca** ficam os blocos lógicos: pedaços de madeira em formas geométricas que se organizam para fazer figuras estilizadas. São organizadas por mãos mágicas que “vivem” dentro da arca e aparecem cobertas por luvas. O show dos blocos lógicos acontece quando alguém abre a arca. É produzido em vídeo com animação.

O **baú mágico** funciona como uma cartola de mágico. De dentro dele surge qualquer coisa, em geral, necessária. O mágico em questão é sempre o Vovô.

No **quadro mágico** aparecem histórias variadas, sem narrador nem diálogo, apenas com música. Podem estar ou não

relacionadas à temática principal. A técnica é vídeo, compondo um cenário misto com um *croma key*, no qual o fundo é desenhado estilizado. Bonecos ou atores fantasiados interpretam a história.

Já o **livro mágico** é um livro em branco que aberto ganha em suas páginas, por meio de animação, histórias folclóricas, lendas e pequenos contos de fadas. Também podem estar independentes ou coerentes com o tema principal.

#### 5.4. Cenários

São três os ambientes em que se passam a história: a sala, o porão e a cozinha.

A **sala** é o ambiente de chegada e início da narrativa. Representa uma tradicional casa de avós de interior mineiro. Tem sofás e abajures antigos, mesa de centro em madeira, tapete baixo, estante com livros, pratos, prataria e muitas fotos de família. Compõe o ambiente, ainda, quadros pintados pelo Vovô com retratos de familiares e paisagens de “Paraibuna”. A sala tem ligação com um corredor (que não existe como cenário) que leva para os outros cômodos da casa, incluindo a cozinha, e é nele que fica a passagem para o porão.

O **porão** é o lugar da mágica, da fantasia, do encantado. Fica abaixo do nível da sala e chega-se a ele

descendo-se uma escada cuja porta está no corredor. Aqui o ambiente é misterioso, escuro, mas só até abrirem-se as cortinas da única janela do cômodo. Entra então a luz externa e clareia tudo e dá vida às cores da decoração, afinal este é um porão mágico, não um simples guarda entulho. No porão ficam todos os personagens e utensílios mágicos descritos, mais mesas e ferramentas de carpintaria e marcenaria do Vovô Nico, além de caixas e todo tipo de tranqueira.

A **cozinha** guarda, assim como a sala, características da tradição de interior mineiro. Um fogão a lenha além de um fogão a gás antigo, mas bem conservado; uma mesa de madeira com banquetas, armários de madeira com algumas portas de vidro expondo copos, pratos e tigelas; uma grande pia na qual há sempre um escorredor de louça bem ocupado; muitas frutas e bolos sobre a mesa e balcões; uma janela sobre a pia e uma porta que dão para os fundos, onde fica o quintal (a vista pode ser representada por painéis). Nesse ambiente, ao redor da mesa da cozinha são tiradas as conclusões e entendidos os ensinamentos a cada episódio.

### 5.5. Estrutura do episódio

Cada programa ocupará 30 minutos numa programação de TV, sendo 6 minutos deste total destinados a intervalos com propaganda e publicidade. A estrutura se divide em 3 blocos: o primeiro e o último com 7 minutos de duração e o segundo com 10 minutos. Entre eles inserem-se intervalos de 3 minutos cada.

O primeiro bloco inicia-se com a abertura do programa, que tem duração de 30 segundos. Ela apresenta imagens dos objetos e seres mágicos do porão, o Vovô e as crianças brincando e se divertindo com eles, terminando com uma imagem da fachada da casa seguida de uma arte com o nome do programa. Na abertura aparecem os créditos artísticos com os nomes dos atores, vozes, direção e criação.

A história do dia começa com um plano da fachada da casa e logo em seguida passa para o interior da sala. As primeiras cenas retratam a expectativa dos avós, ou, diretamente, a chegada das crianças. Na sequência dá-se a apresentação do conflito, por meio do diálogo e das atitudes das crianças. O diálogo encaminha a explicitação do problema e suas complicações até que a Vovó se dirige à cozinha e o Vovô leva as crianças para o porão. Lá, após a participação de um personagem mágico ou do Vovô nesse ambiente, tem-se o gancho para o próximo bloco. Entra a vinheta de intervalo com

duração de 5 segundos e termina o primeiro bloco. Segue intervalo de 3 minutos.

O segundo bloco começa com a vinheta de intervalo e a cena já se inicia no interior do porão. Lá Vovô Nico e seus netos vão continuar dialogando sobre o problema e começa a colaboração das interferências. Vão se intercalando o diálogo entre os personagens principais, os seres animados e as interferência do dia. Ao fim do bloco está-se perto de uma conclusão. É o clímax do episódio. Entra a vinheta do intervalo e segue-se 3 minutos de publicidade e propaganda.

No terceiro bloco, após a vinheta do intervalo, volta a seqüência do porão, na qual as crianças avançam um pouco mais na direção de uma conclusão. Vovô Nico, Lipe e Bia vão para o lanche na cozinha e, com a interferência afetiva da Vovó Zinha, sedimentam o ensinamento e divertem-se com brincadeiras e encarnações de uns nos outros. Um plano em *zoom out* da fachada da casa com o áudio da cozinha encerra o episódio, que é finalizado com o encerramento - o mesmo vídeo de abertura, agora com os créditos técnicos da produção.

Segue na seção ANEXOS o roteiro do episódio 1, que tem como premissa o desafio de aproximação entre os avós e os netos, na primeira tarde que passam juntos, pela primeira vez sem a presença dos pais das crianças.

O papel do educador não é o de "encher" o educando de "conhecimento", de ordem técnica ou não, mas sim o de proporcionar, através da relação dialógica educador-educando, educando-educador, a organização de um pensamento correto em ambos.

