

AS FORMAS DE REPRESENTAÇÃO DO CASTELO

uma análise semiótica do cenário do programa Castelo Rá-Tim-Bum¹

Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso²

Resumo

A partir do exame de um episódio da série, o presente texto busca identificar traços marcantes na configuração da linguagem cenográfica do programa infantil *Castelo Rá-Tim-Bum* (TV Cultura). Para a análise, utilizamos como base a semiótica de Peirce e as relações entre os signos e as formas de representação propostas por Lúcia Santaella (2001). Essas teorias nos possibilitaram observar, com maior precisão, o cenário do programa como elemento de significação e as particularidades de seus elementos constitutivos.

Palavras chave: cenário televisivo; semiótica aplicada; formas de representação.

Introdução

Mesmo tendo em mente que o cenário deve atuar como elemento de significação no texto televisivo, não devemos esquecer que esta função leva em conta todos os outros elementos presentes na cena. Ou seja, o cenário deve ter consciência de que não está em cena para ser a principal atração. O que temos são relações de linguagens estabelecidas entre o cenário e os outros signos da encenação: visuais, verbais e sonoros.

Para reconhecer o cenário como elemento de significação, é preciso entender que a percepção humana funciona através da seleção e organização dos estímulos que recebe. Essa seleção e organização, por sua vez, podem ser previstas e controladas pelos profissionais envolvidos na produção dos programas televisivos, entre eles, o cenógrafo.

Considerando que a semiótica de Charles Sanders Peirce está alicerçada na fenomenologia, havendo, dessa forma, signos de *primeiridade* (que mantêm relação consigo mesmo), *secundidade* (que mantêm relação com o objeto) e *terceiridade* (que mantêm relação com o interpretante), iniciamos a análise pelo *fundamento* do signo, passando, em seguida, para a análise do signo com o *objeto*, para, finalmente, analisarmos o *interpretante*. Neste

¹ Trabalho apresentado no GT Discurso y Comunicación do VIII Congreso da Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIIC, 2006), Unisinos, São Leopoldo.

² Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP); professor no Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS); Líder do Grupo de Pesquisa “O Signo Visual nas Mídias” (CNPq). E-mail: jbfcardoso@uol.com.br

trabalho, observamos o cenário a partir das três tricotomias mais conhecidas de Peirce: quali, sin e legi-signo; ícone, índice e símbolo; rema, dicente e argumento.

Santaella (2001: 185-260), fazendo uso da classificação de signos proposta por Peirce, sugere três tipos de relações entre três espécies de signos (ícone, índice e símbolo) e três distintas formas de representação da imagem (não-representativas, figurativas e representativas). Dessas três relações, Santaella apresenta nove modalidades que acabam, depois, desdobrando-se em outras vinte e sete submodalidades, que utilizamos como base para a análise a seguir.

1. O objeto de análise

Produzido nos anos de 1994 a 1997, *Castelo Rá-Tim-Bum* consagrou-se como um dos grandes sucessos da televisão brasileira e, com certeza, como um dos mais importantes programas destinados ao público infanto-juvenil. No ano de seu lançamento já foi considerado, pela Associação Paulista de Críticos de Arte (APCA), como o melhor programa infantil da televisão brasileira. Neste mesmo ano, foi premiado com a medalha de prata no Festival de Nova Iorque e, no ano seguinte, recebeu novamente o prêmio do festival nova-iorquino e o Prêmio Sharp de Música para o melhor disco infantil.

O enredo da série se estrutura basicamente no cotidiano de *Nino* (um menino com 300 anos) e seus amigos *Pedro*, *Biba* e *Zequinha*, que habitualmente visitam o castelo. No castelo, que fica localizado perto da cidade de São Paulo, *Nino* (Cássio Scapin) mora com seus tios, *Dr. Victor* (Sérgio Mamberti), um mago de 3 mil anos de idade, e *Morgana* (Rosi Campos), uma feiticeira. O castelo também é povoado por bonecos animados (entre eles, o *corvo Adelaide*, o *Porteiro do Castelo*, a *cobra Celeste*, as *botas Tap e Flap* e o *monstrinho Mau*) e recebe freqüentemente a visita de convidados bastante estranhos (o vilão *Dr. Abobrinha*, o entregador de pizza *Bongô*, o extraterrestre *Etevaldo*, entre outros).

