

ESTRATÉGIAS DE INTERAÇÃO DO PROGRAMA CASTELO RÁ-TIM-BUM

Carolina Mazzaron de CASTRO⁴⁷

Naiá Sadi CÂMARA⁴⁸

Resumo: Este artigo tem como objetivo analisar o programa educativo audiovisual Castelo Rá-Tim-Bum, série que mescla educação e entretenimento e se mantém no ar desde 1994. Tendo em vista as novas formas de produção e sociabilização dos saberes que os avanços tecnológicos promovem e que mudam significativamente as formas de vida contemporâneas, iremos analisar como se estabelece a relação de interação entre enunciador e enunciatário nesse programa considerado, neste trabalho, como um gênero didático pedagógico do processo de educação não formal midiática. Nossas análises serão fundamentadas pelos pressupostos da teoria semiótica francesa, com o uso dos conceitos de regimes de interação.

Palavras-chave: Castelo-Ra-Tim bum. Gênero Didático Pedagógico. Regimes de Interação.

Abstract: *This article aims to analyze the audiovisual educational program Castelo Ra-Tim-Bum, series that combines education and entertainment and still remains on the air since 1994. The new forms of production and socialization of knowledge that technological advances promote and significantly changes contemporary forms of life. Analyzing how strong the relationship of interaction schemes between the subjects and no formal mediatic education process, that can establish motivation and adherence to educational practices proposals. The analysis will be supported by assumptions of the French semiotic theory, using modalizations, life to form and interaction regimes.*

Keywords: *Castle. Semiotics. Pedagogical Didactic Genre. Interaction Schemes.*

⁴⁷ Universidade de Franca, Programa de Mestrado em Linguística, UNIFRAN, Franca/SP, Brasil, e-mail:carollcastro@gmail.com.

⁴⁸ Universidade de Franca, Docente no Programa de Mestrado em Linguística, UNIFRAN, Franca/SP, e-mail:naiasadi@gmail.com.

Introdução

A função educativa das emissoras de televisão foi regulamentada em fevereiro de 1967 pelo Decreto-Lei 236 e, desde então, questiona-se sob a ótica de imperativos capitalistas como estimular a comunicação educativa, ou como realizar a relação entre educação e entretenimento. A palavra entretenimento tem origem espanhola e, de acordo com o dicionário Aurélio (1986), significa “Ato de entreter [...] divertimento, distração, [...]” (p.666). Já a palavra educação origina-se do latim e tem como significado “Ato ou efeito de educar (-se); Processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral da criança e do ser humano em geral, visando a sua melhor integração individual e social [...]” (p.618)

A compatibilização entres esses dois eixos, educação e entretenimento, deve-se em direcionar os conteúdos apresentados na televisão. Bueno Fischer (2001) reconhece a importância desse meio de comunicação em uma contemporaneidade marcada pelo avanço tecnológico, apresentando-o, ao mesmo tempo, enquanto produto e construtor da cultura atual, entendendo, assim, a televisão não apenas como recurso didático para a prática educativa, mas também como espaço eivado de elementos culturais, presentes, ainda, em muitos outros espaços sociais. De acordo com o autor:

[...] queremos tratar da TV como criação, como produção cultural que nos oferece uma série de possibilidades de expressão audiovisual, de comunicação de sentimentos, idéias, indagações, informações; ao mesmo tempo, desejamos fazer desse estudo da TV uma forma de pensar os problemas, as possibilidades e os impasses da educação na contemporaneidade – fortemente marcada por alguns sintomas culturais, relacionados às mudanças tecnológicas nas diferentes práticas de comunicação e de informação de nosso tempo, e modos de aprender e de ensinar, certamente alterados justamente pela existência desse e de outros meios de comunicação e informação (FISCHER, 2001, p.17).

Para Carneiro (1999), a televisão educativa negava o entretenimento. Foi só na década de 1960 que houve uma preocupação em democratizar a educação. Apoiada por políticas públicas que visavam ao bem-estar da sociedade, a mídia televisiva produziu o primeiro programa de televisão pública, que mesclava educação e entretenimento, em 1969, “Sesame Street”,⁴⁹ que estreou nas emissoras norte-americanas.

A versão brasileira, Vila Sésamo, foi ao ar de 1972 a 1977, pela TV Cultura e pela TV Globo. Após o sucesso em território nacional, as emissoras brasileiras começaram a produzir

⁴⁹ Segundo Shneider (1989, p.171), “este programa foi realmente o primeiro a combinar as transformações rápidas por quais passam a televisão comercial com um plano educacional atual”.

os seus próprios programas televisivos educativos, tais como: Telecurso 2º Grau (1978), Sítio do Pica-Pau Amarelo (1977), Bambalalão (1977), Curumin (1981), Catavento (1985), Rádio-Tim-Bum (1990), Glub Glub (1991), O mundo da Lua (1991), X-Tudo (1992), Castelo Rádio-Tim-Bum (1994), Cocoricó (1996), Ilha Rádio-Tim-Bum (2002), entre outros.

Os modelos estruturais das TVs educativas possibilitaram algumas experimentações, as quais avaliaram, primeiramente, o tempo que os brasileiros passam em frente à televisão e a carência educacional da população. E, por conta disso, nos anos 1990, as TVs culturais fizeram uma programação orientada para as questões da infância.

A TV Cultura de São Paulo, ligada ao governo do estado de São Paulo e à TVE Brasil, ao transmitir em rede para as demais TVs educativas muitas horas de programação infantil, conquistou uma boa parcela de crianças e, conseqüentemente, de seus familiares, oferecendo quantidade e variedade de programas infanto-juvenis, muitos deles produzidos no Brasil, conseguindo bons índices de audiência.