PAULO FREIRE

## 6. CONCLUSÃO

Educar significa, principalmente no caso da TV infantil, muito mais que a transmissão pura e simples de conhecimento. No processo de busca de um formato de programa educativo atraente e eficiente, de *Vila Sésamo* ao *Castelo Rá-Tim-Bum*, os indícios de sucesso e cumprimento da intenção educativa apresentaram-se diretamente relacionados aos ideais do prazer de aprender, da aprendizagem divertida, do envolvimento emocional à educação, das **práticas lúdicas**, de maneira geral. O ludismo deve significar a premissa geral no processo de produção de programas infantis com conteúdo educativo. A intenção deve ser proporcionar uma ambientação sedutora, e, pela sedução, laçar o interesse e a atenção do telespectador infantil.

Neste sentido, é difícil conceber um programa que abra mão da **matriz dramática**, da narrativa e dos personagens. A dramatização é um gênero consagrado na TV, especialmente na TV brasileira, na qual ocupa importante papel social, uma vez que tem nas telenovelas a mais popular fonte de entretenimento. O sucesso da forma dramática em envolver e comunicar-se com a audiência vem desde o cinema e mostra-se intimamente conectado à tecnologia e aos formatos audiovisuais. Ao que tudo indica, inclusive, o insucesso das

produções educativas começou a decair à medida que se atentou para a ferramenta da dramatização que não vinha sendo usada.

A partir desta estrutura é fortalecido o papel dos **personagens**, como agentes de **identificação** e empatia com os telespectadores. A partir de personagens que tenham características, comportamentos, sonhos, tensões e questionamentos semelhantes aos da criança espectadora, a história tem a possibilidade de tocá-la no âmago e despertar relações afetuosas que contribuem para a criação de uma cumplicidade com o programa.

Um mecanismo eficiente para atingir este êxito é a **inspiração nos contos de fadas**, afinal são as obras literárias que representam, há muitos séculos, as histórias que tratam dos questionamentos e tensões e fornecem ensinamentos à criança. Atendem aos princípios de identificação tanto por meio das temáticas, em geral profundamente atreladas a questões existenciais e de sociabilidade, quanto pelos personagens. Os contos de fadas têm ainda o elemento fundamental responsável pela secular importância na vida de milhões de crianças ao longo da história: **a fantasia**.

Através de uma porta mágica, de uma passagem para o mundo encantado dos contos de fadas a criança faz a ponte entre o seu **imaginário** e os subtextos contidos na narrativa. Através do imaginário, o espectador infantil faz a

apropriação dos conteúdos que mais lhe convirem e reconstrói a história, à sua maneira, de acordo com o seu imaginário e a sua fantasia.

No entanto, para o melhor aproveitamento deste aparato conceitual, a forma deve estar em sintonia com a realidade do público. Nesse sentido, o **ritmo** de uma produção educativa deve buscar aproximar-se do ritmo da TV comercial, ao qual a criança está acostumada a assistir e que lhe influencia até mesmo nas formas expressivas.

O formato deve optar, também, por uma produção de **duração não muito longa**, coerente com o ritmo proposto. Assim é possível **evitar um excesso de informação** transmitida por unidade produtiva, especialmente no caso dos conteúdos pedagógicos.

Aliás, a transmissão de conteúdos pedagógicos nos programas lúdico-educativos deve se pautar por um **formato estimulador, provocativo e de interação**. Por este formato entende-se uma postura de fomento à **construção do conhecimento** através das práticas educativas. A linguagem possível de ser empregada, nesse sentido, se dirige a atrair o espectador infantil a uma posição ativa diante da TV, tirando suas próprias conclusões, apropriando-se à sua maneira dos conteúdos veiculados e adaptando-os à sua especificidade e individualidade.

Levantamos, assim, a bandeira de uma **intenção pedagógica formadora**, mais que formalizadora, no sentido de se **afastar das práticas formais notoriamente escolares**, as quais foram responsáveis pelo rótulo enfadonho associado às produções e programação das tevês educativas, que até hoje lutam para vencer tal preconceito.

A partir de todos estes preceitos, concebemos *Vovô Nico e seu porão*, uma proposta de programa lúdico-educativo, baseada em fórmulas de experiências consagradas dentro do gênero, mas resultante de uma idéia original.

O núcleo central do programa está na matriz dramático-narrativa. É nela que surgem e são resolvidos os conflitos por meio dos personagens principais. São eles duas crianças comuns, cheias de semelhanças com os telespectadores, o que permite a possibilidade de identificação, seja em função das características comuns ou mesmo dos conflitos e questões apresentadas pelos personagens. Nos dois casos, a relação segue a lógica consagrada dos contos de fadas.

Ainda na matriz estão as figuras dos doadores e organizadores vividas pelos avós. São eles que estimulam a construção de conhecimento, oferecem afeto e envolvimento emocional para a superação dos desafios e ajudam a organizar os pensamentos que compõe as conclusões e ensinamentos de cada episódio.

As "interferências", por sua vez, são responsáveis pela fantasia e pela magia da história. Com esse recurso, a produção se dirige ao imaginário da criança, fala a mesma "língua" que ela e pode, assim, despertar mais envolvimento e transmitir educação formativa de maneira efetiva e sem a estrutura formal da escola. Os ensinamentos são construídos a partir da ligação da contribuição das "interferências", num processo ativo, estimulador e provocador que acontece simultaneamente entre os personagens infantis Lipe e Bia e os telespectadores.

A forma do programa contempla ainda a comercialidade, uma vez que tem duração de 30 minutos, unidade de tempo exata nas grades das redes de televisão. Além disso, prevê dois intervalos comerciais, somando 6 minutos, devidamente posicionados nos pontos de gancho da narrativa.