Dividido em dois blocos, cada episódio do programa é composto por uma história completa que trata de um tema específico. Esquetes autônomos, com objetivos pedagógicos (que abordam noções de ciências, matemática, história, artes plásticas etc.), intercalam as cenas da narrativa. Para compor esse universo lúdico, são utilizados atores, bonecos, animações e uma série de efeitos especiais. Nesse contexto, podemos observar um conjunto de cenários para a narrativa principal, e diversos cenários distintos para os esquetes.

Os cenários da narrativa principal são compostos basicamente por externas do castelo (fachada, porta de entrada, torre etc.) e arredores (casas da vizinhança, prédios da cidade e vegetação), combinados com ambientes internos (*hall*, salão principal, sala de música,

biblioteca, cozinha, aposento de *Nino*, aposento de *Morgana* etc.). Essa *topologia* caracteriza-se principalmente pelo fato de esses distintos módulos estarem conectados fisicamente (no caso dos ambientes internos) e semanticamente (nas relações estabelecidas entre os ambientes externos e internos). Esses tipos de conexões predominam, de forma geral, na teledramaturgia (internas montadas em estúdios e externas em locações, por exemplo). A particularidade deste programa está no fato de a representação do castelo e dos arredores em *plano geral* (PG) ser assumidamente um simulacro. Ainda que tenhamos também como simulacros, como poderemos verificar adiante, os ambientes internos, o PG externo (maquetes do castelo e das edificações da cidade) desvela a falsa relação entre a escala do cenário externo e os atores ou ambientes internos.

No caso dos cenários dos esquetes, são variados e distintos (maquete, cenário virtual, fundo infinito etc.). Esses cenários, em sua maioria, mantêm alguma forma de conexão com os espaços da narrativa (o interior da caixinha de música, o interior do ninho dos pássaros, o interior do lustre com as fadas etc.).

2. Fundamentos.

Nessa etapa em que nossa atenção se volta totalmente para o fundamento do signo, “devemos fazer um certo esforço consciente para ignorar todos os outros aspectos do signo, tanto sua relação com o objeto como com o interpretante” (Santaella 2002: 32).

Santaella (ibid.: 32-33), citando Ferreira (1997), adverte:

na posição daqueles que lêem o signo, estamos inevitável e obviamente na posição de intérpretes e, portanto, estamos desempenhando o papel previsto em um dos níveis do interpretante dos signos que estão sendo analisados, a saber, o interpretante dinâmico. Entretanto, quando dizemos que devemos ignorar a relação do signo com o interpretante, queremos significar com isso que essa relação não está sendo tematizada nesse momento.

2.1. O quali-signo cenográfico.

Na semiótica de Peirce, no primeiro nível o signo é considerado como pura possibilidade qualitativa. “As mensagens podem ser analisadas em si mesmas, nas suas propriedades internas, quer dizer, nos seus aspectos qualitativos, sensórios, tais como, na linguagem visual, por exemplo, as cores, linhas, formas, volumes, movimentos, dinâmica, etc.” (Santaella 2002: 48). Em nosso objeto de estudo os elementos visuais básicos (luz, cor, forma, linha, textura, movimento etc.), capazes de se apresentarem como pura qualidade, são mais facilmente encontrados nos *planos fechados*, quando a representação ainda não tem condições de denotar um objeto.