Já que a televisão ocupa uma posição fundamental tanto para o entretenimento quanto para a educação no país, e tendo em vista a necessidade de as escolas assumirem os avanços tecnológicos que influenciam e determinam novas relações com o saber (LEVY, 1999), escolhemos analisar um dos mais importantes programas educativos audiovisuais televisivos produzidos até hoje, o programa Castelo Rádio-Tim-Bum, pelo fato de ser considerado um dos melhores exemplos da mídia brasileira, na relação de educação e entretenimento, o que mais sucesso fez na década de 1990, chegando a doze pontos de audiência no IBOPE, além de ter ganhado muitos prêmios, de acordo com Carneiro (1999, p.101): “Além de diversos prêmios e dos sucessos nos índices de audiência, o Castelo recebeu a medalha de prata do 37º Festival de New York, 1994, na categoria de programa infantil”, ele é o objeto do nosso trabalho.

Apresentação do *Corpus*

O Castelo Rádio-Tim-Bum foi criado para o público infanto-juvenil, com faixa etária que se amplia da idade pré-escolar até 10 anos e organiza-se pela intersecção entre a narrativa que envolve a vida dos moradores do castelo e os quadros pedagógicos que proporcionam diversos tipos de aprendizado, com quadros de matemática, ciências, artes, poesias, música, entre outros, fundamentando-se predominantemente pelas oposições: realidade *versus* fantasia, racional *versus* passional; brincar *versus* aprender.

O enredo do programa gira em torno de Nino, um garoto de 300 anos que vive com seu tio, o Dr. Victor, feitiçeiro e cientista, e com sua tia-avó Morgana, uma feitiçeira de 6.000 anos de idade. Os três moram num castelo na cidade de São Paulo. Aprendiz de feitiçeiro, Nino nunca pôde frequentar uma escola por causa da idade. Seus pais o deixaram morando com Victor e Morgana porque precisavam fazer uma expedição no espaço sideral, levando seus dois irmãos mais novos. Mesmo tendo amigos animais e sobrenaturais no Castelo, Nino sente falta de amigos como ele e resolve fazer um feitiço que aprendeu com seu tio Victor, trazendo para o Castelo três crianças que tinham acabado de sair da escola. Livre da solidão, Nino recebe a visita dos três diariamente, além de outras visitas como a do entregador de pizza Bongô; a repórter de TV Penélope; da lenda folclórica Caipora; e de um ET, o Etevaldo.

O vilão da história é o Dr. Abobrinha, um especulador imobiliário que deseja derrubar o Castelo e construir em seu lugar um prédio de cem andares. Além desses, outros seres animados participam dos episódios, o relógio, quadros e sapatos mágicos, fadas e animais de várias espécies e tamanhos, interpretados por atores ou bonecos animados.

Com base na teoria proposta por Machado (2010, p.90) sobre a estrutura de séries televisivas, acreditamos que o Castelo Rá-Tim-Bum enquadra-se na estrutura de episódios unitários, pois “é uma coleção de histórias completamente diferentes entre si, mas que repetem sempre a mesma situação básica...”. O programa é dividido em blocos com uma história completa em que um tema específico é contado a cada episódio. A média de conteúdos é a inserção de seis quadros pedagógicos em cada episódio, três em cada metade do programa, dividido ao meio por um intervalo comercial. Os 91 episódios não têm continuidade, as histórias se desenrolam no tema do dia.

A partir do conceitos de interação da semiótica greimasiana interessa-nos observar como se firma a relação de interação entre os sujeitos nesse processo de educação não formal⁵⁰, em ambientes midiáticos, que consegue estabelecer motivação e adesão às práticas educativas propostas, ou seja, pensando nas formas de representação de programas televisivos de massa, intriga-nos saber como um programa televisivo educativo modaliza os sujeitos, em que dimensões ele atua e quais estratégias de interação e persuasão estabelece.

Acreditamos que as principais estratégias de interação e persuasão do programa se estruturam através do jogo modal entre o querer e o dever por meio da ênfase na dimensão estésica e estética do texto e por meio da proximidade/identificação entre os personagens, e

⁵⁰ Consideramos educação formal as práticas educativas realizadas nas escolas regulares e educação não formal as práticas educativas realizadas fora dos muros escolares.

que essas estratégias estabeleceriam de um lado contratos de ordem cognitiva (trocas de objetos-valor), e de outros contatos de ordem sensível (contágios) (LANDOWSKI, 2005).

A interação por meio da experiência

A busca do sentido da significação é sempre uma constante na semiótica, pois ela perpassa a origem, o método e as práticas. Em qualquer desses planos, toda relação implica a presença de outro ser, assim se ampliam os objetos de estudo nas pesquisas semióticas e surgem novos caminhos e vertentes, entre os quais se situa a sociossemiótica.

Vê-se que a sociossemiótica que começa a se delinear não terá necessidade alguma de renegar suas origens estruturais (antropológicas e linguísticas) para se realizar: o ‘real’ que ela se atribui como objeto, identificado às condições socialmente construídas da significância de nossos discursos e de nossos atos, não é, para ela, mais que outra forma do textual. (LANDOWSKI, 1992, p.207)

Dessa maneira, a semiótica passa a se preocupar também com as práticas sociais, e considera quais valores permeiam a construção de tais objetos, ou seja, elege-os como portadores de valor, nas palavras de Landowski (1992, p.11): “Tudo o que faz sentido é construído e, por conseguinte, pressupõe um fazer de ordem ‘cognitiva’, remetendo, nos sujeitos, ao que chamaremos sua ‘competência semiótica’”.