Nos precavemos também quanto à viabilidade do projeto, procurando uma fórmula de simplificar a produção. Por isso, optamos por apenas quatro personagens na narrativa principal e três cenários internos. Os quadros chamados de "interferências" utilizaram, alguns, técnicas simples como fantoches, outros, vídeo, e outros ainda, animações em diferentes graus de complexidade.

A elaboração e produção de *Vovô Nico e seu porão* significa uma experiência com a qual objetivamos contribuir para a formação da criança enquanto ser humano, oferecendo um

complemento às demais práticas educativas a que ela está sujeita nas diversas esferas de seu desenvolvimento. Nosso desejo é possibilitar que a criança desperte para o conhecimento do mundo e dos outros seres humanos a seu redor, cognitiva e emocionalmente, e, assim, conhecer a si mesma e identificar seu lugar no mundo.

Da mesma maneira, acreditamos que, com os mesmos preceitos, ou mesmo com uma evolução destes em novas experiências, é possível produzir diversos programas educativos com entretenimento, com os quais se possa cumprir a função educacional da televisão prevista pela Constituição, aproveitando as possibilidades da linguagem audiovisual em sua multiplicidade de aparatos e poder de alcance.

A fórmula de educativo com entretenimento foi consagrada com a produção do *Castelo Rá-Tim-Bum*, que influenciou historicamente o modo de fazer TV para criança no Brasil.

Hoje vemos a continuação do gênero entre as produções da TV Cultura com o programa *Cocoricó*, e, além disso, nos canais comerciais é possível observar, pelo menos, a preocupação em inserir conhecimento nas antigas fórmulas de puro entretenimento. Os programas *Eliana e Alegria*, da Rede Record, e *TV Globinho*, da Rede Globo, são exemplos desse movimento, embora estejam ainda muito mais próximas das

práticas formais, com a transmissão de informação pura e simples.

A maior emissora do país também é a responsável pela volta do *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, embora mais adaptado e preocupado em ser comercial, mas sempre trazendo a magnífica contribuição de Monteiro Lobato para o desenvolvimento infantil.

É este desenvolvimento que deve ser levado em conta todas as vezes em que se elabora uma produção infantil de TV, considerando também a íntima e apaixonada relação entre criança e televisão, e usufruindo de todos os recursos, do alcance e da penetração maciça da TV na vida social da sociedade contemporânea.

A produção de bons programas lúdico-educativos de TV, voltados ao público infantil, pode significar uma importante contribuição complementar à educação formal escolar e, principalmente, uma efetiva influência à formação da criança como cidadão, ser social e, em primeiro lugar, ser humano.

## 7. BIBLIOGRAFIA

- 1) ADORNO, Theodor Wiesengrund. *Educação e emancipação*. Tradução de Wolfgang Leo Maar. 2.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.
- 2) ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. *Psicologia; ciência e profissão*. Conselho Federal de Psicologia, ano 21, n.3, p.2-9, jul.-set. de 2001.
- 3) BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Tradução de Arlene Caetano. 14.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- 4) BEZERRA, Wagner. *Manual do telespectador insatisfeito*. São Paulo: Sumus, 1999.
- 5) CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. *Castelo Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento*. São Paulo: Anna Blume, 1999.
- 6) COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. 4.ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- 7) FARIA, Anália Rodridues de. *Desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget*. 3.ed. São Paulo: Ática, 1995.
- 8) FERRAZ, Ernani Almeida. *Teleducção para o trabalhador brasileiro; um estudo da recepção teleducativa*. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2001. 214 fl. mimeo. Doutorado em Comunicação e Cultura.
- 9) FREIRE, Paulo. *Extensão ou comunicação?* Tradução de Rosisca Darcy de Oliveira. 10.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1992.
- 10) GUIMARÃES, Gláucia. *TV e escola: discursos em confronto*. São Paulo: Cortez, 2000.
- 11) LAZAR, Judith. *Escola, comunicação, televisão*. Tradução de Zélia Faria. Porto, Portugal: Rés, /s.d./.
- 12) PACHECO, Elza Dias. (org.). *Televisão; criança; imaginário e educação*. Campinas: Papirus, 1998.

- 13) PIAGET, Jean. *O nascimento da inteligência na criança*. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.
- 14) ----- . *A construção do real na criança*. 3.ed. São Paulo, Ática: 1996.
- 15) SOARES, Ismar de Oliveira. *Sociedade da informação ou da comunicação?* São Paulo: Cidade Nova, 1996.
- 16) SODRÉ, Muniz. *O monopólio da fala; função e linguagem da televisão no Brasil*. 6.ed. Petrópolis, Vozes, 1999.
- 17) ----- . *Televisão e psicanálise*. São Paulo: Ática, 2000.

8. ANEXOS

**VOVÔ NICO E SEU PORÃO**

Episódio  
"EPISÓDIO 1: DESCOBRINDO A MAGIA"

Escrito por

FRED BELCAVELLO

MÔNICA CALDERANO

Criação

FELIPE TAVARES

FRED BELCAVELLO

MÔNICA CALDERANO

SUZANA NASCIMENTO

30min

26p.

## ABERTURA

---

### CENA 01

#### EXTERNA / FACHADA

Plano da fachada da casa. Zoom in.

#### FUSÃO

---

### CENA 02

#### COZINHA

Vovô Nico e Vovó Zinha esperam ansiosos a chegada dos netos.