De modo geral, as partes das formas de configuração do cenário do castelo (externas e internas) não são facilmente identificáveis. Damos a “partes” o mesmo sentido dado por Arnheim a “partes genuínas”, ou seja, “secções que revelam um subtotal segregado dentro do contexto total” (2005: 69). Às “secções segregadas apenas em relação a um contexto local limitado ou a nenhuma divisão inerente à figura” (ibid.), Arnheim chama de “porções” ou “pedaços”, que nós chamaremos aqui de “fragmentos”. Assim, as partes da porta (fechadura, maçaneta, frisos etc.) ou então dos ambientes (móveis, quadros, janelas, portas etc.), mesmo nos enquadramentos mais abertos, não são facilmente identificáveis. As volutas, molduras, entalhes se misturam, se confundem. Nos planos fechados, são, na maioria das vezes, irreconhecíveis. Diante disso, os fragmentos dos cenários nos planos fechados tornam-se meras texturas.

Essa particularidade do cenário, que dificulta em muito qualquer processo de denotação, se deve, em especial, à repetição das mesmas linhas, texturas e cores em quase todas as formas do cenário. As volutas, linhas curvas, tons ocres e superfícies plásticas, por exemplo, estão presentes nas paredes, escadas, pisos, mobiliários, objetos de decoração etc. A dificuldade no processo de denotação, deve-se, ainda, ao aspecto irregular, até mesmo orgânico, dos contornos dessas formas, e aos ornamentos amorfos nos objetos. Essa complexa configuração das formas, oposição a qualquer ideal classicista, pode ser também observada na indumentária (na variedade de texturas dos tecidos, formas dos adereços etc.).

Contudo, ainda que essa breve descrição possa sugerir uma composição completamente caótica, há uma característica de base na estética adotada que acaba por aglutinar o todo. Genericamente, o tratamento gráfico dado ao cenário procura distanciar-se ao máximo de uma representação realista, diferenciando o programa de outras narrativas infanto-juvenis que se aproximam mais das telenovelas (como, por exemplo, o *Sítio do Pica-Pau-Amarelo*, da TV Globo). O castelo, as vegetações ao redor, as casas vizinhas, os prédios ao fundo e até mesmo o céu tornam patente o simulacro: traços dos desenhos das casas, manchas de pinturas do céu, técnicas artesanais de empapelamento e colagem, expostas. Ainda que tenhamos em alguns momentos imagens virtuais, a sensação que temos diante da tela é de uma representação produzida manualmente. Dessa maneira, o cenário acaba se assemelhando a uma ilustração de livro infantil.

Quando observamos, por sua vez, os diversos espaços da narrativa isoladamente (a entrada, a sala, os aposentos etc.), podemos constatar que as propriedades internas dos elementos de base da composição, combinadas, sugerem um grande número de possibilidades sensoriais: na entrada do castelo, as molduras da porta se confundem com as pedras da parede

e a vegetação ao redor, criando uma textura densa que, combinada com os tons marrons e verdes sob o efeito de poucas luzes, sugere uma atmosfera de suspense (que também se pode constatar na música e na aparição do *Porteiro* que, algumas vezes, surpreende as crianças saindo de locais diferentes); ao entrar no castelo, no tom bege e textura lisa das paredes (ainda que sujas e desgastadas pelo tempo), o cenário ganha luz; também podemos observar uma maior iluminação e cores mais suaves na cozinha, que contrastam com os tons ocres que dominam o castelo; as atmosferas infantil e sombria, dos aposentos de *Nino* e *Morgana*, respectivamente, são potencialidades predominantes nas formas, cores, luzes e sombras presentes nessas partes do cenário; nas salas, a diversidade de elementos possibilita explorar uma série de sensações distintas. As qualidades trazidas pelos elementos visuais estão também presentes nas imperfeições do acabamento do cenário e dos bonecos (marcas de pinceladas, dobras de costuras etc.). A cenografia agrega aí os valores atribuídos à confecção manual, ao artesanato.