Landowski (2005) elabora uma semiótica da experiência, centrada nos discursos e nas práticas sociais, em que a produção do sentido se dá pela interação, proposta teórica que abre caminhos para uma semiótica do sensível. Esse percurso culmina com o desenvolvimento da gramática narrativa, um modelo que tem como objetivo dar conta das relações entre sujeito e objeto. Segundo Landowski, toda gramática narrativa, postulada por Greimas como um modelo da ordem sintagmática da significação (OLIVEIRA, 2012), é presidida pelo *regime da junção*, já seu modelo propõe a existência de actantes que mantêm relações com outros por conta de um objeto valor, o que culminaria na alternância de estados de um sujeito (eufórico ou disfórico), por causa de estratégias de persuasão vistas nos programas narrativos. Por outro lado, após as direções que *Da imperfeição* (1987) estabelece para os estudos semióticos, Landowski, de uma perspectiva social, postula uma gramática narrativa que explica os regimes de interações compreendidos pelo “coeficiente do risco que o sujeito empreende em suas ações de construção do sentido” (OLIVEIRA, 2012, p. 237).

Pensando nas relações comunicacionais, Landowski acredita que as imagens são apresentadas como “coisas a serem vistas”, (2002, p.128), ou seja, elas partem da orientação do olhar, bem como do sentir do sujeito enunciatário, que obtém esse sentido por conta de suas experiências partilhadas com o social, a forma de interação entre enunciador e enunciatário do discurso. Para o autor, os regimes de interação são os modos de agir dos sujeitos do discurso, os quais ele nomeia: regimes da programação, manipulação, ajustamento e do acidente.

Regime da programação: é marcado pela continuidade e não pressupõe a transformação do sujeito, pelo contrário, o comportamento se mantém regular, por conta de um programa narrativo que preserva sua identidade por meio da repetição de um mesmo papel temático. Segundo Landowski (2005), esse regime é centrado na ordem social e é fundado nas regularidades de comportamentos de todos os tipos de atores possíveis (humanos ou não-humanos). Nesse regime, tanto o sujeito como os objetos agem conforme um comportamento determinado por papéis temáticos ou posições sociais, que, como nos mostra o autor, organizam-se como práticas rotineiras, sendo que Landowski refere-se a essa ordem como o comportamento simbólico adotado pela sociedade, como “boas maneiras”, “papéis de autoridades”, “comportamentos automatizados”, entre outros.

Regime da Manipulação: segundo o autor, a manipulação exige um sujeito do “querer e/ou dever” fazer, um sujeito que é capaz de avaliar os valores colocados pelo manipulador, de acordo com seus interesses e paixões. Nesse regime, a manipulação depende de um contrato entre os actantes, a mobilização de competências cognitivas, segundo as modalizações do poder e saber, que determinam o fazer-querer. Assim, o enunciatário, através de um poder-saber, adquire competência cognitiva que o impulsiona a querer transformar o seu estado. Este é guiado por um regime de intencionalidade, que prevê a transformação do sujeito, mediante a conjunção ou disjunção dele com o seu objeto de valor.

Tanto o regime de programação quanto o de manipulação são fundados pelo valor da troca. Assim, o elemento de cognição é o que orienta os dois regimes, sendo o de programação, a reiteração eminente do papel temático, feito sobre uma expectativa de ordem inteligível, e na manipulação isso ocorre de forma contrária, quando a ação se dá por termos de intersubjetividade.

Regime do Ajustamento: esse regime também prevê o encontro direto dos sujeitos, porém esse encontro é marcado pela reciprocidade, por um conjunto de sentidos como: tato, olfato, visão, paladar, audição e a própria percepção que o sujeito tem do espaço. Na soma

desses sentidos é que se dá essa interação. O sujeito, nessa interação por ajustamento, não busca mais, unicamente, fazer o sujeito fazer, busca-se, agora, fazer com que os sujeitos sintam. Segundo Landowski (2005), o sentido depende da intervenção de um sobre o outro enquanto corpo e como corpo (co-presença). Sendo assim, a interação não é mais pelo *fazer crer* e sim pelo *fazer sentir*, não se trata mais de persuasão entre um sujeito e outro e sim o contágio de ambos.

A diferença do regime de manipulação para o regime de ajustamento se dá pelo contato, ou seja, se no de manipulação os sujeitos precisam de contratos, no de ajustamento isso ocorre pelo contato.

Regime do acidente: vem de ordem contrária ao da programação, esse regime é guiado pela descontinuidade, pela irregularidade, pelo caótico, no qual há um risco dos acontecimentos. O efeito de sentido ocorre por conta do encontro do sujeito com o objeto ou com outro sujeito, em uma relação que não tem como medida objetos de valores. Trata-se de uma interação que ocorre pela dimensão do sensível. Esse regime, segundo Landowski, está ligado à ruptura de regularidades de qualquer ordem e manifesta-se pela coincidência, pelo surpreendente, aquilo que não está programado.

Cada análise dos episódios do Programa Castelo Rá-Tim-Bum nos mostra como é construída a relação interativa entre o enunciador do programa educativo e enunciatário telespectador aluno. Entender essa relação nos possibilita compreender que a apreensão do sentido, posto pelo programa televisivo, é responsável pela construção de verdades, saberes e visões de mundo, os quais são encadeados também pela linguagem sincrética do televisual. Por essa construção do sentido, torna-se necessário pontuá-las, nos procedimentos de interação baseados nos pressupostos teóricos de Eric Landowski (2005): manipulação, programação⁵¹, ajustamento e acidente.