**VÓ ZINHA** - *Ai, Nicolau, estou tão ansiosa! É a primeira vez que vamos ficar sozinhos com as crianças!*

**VÔ NICO** - *Vai dar tudo certo... E nós precisamos passar por isso! Principalmente agora que eles vão estar mais perto!*

**VÓ ZINHA** - *Será que as crianças vão se adaptar a uma cidade tão pequenininha? Às vezes eu acho que a Márcia se precipitou...*

**VÔ NICO** - *Não diga isso! Nossa filha sabe o que faz... E nós temos é que apoiar. Trate de ficar calma pra quando as crianças chegarem.*

**VÓ ZINHA** - *(angustiada) Eu tô calma!*

**VÔ NICO** - *Imagina se não estivesse... Você tem que pensar no lado bom dessa mudança, meu amor! Aqui os meninos vão ter mais tranquilidade, vão poder brincar na*

*rua, vão ter a nossa proteção. E, pensa bem, aqui nem é tão longe assim... Eles vão poder acompanhar o pai em Juiz de Fora ou a Márcia, quando ela for pro Rio, como ela está fazendo hoje. É logo ali!*

**VÓ ZINHA** - *É. E será que eles vão gostar desses biscoitinhos? Apontando para a linda travessa de biscoitos fresquinhos.*

**VÔ NICO** - *Pelo cheiro... Se eles não gostarem, deixa comigo...*

Ele come um antes da hora.

Buzina (off).

**VÓ ZINHA** - *São eles!*

**CORTE**

---

**CENA 03**

**SALA**

Vó Zinha vai abrir a porta. Vô Nico, mastigando um biscoitinho, vai junto. Abrem a porta. Entram Lipe e Bia. Os avós os abraçam.

**VÓ ZINHA** - *Meus amores! Estão animados pro fim de semana?*

**VÔ NICO** - Tudo bem, queridos? Deixa a gente ir lá dar tchau pros pais de vocês... eles só voltam daqui a dois dias...

**CORTE**

---

## CENA 04

### SALA

Bia e Lipe reclamam de ter que ficar na casa dos avós.

**BIA** - *Ai, que casa esquisita! Já quero ir embora!*

**LIPE** - *Pior é que o papai e a mamãe vão fazer isso com a gente sempre que forem viajar...*

**BIA** - Mas pode deixar, Lipe, eu vou convencer eles de levar a gente junto. Deus me livre de passar todos os fins-de-semana aqui.

**LIPE** - *O que a gente vai ficar fazendo?*

**BIA** - *Sei lá. Olhando pro teto...*

**LIPE** - *Eu não! Vou brincar de alguma coisa...*

**BIA** - *De quê Lipe? Não tem nada pra fazer aqui.*

Ela faz uma careta.

### CORTE

---

## CENA 05

### SALA

Os avós voltam para o interior da casa. Vovó Zinha tenta interagir com os netos, mas eles respondem com frieza. Vovô Nico mais observa e pouco interfere.

**VÓ ZINHA** - *Seus pais já foram? E vocês não vão me contar as novidades?*

**BIA** - *(emburrada) Que novidade? A senhora já sabe de tudo, ué...*

**VÓ ZINHA** - *Mas eu quero saber se vocês gostaram da mudança. Paraibuna é uma cidade linda, não é?*

Eles se olham e não respondem.

**VÓ ZINHA** - *Fala, Lipe! Você tá gostando da nova casa?*

**LIPE** - (Sem graça) *Tô!*

**VÓ ZINHA** - *Que bom! (Fica um silêncio por alguns segundos)*

*É... E o que nós vamos fazer agora? Vocês querem  
brincar de quê?*

**BIA** - (com desdém) *Quais são as opções?...*

**VÔ NICO** - *Devagar vocês vão descobrir que são muitas,  
queridos...*

A frieza aumenta.

**BIA** - *Posso ver TV?*

**VÓ ZINHA** - *Pode, claro! Vou ligar a TV pra você.*

Bia senta no sofá e não fala mais nada. Lipe, depois de um tempo sem saber o que fazer, senta do lado da irmã.

Vovó Percebe que há um problema e chama Vovô Nico para conversar.

**VÓ ZINHA** - *Então, já que vocês estão bem aí, eu vou preparar  
um lanche pra nós. Querem alguma coisa especial?*

Ninguém fala nada.

**VÓ ZINHA** - (meio sem graça) *Então vem me ajudar, Nicolau.  
Vamos preparar alguma coisa bem boa pros  
meninos...*

Os dois saem da sala.

**CORTE**

---

## CENA 06

### SALA

Bia reclama mais um pouco com Lipe. Ele concorda.

**BIA** - (meio cochichando) *Tá vendo? Eu falei que a gente ia ficar boiando... Você tem alguma idéia inteligente?*

**LIPE** - Não.

**BIA** - *Mas que coisa chata, heim?*

**LIPE** - *É, é chato. E eu não tenho idéia não.*

**CORTE.**

---

## CENA 07

### COZINHA

Vovó Zinha desabafa com Vovô Nico que os netos estão muito distantes, sem graça e desconfortáveis. O Vovô assume a resolução do problema.

**VÓ ZINHA** - *Ai, meu Deus! O que a gente vai fazer? Não te falei que eles iam estranhar? Já não sei o que fazer...*

**VÔ NICO** - *Calma, Zinha! Isso é normal. Eles nunca passaram tanto tempo sozinhos com a gente. E estão acostumados às coisas de cidade grande e da casa deles! Eles vão se adaptar, deixa comigo?*

**VÓ ZINHA** - *O que você vai fazer?*

**VÔ NICO** - *Não se preocupe. Eu vou dar um jeito, só preciso de tempo. Vou conversar com eles enquanto você prepara esse lanche...*

**VÓ ZINHA** - *Vai, vai...*

**CORTE**

---

**CENA 08**

**SALA**

Vovô Nico volta sozinho para a sala. Faz perguntas às crianças sobre suas brincadeiras.

**VÔ NICO** - *Eu sei que ver TV não é a brincadeira preferida de vocês. Vocês vão me dizer o que é ou eu vou ter que adivinhar?*

**BIA** - *Não adianta eu te falar, aqui não tem o que eu gosto mesmo!!*

**VÔ NICO** - *Será que não? Por que você não tenta? Vamos lá! Do que você gosta, Lipe?*

**LIPE** - *Video game...*

**VÔ** - *É, não tem...*

**BIA** - *Computador...*

**VÔ** - *Também não...*

**BIA** - *Videokê?*

**VÔ** - *Não...*

**BIA** - *(Mais relaxada, achando graça) Não falei? Pra que a gente vai ficar falando?*

**VÔ** - Pra eu conhecer um pouco mais de vocês, ué. Agora, por exemplo, eu já sei que vocês são espertinhos, e adoram novidade...

**BIA** - E que novidade tem aqui?

**VÔ** - Menina, se eu te contar você não acredita!

**BIA** - Por que?

**VÔ** - Porque é muito legal essa novidade. Eu aposto que vocês não viram nada igual...

**BIA** - Claro que eu já vi. Na minha casa tem tudo...

**VÔ** - Quase tudo!

Bia e Lipe já vão mostrando alguma curiosidade, e relaxam um pouco.

**LIPE** - O que aqui tem de diferente, então?

**VÔ** - Não vou contar. Vou mostrar pra vocês. Vai ser muito mais divertido. Vocês topam?

**BIA** - Aonde que fica?

**VÔ** - Ali naquela porta! (Apontando pra porta do porão, no corredor)

**BIA** - Não tem anda ali!

**VÔ** - Ah, não, é? Vem cá pra você ver.

Estende a mão para ela.

Bia fica sem saber, olha pra Lipe perdida...

**LIPE** - Vamos, Bia!

BIA estende a mão.

Vovô desliga a TV e encaminha as crianças até o início do corredor. Abre uma porta.

**FUSÃO.**

---

## **CENA 09**

### **PORÃO**

De dentro do porão vê-se a porta sendo aberta. Vovô Nico ascende uma fraca luz amarelada, por meio do interruptor à esquerda da porta. Começa a descer as escadas. Chama os meninos.

**VÔ NICO** - *Vem, meninos!*

Bia passa à frente dos dois. Está curiosa. O porão lhe parece misterioso. Lipe está com medo. O avô oferece-lhe a mão. A câmera viaja pelo cômodo, mostrando, intercaladamente, muitos lençóis brancos cobrindo tudo e as expressões das crianças. Bia pergunta para o avô o que há debaixo dos lençóis.

**BIA** - *Nossa, vô! O que tem debaixo destes panos? Que lugar esquisito!*

**VÔ** - *(sorrindo) Vocês acreditam em mágica? Já viram que poderes tem a nossa mente?*

As crianças pensam.

**BIA** - *Mais ou menos.*

**LIPE** - *Ah, é legal, Bia. Eu acredito, vô! Mas o que é mágico aqui?*

**VÔ** - *Tudo pode ser, querido. Mas você precisa acreditar.*

**BIA** - *Eu tenho que ver primeiro!*

**VÔ** - *Não, Bia, você precisa acreditar primeiro.*

**BIA** - *Mas como?*

**VÔ** - *Por que você não pergunta pro seu irmão? Ele já mostrou que acredita. Olha a carinha dele!*

Lipe olha para Bia meio sem entender o que o avô tá falando, mas parece mais tranqüilo.

**BIA** - *Num tô entendendo nada...*

**LIPE** - *Vô, o senhor é mágico?*

**VÔ** - *Mais ou menos. A minha cabeça é mágica, assim como a sua pode ser...*

OS olhinhos das crianças brilham. Eles estão felizes com essa possibilidade.

**LIPE** - *Como?*

**VÔ** - *É só acreditar. E ficar bem tranqüilo... Eu vou tirando esses lençóis, bem devagar, e vocês vão curtindo nosso segredo. Fechado?*

**LIPE e BIA** - *(Juntos e quase saltitantes) Fechado!*

**VÔ** - *(Vai abrindo a cortina) Então lá vamos nós...*

A luz entra e começa a mudar a cara do porão. Vovô Nico vai tirando todos os lençóis. Lipe e Bia revelam brilho no olhar. Surge na janela a Gata Pompom e se dirige ao Vovô.

**POMPOM** - *Ei seu Nico! Já tava com saudades!*

**VÔ** - *Ei Pompom ! Quero que conheça meus netinhos!*

Bia e Lipe se entreolham com um misto de susto e admiração.

CORTE

---

VINHETA INTERVALO

FIM DO 1º BLOCO

---

INTERVALO

---

2º BLOCO

VINHETA INTERVALO

---

CENA 10

PORÃO

Bia e Lipe estão espantados de ver um gato falando. Não entendem nada. Se perguntam se é verdade.

**BIA** - *O que é isso, vô?*

**LIPE** - *Bia, o gato fala!*

**POMPOM** - *Mas como são espertos os seus netos! E bonitinhos também! Ei meninos! Eu sou a gata Pompom. E vocês, têm nome?*

A gata vai chegando para frente e os meninos, para trás! Eles fazem uma cara assustada.

**BIA** - *O meu é Bia...*

**LIPE** - *Eu sou o Lipe!*

**VÔ** - *Eles não estão acostumados com gatos tão espertos quanto você, Pompom. Mas apostam que eles estão adorando...*

**POMPOM** - Então você resolveu mostrar pra eles o nosso mundo?  
Sejam Bem-vindos, moçada!

**CORTE**

---

## **CENA 11**

### **PORÃO**

Fazendo muito barulho e bagunça chega o Gato Malhado, mexendo com a Pompom.

**MALHADO** - *Ué, tem festa aqui? Oi Pompom, meu docinho...*

Pompom nem liga para o Malhado.