O Regime de Programação no Castelo

A regularidade do Castelo Rá-Tim-Bum remete às relações entre os efeitos (as ações, os comportamentos) e seus determinantes, podendo ser garantidos pelas coerções sociais traduzidas no nível do enunciado, sob a forma de regras e hábitos, ou papéis temáticos pré-determinados. Também o regime da programação pode ser observado na organização

⁵¹ Referimo-nos à programação enquanto um procedimento de interação na emergência do sentido, conforme Landowski (2005) e não só no que tange à grade de programação da televisão.

sintagmática do programa: mesma sequência dos quadros educativos, repetição de conteúdos, como: as marcações de horas repetidas pelo relógio; hábitos de higiene; jargões; singles, entre outros. A sua estrutura é feita por dois blocos, entrecortados pelo intervalo da emissora. No primeiro temos a sequência inicial, em que surgem os conflitos relacionados ao tema do dia e, no segundo, esses conflitos são solucionados. De acordo com Vânia Lúcia Quintão Carneiro (CARNEIRO, 1999, p.122-135):

Bloco 1:

a) Saída do Dr. Victor para o trabalho;

b) Chegada das crianças: Biba, Pedro e Zequinha, que são recebidos pelo porteiro. Ele pede que elas cumpram uma tarefa como senha, que se cumprida possibilita a entrada no Castelo. Dentro do Castelo, encontram-se com Nino;

c) Chegada de um dos visitantes – Dr. Abobrinha, Etevaldo, Penélope, Bongô ou Caipora);

d) Início do conflito;

Bloco 2:

a) Desenrolar do conflito do episódio;

b) Reparação do conflito;

c) Saída do visitante;

d) Chegada do tio.

Essa sequência demonstra que os 91 episódios seguem uma mesma organização sintagmática, com papéis temáticos preestabelecidos. Ademais, é importante ressaltar que há a repetição também na inserção dos quadros pedagógicos, que são articulados à narrativa, nas entradas e saídas, assim como a participação dos demais personagens moradores do Castelo, como o Gato Pintado e, principalmente, a Cobra Celeste. A narrativa também é sustentada numa mesma premissa dramática do ator Nino, que precisa crescer emocional, social e intelectualmente; por isso precisa de amigos para conviver e ter com quem aprender, e essa necessidade dramática é compensada na amizade com Biba, Zeca e Pedro.

O regime da programação no Castelo Rá-Tim-Bum constitui-se com base nos pressupostos de Landowski (2005), na previsão, repetição, rotina e o risco mínimo.

Ainda é possível observar a regularidade do Programa como objeto de comunicação que obedece a uma grade de programação do canal televisivo no qual é exibido, com dias e horários pré-determinados para passar na televisão, o que já se pressupõe também uma programação por parte do enunciário telespectador, o qual dispõe parte do seu tempo para

assistir à TV, escolhendo o programa. Para Landowski (2005, p.24), além das regularidades próprias das causalidades físicas, há as regularidades próprias das coerções sociais, dos condicionamentos socioculturais que são o objeto de aprendizagem e se manifestam em práticas rotineiras. Conforme Fechine (2006, p.44-45),

Trata-se aqui de um sentido que se instaura como um tipo de vivência cotidiana do espectador com a televisão; um sentido que se identifica com a reiteração do próprio contato do sujeito com sua programação, enfim, um sentido que se instaura no e pelo próprio hábito de assistir à televisão em determinadas condições e circunstâncias.

Para a autora (2003, p.4), esse sentido se instaura tão somente nesse “estar com a TV”, que pode ser melhor compreendido através da própria “noção de hábito”, nos termos já descritos por Eric Landowski (1998), ou seja, o telespectador, quando escolhe um programa para assistir, determina parte do seu tempo para acompanhar o conteúdo oferecido por ele, estando propício a uma programação, tanto da estrutura sintagmática do Programa, quanto dos valores oferecidos por ele, já que a repetição de determinados conteúdos age como um sentido associado à ressemantização das próprias práticas cotidianas do enunciatário. Assim, como ir para a escola, almoçar, brincar, ver TV adquire aqui o “mesmo estatuto de práticas cuja natureza semiótica está no sentido que adquirem a cada vez que se repetem: no prazer do fazer de novo, num puro contato estésico, enfim, no sentir o outro numa modalidade de encontro significativa por si só” (FECHINE, 2006, p.45). Dessa maneira, não há como negar que exista um hábito por parte do enunciatário telespectador quando escolhe e vê o Programa Castelo Ra-Tim-Bum, tornando esse hábito em rotina. A rotina também é da ordem da programação, pois ela instaura um fazer por parte do sujeito, que age conforme um comportamento determinado, ou seja, ligar a TV todos os dias no mesmo horário para assistir a determinado programa televisivo. O ato de assistir ao Castelo Rá-Tim-Bum está associado a algum momento do dia e do interesse do telespectador, que, motivado pelas características estéticas, escolhe determinado programa.

Assim, o fato de o sujeito manter a televisão ligada, em determinado programa, pode produzir por si só um sentido que não depende mais da disposição em “assistir a algo”, depende da experiência de “ver TV”, mesmo que seja para “passar o tempo” segundo Fecine (2006).⁵²

Ao introduzir em sua rotina assistir ao Programa Castelo Rá-Tim-Bum, o enunciário telespectador aluno identifica, mesmo que de forma subjetiva, atores do enunciado, os quais são parecidos com ele e com sujeitos do mundo real. É quando ocorre uma identificação pela caracterização ou comportamento (como o caso dos atores do Castelo Rá-Tim-Bum) dos atores como simulacros de sujeitos “reais”, por isso a definição dos papéis-temáticos, figurativos e actanciais, ou seja, lineares, é pré-determinada, fixa. Não há uma mudança de comportamentos dos atores, todos agem conforme uma mesma determinação, ou seja, os conflitos dos episódios são diferentes, mas sempre se estruturam dentro da organização sintagmática, o modo como os atores interagem, iniciam e dão desfecho a um conflito é sempre igual.

A repetição por meio do trabalho estético (fantasia/lúdico) faz com que haja uma identificação do enunciário telespectador com os atores e os quadros educativos do Programa, e uma “fuga” às chatices da vida e a possibilidade dos limites do cotidiano. A diversão seria o principal motivo para a rotina de ligar a TV, enquanto a aprendizagem é uma consequência natural. Notamos então que o “O Castelo Rá-Tim-Bum” se funda na regularidade, garantindo (em princípio) a eficácia da interação, ou seja, o regime da programação dá suporte a outros mecanismos de interação necessários para que o enunciário seja atraído para um conteúdo que vai além de uma simples regularidade, e para essa análise recorreremos aos demais regimes propostos por Landowski (2005).

A manipulação do Castelo Rá-Tim-Bum

O regime de manipulação no Castelo Rá-Tim-Bum não opera diretamente sobre o fazer do sujeito, e sim sobre a sua competência para que ele possa ter uma percepção cognitiva e sensível sobre os valores apresentados pela enunciação e pelo enunciado. Consiste em procedimentos persuasivos por meio dos quais o Castelo Rá-Tim-Bum age sobre o

⁵² Atualmente o Programa Castelo Rá-Tim-Bum também está disponível na internet (através do youtube - Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCSTzvPF1Fti4v7DBc9WfJGA>>), mídia que configura um novo regime de interação não programada, uma vez que o sujeito pode assistir quando, como e onde quiser. Porém nosso trabalho está analisando o programa em sua mídia de origem, ou seja, a TV.

telespectador, levando-o a querer e/ou dever fazer alguma coisa, a decidir segundo seus interesses e paixões (FECHINE, 2006, p.6).

Acerca dos ensinamentos propostos por Landowski (2005, p.25), consideramos que a estrutura de manipulação apresentada pelo autor se constrói no Castelo Rá-Tim-Bum com base numa intencionalidade, um dever assistir ao programa, e o querer assistir, em que predomina o lúdico e a fantasia.

O principal mecanismo utilizado pelo Castelo Rá-Tim-Bum para atingir o êxito da manipulação é a inspiração na fantasia dos contos de fadas:

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. (BETTELHEIM, 2000, p.82)

Observamos a fantasia já na vinheta de abertura do Castelo, quando o telespectador se depara com uma árvore que cresce e joga sementes mágicas no chão, das quais vão brotando pilares, paredes, portas, janelas e uma torre, e em questão de segundos surge um Castelo. De dentro dele sai uma mão mecânica, a qual sobe e finca na ponta da torre uma bandeira com a inscrição Castelo Rá-Tim-Bum. A música é “Bum, bum, bum, Castelo Rá-Tim-Tum! Bum, bum, bum, Castelo Rá-Tim-Bum!...”. O próprio Castelo é o refúgio do real, a ruptura que ocorre pela passagem do nível da aparência para o nível da imanência.



Figura 1 - No nível do enunciado, podemos observar esse contraste visual na abertura do Programa. Um Castelo localizado em São Paulo, em meio a prédios e casas de um mundo real⁵³. **Fonte:** Catraca Livre: <https://catracalivre.com.br/sp/agenda/barato/megaexposicao-do-castelo-ra-tim-bum-invade-o-mis/> Acesso em: 11.07.2016.

⁵³ Imagem retirada da internet.

Os procedimentos da vinheta de abertura são criados para manipular o enunciatário e neles encontramos como percursos temáticos a fantasia vs realidade, que recebem investimentos figurativos como o contraste do Castelo dentro da cidade de São Paulo, para assegurar a coerência semântica do discurso apresentado, criando o efeito de sentido de realidade. Consideramos que esse é um procedimento de manipulação criado para atrair a confiança do enunciatário e garantir o “dizer verdadeiro” do discurso.

É nesta dimensão figurativa que observamos o simulacro construído na vinheta de abertura no discurso do Castelo Rá-Tim-Bum. Segundo Landowski (2005), os simulacros são figuras de componente modal e temáticos pelas quais o enunciador e o enunciatário se deixam apreender mutuamente pelo discurso enunciado.

Através de um Castelo Mágico, há uma passagem para o mundo encantado dos contos de fadas e o telespectador aluno faz a ponte entre o seu imaginário e os subtextos contidos na narrativa. É por conta desse imaginário que o telespectador se apropria dos conteúdos da história e dos conhecimentos transmitidos pelos quadros pedagógicos.

Junto a isso, no nível do enunciado, encontramos personagens que respeitam a ambivalência da mente infantil “são bons ou maus, nunca as duas coisas ao mesmo tempo” (BETTELHEIM, 2000, p.79). Assim, a compreensão para o telespectador é facilitada, e os discursos ficam mais fáceis de serem compreendidos. Esses traços de caráter simples e direto facilitam também a identificação do telespectador com o “herói” do Castelo, o Nino, procedimento que veremos no Regime do Ajustamento.

O sentir pelo Regime do Ajustamento

Acreditamos que a compreensão e apreensão dos efeitos de sentido do nosso objeto passam por um outro processo interativo, que não se daria apenas pela programação e manipulação, mas por relações com o mundo natural que dão cotidianamente à experiência. Estamos nos referindo aos procedimentos de ajustamento, cuja interação entre os sujeitos envolvidos ocorre pelo contato, ou seja, antes a interação era fundada num fazer crer e agora se funda num fazer sentir, baseado no contágio e na sensibilidade.