**POMPOM** - *Ai, não vou nem olhar. Já sei que o Malhado, aquele gato mal educado. Eu não gosto de gato que grita!*

**VÔ** - *Meninos, chegou quem faltava. Esse é o gato Malhado.*

*Ele é assim, meio atrapalhado, mas é louco pela Pompom.*

**BIA** - (Assustada) *Eles são namorados?*

**VÔ** - (Rindo) *Não. Ainda não. Eles moram no nosso mundinho já faz muito tempo, e ele vive atrás dela. Mas essa parada é dura. A Pompom não quer ser a namorada dele não.*

Todos riem.

---

### **QUADRO POMPOM E MALHADO**

Teatro de fantoches ao som da música tema.

**CORTE**

**CENA 12**

**PORÃO**

Lipe e Bia se divertem e morrem de rir com a performance dos gatos. Estão entrando no clima da magia.

**LIPE** - *Vô, tem mais algum bicho que fala aqui? Eu nunca vi isso...*

**VÔ** - *Lipe, você nem imagina... eu vou te apresentar um amigo meu que, mais do que fala, ele canta e dança!!*

**BIA** - *Ah, essa é demais. Cadê, vô?*

Leva as crianças até o aquário e apresenta o polvo Octópodos, preparando para o show que vai começar.

**VÔ** - *Tá aqui, ó! Esse é o polvo Octópodos! Ele também vai ser um grande amigo de vocês!*

**CORTE**

---

**QUADRO OCTÓPODOS**

Animação ao som da música tema.

**CORTE**

---

**CENA 13**

**PORÃO**

As crianças estão caídas no chão, por cima do Vovô, se divertindo à beça. Nesse momento ouve-se uma voz resmungando.

**ONOFRE** - *Hum, hum, hururur...*

As crianças levantam curiosas.

**BIA** - Nossa vô, o que é isso?

**ONOFRE** - Ai, ai, sou eu, menina, huhuhum... olha eu aqui!

**CORTE**

---

## **CENA 14**

### **PORÃO**

Bia vai conversar com o cacto (fantoche).

**BIA** - Nossa, você é uma planta! (Com uma cara de surpresa, mas à vontade com as novidades) E por que você está reclamando?

**ONOFRE** - É que eu detesto dançar!

**BIA** - Mas por que? Não entendo você...

Ela começa a insistir com ele e ele retruca.

**ONOFRE** - Lógico que não, você gosta de dançar?

**BIA** - Gosto mesmo, e não sei porque você não gosta. É tão bom, a gente se distrai.

**ONOFRE** - Distrai quando gosta. Eu não gosto!

**BIA** - Mas você tem um gosto estranho...

**ONOFRE** - Só por que eu não sei dançar?

**BIA** - É, ué!

**VÔ** - Não liga não, Bia. O Onofre é assim mesmo, muito mal-humorado, né, amigão?

**ONOFRE** - (com uma cara inconformada) Mal humorado? Eu não!

**BIA** - É claro que é. Senão ia gostar de dançar.

**ONOFRE** - *Que eu saiba, eu sou é realista. Mal humorado é quem inventa problema.*

**BIA** - *Mas não existe problema em dançar!*

**LIPE** - *Já sei, Bia. Ele tá falando que não gosta de dançar, mas é porque ele está preso no vaso, e aí não consegue...*

O cacto admite, sem graça que é isso mesmo.

**ONOFRE** - *É cara, você tem razão...*

**BIA** - *Quê isso! Isso não é motivo não. Cada um dança de um jeito, e você devia inventar o seu. Por que você não tenta?*

**ONOFRE** - *Sei lá, heim... Hum, hurum... Nunca vi ninguém dançar sem os pés.*

**VÔ** - *Eu acho que eu sei quem pode ajudar o Onofre. Espera só um minuto, gente!*

**CORTE**

---

**CENA 15**

**PORÃO**

Vovô liga o rádio. O locutor saúda as crianças nominalmente.

**LOCUTOR** - *Olá meus amigos! Como vão Bia e Lipe? Tudo bem?*

Elas correm em direção ao rádio, admiradas.

**LOCUTOR** - *Hoje eu vim contar pra vocês do poder que a música tem. Vocês já repararam? Ela aproxima as pessoas, e faz todo mundo sorrir! A gente pode dançar a dois,*

*em grupo, numa roda... Quer ver só? Vamos experimentar! Eu vou colocar aqui uma super canção e vamos todos dançar juntos, heim... Vamos lá! Um, dois, três...*

Entra a música - um *pout pourri* de vários ritmos.

Bia dança com o Vovô, Lipe dança ao lado, Bia vai dançar de frente com Onofre, vai ajudar ele a se soltar. Todos se divertem à beça. A música acaba e o locutor se despede.

**LOCUTOR** - *É isso aí, gente! Acho que eu não preciso dizer mais nada. Missão cumprida! Tô indo, mas volto sempre que vocês quiserem... Tchau!*

**CRIANÇAS** - *Tchau, moço!*

**CORTE**

---

## **CENA 16**

### **PORÃO**

**BIA** - *Nossa, vô! Nunca pensei que aqui teria tanta coisa legal!*

**VÔ** - *Ô Bia, que bom que você gostou. Pra mim é maravilhoso poder dividir estes segredos com vocês...*

**LIPE** - *É, vô, não sabia que casa de Vô e Vó podia ser tão boa.*

O vô sorri e abraça os netos, enquanto anuncia:

**VÔ** - *Olha que vocês ainda não viram tudo. Vamos voltar à nossa viagem. O que vocês precisam fazer mesmo?*

**LIPE** - *Só acreditar, né?*

**VÔ** - *Isso! Prontos?*

As crianças ficam radiantes e saltitantes.

**CORTE**

---

**CENA 17**

**PORÃO**

Vovô Nico pega o livro mágico para mostrar para os netos.

**VÔ** - *Vamos começar por este livro, que é todo especial. Ele tem história inacreditáveis...*

**LIPE** - *Quais? Cabem muita aí?*

**VÔ** - *Muitas, infinitas...*

**LIPE** - *Mas qual você vai me mostrar?*

**VÔ** - *Ah, isso é surpresa!*

Abre o livro.

**FUSÃO**

---

**QUADRO LIVRO MÁGICO**

Animação. Neste episódio: CHAPEUZINHO VERMELHO.

**FUSÃO**

---

**CENA 18**

**PORÃO**

**BIA** - *Adorei a Chapeuzinho!*

**LIPE** - *É, mas eu não gosto disso do lobo comer a vovó não.*

*Coitadas das vós!*

**VÔ** - *Mas não tem perigo não. Esse lobo é diferente, e só existe aqui, no livro e na cabecinha de vocês.*

**LIPE** - *Ai gente, livro é tão legal. Eu queria saber ler. A Bia sabe e fica lendo os livros, né Bia?*

**VÔ** - *Calma, rapaz! Você ainda vai aprender, tá quase na hora. Por enquanto, a gente tem é que incentivar a Bia pra ela ler muito pra você. A leitura é uma das coisas mais importantes do mundo, queridos! É através dela que a gente pode viajar por aí e conhecer um monte de coisas. A gente aprende muito quando lê bons livros...*

**BIA** - *Vô, por que você não conta outra história pra gente?*

**VÔ** - *Vamos fazer diferente. Eu vou mostrar pra vocês um outro pedaço do nosso porão. Lá vai ter história à vontade...*

apresenta o quadro mágico

**VÔ** - *Bia, Lipe, este é meu quadro mágico!*

**FUSÃO**

---

#### **QUADRO MÁGICO**

Teleteatro (vídeo com animação) mudo ao som da canção "O pato" de João Gilberto.

**FUSÃO**

---

## CENA 19

### PORÃO

Lipe, Bia e Vovô estão cantarolando "O pato".

**TODOS** - *Qüém, qüém, qüém...*

Bia está extasiada. Quer mais atrações mágicas.

**Bia** - *Ai, vô, isso é incrível. Por que você não trouxe a gente aqui antes? Eu adorei!*

**VÔ** - *Então vem aqui ver o que tem nessa arca...*

### CORTE

---

### QUADRO PEQUENA ARCA

Video com animação - blocos lógicos - patos e outros bichos.

Música incidental em BG.

### FUSÃO

---

## CENA 20

### PORÃO

Bia corre em direção à TV. Olha sem entender muito bem, porque é antiga. Mexe em alguns botões e não acontece nada. Pergunta para o avô o que houve.

**BIA** - *Ih, por que essa televisão não liga? Eu aperto aqui mas continua assim, ó...*

Ele ri da espontaneidade da neta.

**VÔ** - *Sabe o que é, Bia? É que essa não é uma TV comum.*

**LIPE** - *Claro que não. Ela é velha!*

Vovô se diverte com a ingenuidade do neto.

**VÔ** - *Calma gente! Ela é velha sim, mas não é só isso. Para ela funcionar a gente tem que assistir como se a gente estivesse sonhando, sabe? Tem que deixar a imaginação solta...*

Lipe fecha os olhos, pressiona, faz caretas.

**LIPE** - *Mas vô, eu não tô com sono, e aí não consigo sonhar!*

**BIA** - *Não, Lipe? Não é isso não. O vô tá falando de imaginar, não de dormir. Você pode sonhar acordado, né vô?*

**VÔ** - *Exatamente. É só deixar a imaginação funcionar e dá tudo certo. Ó vocês fiquem aí sentados que em pouco tempo a TV vai estar funcionando...*

Vô coloca as crianças sentadas e elas esperam apreensivas.

**CORTE**

---

**VINHETA INTERVALO**

**FIM DO 2° BLOCO**

---

**INTERVALO**

---

**3° BLOCO**

## VINHETA INTERVALO

---

### CENA 21

#### PORÃO

Vovô pergunta se os netos estão prontos.

**VÔ** - *Estão prontos?*

**CRIANÇAS** - Estamos!

Vovô aciona a TV, soprando a antena, que gira até aparecer a imagem na tela.

As crianças se alegram.

#### FUSÃO

---

### QUADRO TV MÁGICA

Vídeo pré-produzido - rápida história do livro; destaque: pais e avós lendo histórias para filhos e netos.

#### FUSÃO

---

### CENA 22

#### PORÃO

**LIPE** - *Vô, o senhor vai ler as história dos livros normais pra gente? Eu adoro!*

**VÔ** - *Claro! Eu e a sua vó sempre quisemos fazer isso com vocês, mas vocês moravam tão longe. Faltava tempo... Na verdade, toda essa magia aqui já está pronta, esperando vocês há muito tempo. Assim como eu e a Vovó.*

**BIA** - *Mas agora não vai mais esperar. A gente vai vir sempre, né, Lipe?*

**LIPE** - *É...*

Lipe está próximo da maquete de trem.

**LIPE** - *Isso aqui é muito bonito... Eu nunca andei de trem, só de metrô...*

**BIA** - *É, eu também.*

**VÔ** - *(sorrindo) Lipe, faz uma coisa pro vô? Aperta esse botão aí, que tá bem na sua frente!*

Lipe aciona o botão e ascendem-se as luzes da maquete. O trenzinho começa a andar.

**FUSÃO**

---

## **QUADRO TREM JULIÃO**

Animação ao som da música tema

**CORTE**

---

## **CENA 23**

**PORÃO**

Vovó aparece na porta do porão chamando todos para lanchar.