Seguindo esse raciocínio, consideramos que o contágio, proposto no Regime do Ajustamento, dá-se nas práticas interativas do enunciador e enunciatário do Castelo Rá-Tim-Bum, pelas práticas sociais ou experiência, no entanto

Dessa maneira, entendemos que quando o telespectador fica em frente à TV para assistir ao Castelo Rá-Tim-Bum, ele participa de uma relação interativa proposta. Essa relação do telespectador com a TV ocorre como parte do ambiente doméstico conhecido por ele. Segundo Landowski (2005), essa relação entre ser humano e objeto inanimado é possível, pois alguns nos fazem conhecê-los a partir da prática deles. A interação com esses objetos, portanto, ocorre com frequência, já que há prazer nessa realização mútua, uma sensibilidade reativa que possibilita dentro dessa reação a geração de sentido e de valor.

Hoje, muitos aparelhos eletrônicos utilizados como parceiros de jogos ou com fins de simulação destinados à aprendizagem (por exemplo, para os pilotos de avião) são tão sofisticados, tão determinados em suas mais discretas e sutis reações aos movimentos do utilizador, que dão a impressão de que a máquina ‘sente’ o seu parceiro. Não é evidentemente mais que uma ilusão, mas que mostra que entre a programação, quando ela é colocada em um estado de refinamento muito avançado, e o ajustamento ‘sensível’, a passagem não é absolutamente intransponível (LANDOWSKI, 2005, p.23).

Nessa geração de efeitos de sentido e de valor entre seres humanos e objetos inanimados, conhecidos por nós por suas práticas, como é o caso da TV, o ajustamento ocorre por meio do fazer junto, estar junto. Concebemos com Fechine (2003, p.105) que o sujeito é o responsável pela transformação de seu estado, “[...] ao ligar a televisão para colocar-se em contato com o fluxo televisual, operação na qual se produz um prazer ou uma forma de ‘gosto’ identificamos aqui a própria experiência de fruir a mesma programação” (FECHINE, 2003, p.105).

Pressupomos que o jogo interativo é colocado pela figura do enunciador, e ele faz crer um enunciatário que participa da própria construção do sentido do texto, que se faz no ato e em situação. Assim, mesmo que os sujeitos se encontrem em espaço e tempo diferentes, há um efeito de sentido de estar junto, por meio da partilha de um mesmo espaço e tempo: o da história. Nesse caso, o Castelo Rá-Tim-Bum funciona para a criança como a sua passagem para o mundo do imaginário, onde ocorre um processo de identificação com esse universo de fantasia e principalmente com as formas de vida do ator protagonista Nino.

Trata-se da acepção de simulacros não apenas da ordem do visível, mas da ordem da experiência do sujeito com o que lhe é mostrado. Isso reflete numa questão do imaginário, do que o enunciatário gostaria de ser, morar num Castelo, e estar rodeado do impossível, da fantasia, já que em um mundo real não se encontram fadas, bruxas e um menino de 300 anos que ainda é criança.

Os assuntos abordados pelo programa são parecidos com os conflitos vividos pela criança, como, por exemplo, os conflitos diários do Nino que se baseiam em seguir as regras impostas pelo Tio Victor e descobrir coisas novas com os amigos, que, ao observar a similaridade desses comportamentos, compartilha das mesmas experiências e “vive junto” as aventuras e as experiências de aprendizagem. Essa estratégia pode ser observada, no nível da enunciação enunciada, por exemplo configurada no plano verbovisual do primeiro episódio, quando o ator Nino diz “Tchau Não, Até Amanhã” e olha diretamente para o espaço que está fora do ato enunciativo, o olhar dirige-se para um espaço fora, o da sala ou do quarto da criança que está assistindo ao programa.

Desta forma, o programa promove uma aprendizagem baseada no compartilhamento de experiências a fim de estimular o desenvolvimento da prática reflexiva. É a possibilidade de ganho dessa familiaridade com esse outro sujeito que é passada.



Figura 2 - Nino despedindo-se do telespectador no final do Episódio 1⁵⁴. **Fonte:** YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=j-uldPC8iTg>. Acesso em: 08.08.2016

É com a criança que o texto dialoga e que, portanto, está interagindo. É como se Nino estivesse convidando o telespectador a acompanhar os demais episódios, em uma breve despedida entre eles. Como se ambos fossem se encontrar no outro dia. Isso ocorre tanto no nível da enunciação, quanto do enunciado, já que, em diversas cenas, os personagens que integram o Programa utilizam a palavra “**nós**” e o “**você**”. O você é o telespectador, a criança que assiste ao programa. Isso ocorre também com outros personagens, observe:

⁵⁴ Imagem retirada da internet.



Figura 3 - O Dr. Abobrinha⁵⁵. Fonte: YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=o3LKw0YA7Y8>. Acesso em: 08.08.2016.

Ele sempre se aproxima da câmera e conta o seu plano para que o Nino assine o contrato de venda do Castelo, confidenciando o que irá fazer ao telespectador. O enunciatário telespectador, dessa forma, torna-se cúmplice, pois, ele é convocado a ter uma participação ativa na trama.



Figura 4 - Celeste⁵⁶. Fonte: Canal da Cultura cmais: <http://cmais.com.br/castelo/celeste-1>. Acesso em 07.06.2014.

A personagem Celeste também, por diversas vezes, tem o olhar direcionado para a câmera como se estivesse falando com o telespectador.

Os quadros pedagógicos também são sempre direcionados a um “você” e contam com a participação de um público externo, há filmagens de crianças do mundo “real” interagindo com eles. Essas cenas configuram o aguçar dos sentidos do telespectador, que produzirá uma determinada reação ao que está assistindo. É, então, pela enunciação enunciada e o “diálogo” pelos sentidos que o Castelo Rá-Tim-Bum apresenta a possibilidade de uma apreensão da

⁵⁵ Imagem retirada da internet.

⁵⁶ Imagem retirada da internet.

criança pelo regime do ajustamento. Afirmamos que a construção da significação do programa passa por esse jogo discursivo dado a partir dos procedimentos de interação.

Regime do acidente: a quebra de regularidades

Entendemos que na medida em que o Castelo Rá-Tim-Bum se realiza na ordem da rotina, do hábito e da experiência vivida, presentifica uma possibilidade de ruptura das regularidades veridictórias, que se configuram na ordem do saber. Alguns atores, em sua configuração dos papéis temáticos, demonstram essa ruptura na regularidade com a quebra dos estereótipos, nas formas de vida e das crenças e trazem uma nova concepção no que tange à apreensão de novos sentidos:



Figura 5 - Cobra Celeste; bruxa Morgana; Ratinho e Mau. **Fonte:** Canal da Cultura cmais: <http://cmais.com.br>. Acesso em 07.06.2014.

Observamos então que a Cobra Celeste, a bruxa Morgana, o Rato e o Mau estão ligados à ruptura de regularidades da crença social. Há uma releitura com textos bíblicos e crenças populares nesses personagens.

A cobra Celeste no Castelo representa o início de tudo, já que ela mora na árvore que deu origem ao Castelo. Na concepção do cristianismo⁵⁷, a serpente representaria o pecado, um animal traidor, associada ao demônio. Já a Morgana possui papel temático de mãe, porém, em crenças populares, bruxas são figuras dos submundos, que se conectam com os maus

⁵⁷ DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS. **Significado dos Símbolos e Simbologias**. Disponível em: <http://www.dicionariodesimbolos.com.br/serpente>.

espíritos⁵⁸. O sentido negativo também é dado ao rato, visto na sociedade como sujo, causador de doenças, entre outras coisas. E o “Mau”, um monstro roxo que mora nos encanamentos do castelo, suas aparições envolvem mostrar que ele é mau como diz seu nome, mas, embora tenha o nome de “Mau”, o monstro sempre mostra que tem um bom coração.

Esses exemplos mostram que os conceitos preconizados pela sociedade, que vêm desde os primórdios, com o cristianismo, são colocados em um processo de ressemantização do sentido. Pela análise do objeto a partir da teoria dos regimes de interação, explica-se como o regime do acidente convoca o enunciário telespectador às novas manifestações intertextuais, conduzidas pelo novo papel social que os personagens possuem.

O que o Castelo Rá-Tim-Bum ensina

O Programa caracteriza-se, em primeiro lugar, por um modo de ser e colocar seus valores, privilegiando nessas narrativas as temáticas socioculturais. No Castelo Rá-Tim-Bum, o processo de busca de um formato de programa educativo atraente e eficiente traz o cumprimento da intenção educativa relacionada aos ideais do prazer de aprender, da aprendizagem divertida, de maneira lúdica, do envolvimento emocional, da educação pelo sensível, principalmente no que concerne à educação moral e ética do indivíduo. Essas caracterizações nos permitem afirmar que a criança telespectadora do Castelo Rá-Tim-Bum está, por um lado, adquirindo competência dita televisiva, e, por outro lado, está construindo visões de mundo. Sobre o primeiro ponto, Marsciani (1998, p.73) nos diz que “[...] não deve ser ocultado o fato de que isto significa aceitar que a contribuição da TV para a formação da criança consiste essencialmente em prepará-la para vir a ser um bom telespectador”, ou seja, o telespectador do Castelo Rá-Tim-Bum está apreendendo o sentido pelas impressões que processam na apreensão do arranjo televisual, assim, o modo como a educação é apresentada faz-fazer o enunciário se interessar e entender conteúdos matemáticos, científicos, geométricos, artísticos, entre outros.

Por outro lado, afirmamos que o telespectador está se formando enquanto sujeito sociocultural no mundo, cuja intencionalidade pedagógica que se faz presente é importante na transmissão dos valores (COELHO, 2000, p.7). Essa intencionalidade também pode ser explicada de acordo com Semprini (1996, p.183):

⁵⁸ DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS. **Significado dos Símbolos e Simbologias**. Disponível em: <http://www.dicionariodesimbolos.com.br/bruxas/>

O discurso pedagógico constrói uma relação dissimétrica, onde os parceiros da comunicação, o enunciador e o enunciatário, não se situam em um mesmo plano de igualdade. Ressaltamos que na estratégia pedagógica, o receptor é definido como um ser necessitado, em busca do saber, mas que não é necessariamente consciente de sua 'ignorância' de sua necessidade explícita dessas informações.

Tudo dentro do Castelo é transmitido num formato lúdico-educativo, provocando uma forma estimuladora, provocativa de interação com o telespectador. A linguagem audiovisual esteticamente trabalhada é um fato significativo de adesão, por isso entendemos que a construção do conhecimento através das práticas educativas no Castelo se difere das práticas educacionais convencionais, principalmente pela arte.

O Programa ainda traz uma proposta de se pensar em produções televisuais com propósitos educativos que pressuponham a capacidade de o telespectador selecionar e interagir, como afirmou Carneiro (1999, p.21). O programa procura a disseminação do uso das novas mídias como capazes de oferecer às crianças novos regimes de interação, novas oportunidades para a criatividade e novas formas de enxergar o mundo, além de procurar a disseminação das atividades lúdicas e práticas sociais coerentes com a faixa etária do telespectador do programa. A série faz o jogo da manipulação: o fazer-criar para fazer-fazer e fazer-sentir.

Didática sem ser cansativa, a série infantil de maior sucesso na televisão brasileira, Castelo Rá-Tim-Bum, ensinou às crianças dos anos 90 muitas lições de cultura e cidadania, sempre de forma criativa e lúdica. Além, é claro, de ter dado dicas básicas de higiene⁵⁹.