**VÓ** - *Meninos, Nico, o lanche está pronto! Venham!*

**VÔ** - *Já vamos, Zinha. Espera só um pouquinho...*

Antes de subirem, Vovô chama as crianças até perto do baú.

**VÔ** - *Meus amores, eu esperei muito tempo pra dividir com vocês essa magias aqui. Agora, eu quero que nós sejamos*

*muito amigos. Temos um segredo maravilhoso, que vai manter a gente junto pra sempre!*

As crianças o abraçam felizes.

**BIA** - *Vô, eu vou estar sempre perto de você, pode ter certeza, tá?*

O avô se emociona e abraça as crianças mais uma vez.

**VÔ** - *Mas antes da gente comer as delícias que a vovó preparou, eu tenho uma última surpresa pra vocês.*

Abre o baú. Da tampa cai algo como um pó de "pir-lim-pim-pim". Vovô então tira do fundo dois livros e dá um para cada neto.

**VÔ** - *Este aqui é um baú encantado. Daqui, pode sair o que a gente quiser. Esses dois livros são mágicos também. Eles estão em branco pra vocês escreverem aí as suas histórias.*

**BIA** - *Como assim, vô? Não tem nada aqui?*

**VÔ** - *Ainda não. Vai ter a partir de hoje. É só vocês colocarem aí um pouquinho da vida de vocês.*

**LIPE** - *Mas, eu ainda não sei escrever!*

**VÔ** - *Não tem problema, Lipe. Tenho certeza que até você aprender direitinho, a Bia vai te ajudar, não é?*

**BIA** - *Vou Lipe, vou.*

**VÔ** - *Se vocês fizerem isso direitinho, se escreverem aí a história de vocês, vocês também vão ter um porão mágico. Mas isso vai ser só depois. Daqui há muitos*

anos. Vocês só precisam cumprir essa tarefa e manter isso em segredo. É o nosso segredo. Ninguém pode saber. Vamos fazer um pacto?

**LIPE** - Pacto?

**VÔ** - É, é um trato. A gente combina de não contar pra ninguém as nossas aventuras aqui. Só eu e vocês dois que podemos saber, tá bem?

**CRIANÇAS** - Tá, vô. Mas nem a vovó?

**VÔ** - Não, nem a vovó. A vovó não acredita nesse tipo de magia da gente. Ela acha que não é bem assim.

**BIA** - Mas era só ela acreditar que ela ia ver, né?

**VÔ** - É, mas ela não quer... Então, quando a gente vier aqui, a gente fala que ficou brincando só com as ferramentas e outras coisas do vovô, tá bom? E vocês não precisam ficar tristes, nem achar que a vovó não é legal. Posso contar mais um segredo?

**CRIANÇAS** - Claro, conta!!

**VÔ** - A magia da vovó é outra. Ela faz magia lá na cozinha. Agora a gente vai lá e vocês vão ver só o que ela faz naquele fogão. São as comidas mais gostosas do mundo!

**LIPE** - Jura?

**VÔ** - Claro. A sua mãe não te contou? Os bolinhos e docinhos dela são deliciosos. E eles trazem muita saúde e felicidade pra gente. Olha o cheirinho...

As crianças fazem "cara de cheiro bom".

A avó chama todos pela segunda vez.

Eles sorriem e sobem as escadas.

## **CORTE**

---

### **CENA 24**

#### **COZINHA**

Vovó está terminando de arrumar a mesa do lanche. Bia, Lipe e

Vovô entram na cozinha falando bastante, felizes, agitados.

Vovó fica feliz de ver essa animação. Sentam-se à mesa. Vovó pergunta que livros são esses que eles estão segurando.

**VÓ** - *Nossa, mas como vocês se animaram! E onde vocês acharam este livros, heim?*

Vovô sinaliza com a cabeça que eles podem falar.

**BIA** - *O vovô deu pra gente escrever a nossa história.*

**VÓ** - *Então é um diário!*

**LIPE** - *Qual a diferença de um livro e um diário?*

**VÔ** - *No diário a gente escreve o que acontece na nossa vida a cada dia, Lipe. Num livro, a gente pode escrever uma outra história...*

**BIA** - *E a gente pode desenhar nesse diário?*

**VÓ** - *Claro. Pode fazer o que você quiser, Bia! Vocês podem começar contando a tarde de vocês aqui, hoje...*

**LIPE** - *Hum, eu vou é fazer um desenho de vocês dois e desses bolos aí, em cima da mesa.*

Todos dão risadas.

Vovó vai mostrando os quitutes que preparou para o lanche.

**VÓ** - *Então prepara o seu lápis, Lipe, porque você vai ter muita coisa pra desenhar. Eu fiz também bolinho de chuva, rosquinhas de nata...*

Os olhos dos netos ficam estatelados.

Começam a experimentar.

**BIA** - *Hum, tá uma delícia!*

**VÓ** - *Obrigada. Comam bastante então, heim...*

**VÔ** - *Eu não disse que a vovó era mágica? A única mágica que ela ainda não conseguiu fazer é evitar que essas coisas engordem. Olha aqui a prova, ó: êta barrigão!.*

Vovô mostra a barriga.

Todos dão risadas.

**LIPE** - *Eu quero vir sempre aqui!*

**VÓ** - *Que maravilha ouvir isso. Podem ter certeza que a porta da nossa casa e do nosso coração vai estar sempre aberta pra vocês, não é Nico?*

**VÔ** - *Claro. Mas tomem cuidado com essa história de comer isso tudo todo dia, heim... Olha só aqui o resultado. Daqui a pouco, vocês dois vão estar assim, gordinhos que nem eu...*

**FUSÃO**

---

**CENA 25**

**EXTERNA / FACHADA**

Plano da fachada da casa. Zoom out. Risadas em off.

**CORTE**

---

**ENCERRAMENTO**

---

**FIM.**