Por conta das estratégias de adesão e de interação entre enunciador e enunciatário, o Programa Castelo Rá-Tim-Bum passa a ser um projeto para uma educação audiovisual, não como principal método de aprendizado, mas como um suporte de proximidade entre os atores principais da instituição escola, alunos e professores.

Todos os meios de comunicação, sem exceção, podem fornecer oportunidades para a aprendizagem e o desenvolvimento humano. Deve-se determinar, agora, de que forma, cada meio pode ser melhor utilizado, para que possa contribuir para um sistema criativo da multimídia educacional. (GREENFIELD, 1988, p.19)

⁵⁹ ABRIL. **10 coisas que aprendemos com o Castelo Rá-Tim-Bum.** Disponível em: <<http://vejasp.abril.com.br/blogs/listamania/2014/07/23/10-coisas-que-aprendemos-com-o-castelo-ra-tim-bum/>>.

A partir de todos esses preceitos, concluímos que o Castelo Rá-Tim-Bum é centrado em uma proposta de programa lúdico-educativo, baseada em fórmulas de experiências consagradas dentro do gênero, mas resultante de uma ideia original.

A construção discursiva do Castelo contribui 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.

Do mesmo modo, acreditamos, com os mesmos preceitos, que é possível produzir diversos programas educativos através da lógica do Castelo, com regimes de interação que privilegiam as experiências, aproveitando as possibilidades da linguagem audiovisual em sua multiplicidade de aparatos e poder de alcance.

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, exercer uma grande influência na formação da criança, na sua ética pessoal.

Referências

(1) Livros e outras monografias

BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução Arlene Caetano. 14.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CARNEIRO, V. L. Q. **Castelo Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento**. São Paulo: Anna Blume, 1999.

COELHO, N. N. **Panorama histórica da literatura infantil/juvenil: das origens indo-europeias ao Brasil contemporâneo**. 4.ed. São Paulo: Ática, 1991.

FISCHER, R. M. B. **Televisão & Educação: fruir e pensar a TV**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

LANDOWSKI, E. **A presenças do outro**. Tradução Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____. **A sociedade refletida**. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Educ/Pontes, 1992.

_____. **Les interactions risquées**. Limoges: Pulim, 2005.

_____. Modos de presença do visível. In: OLIVEIRA, A. C. de (Org.). **Semiótica Plástica**. São Paulo: Hacker Ed., 2004.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 2.ed. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1999.

SEMPRIMI, A. **El marketing de la marca**. 1.ed. Buenos Aires: Paidós, 1995.

SHNEIDER, C. **Children television: the art, the business and how it Works**. Chicago NTC, 1989.

(2) Capítulos de livros

MACHADO. A narrativa seriada. In: _____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2010, p. 83-97.

OLIVEIRA, A. C. de. As interações discursivas. In: _____. **As interações sensíveis: ensaios de sociosemiótica a partir da obra de Eric Landowski**. São Paulo: CPS e Estação das Letras e das Cores, 2012.

(3) Artigos e Periódicos

CÂMARA, N. S. Mocinhos e bandidos reconfigurados: formas de vida em desenhos animados. In: MOMESSO et al. **Discurso e linguagens: objetos de análise e perspectivas teóricas**. Franca (SP): Editora da Unifran, 2012, p. 95-107.

_____. O perfil do professor de linguagens, códigos e tecnologias: uma análise das formas de vida configuradas nos gêneros. **Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978)**, v. FECHINE, Y. Programação Direta da TV: sentido e hábito. In: **Significação – Revista Brasileira de Semiótica**, n.22, São Paulo, Annablume, 2003, p.41-57.

_____. Televisão, hábito e estesia. In: **Caderno de discussão do Centro de Pesquisas Sociosemióticas**. São Paulo: Editora CPS, 2003. p.97-110

MARSCIANI, F. As mídias fazem mal às crianças. In: **Nexos – Revista de Estudos de Comunicação e Educação da Universidade Anhembi Morumbi**. Ano II, n.3. São Paulo: Terra, 1998. p.65-74.

(4) Trabalho de Publicados em anais de evento

FECHINE, Y. Uma proposta de abordagem do sensível na TV. In: **Anais do XV Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Bauru (SP): Unesp, 2006a.

(5) Documentos eletrônicos

ABRIL. 10 coisas que aprendemos com o Castelo Rá-Tim-Bum. Disponível em: <<http://vejasp.abril.com.br/blogs/listamania/2014/07/23/10-coisas-que-aprendemos-com-o-castelo-ra-tim-bum/>>. Acesso em: 15 jan. 2015.

CATRACA LIVRE. Exposição do Castelo Rá-Tim-Bum. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/sp/agenda/barato/megaexposicao-do-castelo-ra-tim-bum-invade->

o-mis/>. Acesso em: 11 jul.2016.

C-MAIS. Episódios Castelo Rá-Tim-Bum. Disponível em: < <http://cmais.com.br/castelo/>>. Acesso em: 07 jun. 2014.

C-MAIS. Vila Sésamo. História. Disponível em: <<http://cmais.com.br/vilasesamo/historia>>. Acesso em: 05 abr. 2014.

DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS. Significado dos Símbolos e Simbologias. Disponível em: <<http://www.dicionariodesimbolos.com.br>>. Acesso em: 04 dez. 2015.

EBC. Tempo de crianças e adolescentes assistindo TV aumenta em 10 anos. Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/infantil/para-pais/2015/06/tempo-de-criancas-e-adolescentes-assistindo-tv-aumenta-em-10-anos>>. Acesso em: 06 nov. 2015.

YouTube. Castelo Rá-Tim-Bum. Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCSTzvPF1Fti4v7DBc9WfJGA>>. Acesso em: 08 ago. 2015.