2.2. O sin-signo cenográfico

O segundo tipo de olhar que devemos voltar para o objeto de análise é o observacional. “Nesse nível, é a nossa capacidade perceptiva que deve entrar em ação (...). Aqui, trata-se de estar atento para a dimensão de sin-signo do fenômeno, para o modo como sua singularidade se delinea no seu aqui e agora” (Santaella 2000: 31).

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

Desse modo, podemos afirmar que o objeto imediato (a representação do quarto de *Nino*, por exemplo) denota seu objeto dinâmico (um ambiente específico do cenário do programa) a partir de um número limitado de elementos (cama, brinquedos etc.), traços mínimos de um referente externo ao sistema (um quarto de criança em uma residência qualquer). A cenografia do *Castelo* utiliza, nesse caso, a síntese estrutural de um ambiente natural para, a partir daí, criar espaços que existem tão-somente nesse universo, como, por exemplo: um quarto de criança com passagem secreta; ou então uma sala bastante incomum,

com uma enorme árvore ao centro; ou ainda uma escadaria em que o corrimão não exerce sua função de servir como apoio para subida ou descida.

As qualidades dos signos cenográficos estarão encarnadas nesses simulacros: nas, nitidamente falsas, pedras da parede do castelo; na representação das residências vizinhas, visivelmente feitas em pintura; na representação de um céu estático, com nuvens sem movimento; no revestimento aparentemente sintético da madeira da porta de entrada e da casca da árvore; na disposição irregular dos livros da biblioteca; no grande número de penduricalhos que cobrem as paredes de todos os ambientes; na série de engenhocas distribuídas por todos os espaços; nos distintos revestimentos de paredes e pisos; nas diferentes incidências de luzes pelo cenário; e no predomínio dos tons ocres, que trazem aos espaços, com alguma oposição às formas de representação, um certo formalismo.

2.3. O legi-signo cenográfico

Citando Ransdell, Santaella nos diz: “um legi-signo é um signo considerado no que diz respeito a um poder que lhe é próprio de agir semioticamente, isto é, de gerar signos interpretantes” (2000: 101).

Com relação aos interpretantes potenciais dos signos em questão, se levarmos em conta certas referências estéticas e determinadas convenções culturais contemporâneas, podemos afirmar que o aspecto visual dos elementos de composição do cenário afasta o programa da “imagem” que se tem da programação televisiva, de forma geral, como produção em série a partir de modelos pré-estabelecidos. Ao mesmo tempo, aproxima o programa de uma certa forma de expressão artística, o artesanato. Considerando que essas potencialidades operam juntamente com todos os outros tipos de signos do sistema, podemos ainda afirmar que os signos presentes no cenário colaboram para produzir a mesma atmosfera mágica do universo infantil e o mesmo caráter educativo, presentes na narrativa.

Podemos, também, identificar como *legi-signo* cenográfico as alterações sofridas nos ambientes externos para simbolizar a passagem de tempo. No episódio da gravidez de *Penélope*, nove meses se passaram através das “mudanças climáticas”: o céu escureceu, chegou a chuva, depois a neve, retornaram os verdes às plantas, e o céu voltou a clarear. Nesse caso, o simulacro se revela mais uma vez no azul do céu, na chuva e, principalmente, na neve que cai sobre a cidade de São Paulo. Independente da fantasia, essa convenção é largamente utilizada nas narrativas seriadas. Outra convenção, também bastante utilizada nas narrativas, é a apresentação do ambiente externo para indicar em que local irá se passar à ação

seguinte. Além da tradicional abertura com o castelo em PG, as cenas dos aposentos de *Morgana* são sempre antecedidas pela apresentação de uma das torres do castelo.

3. O objeto

Tendo observado os fundamentos dos signos, passemos, então, para a análise do objeto do signo, ao que ele denota. Peirce estabeleceu uma distinção entre duas formas de objetos, o *objeto imediato* e o *objeto dinâmico*.

De forma geral, o objeto imediato do cenário do *Castelo* denota um espaço fantasioso, com uma relação nada estreita com a realidade externa. Na análise das formas de representação observamos os cenários de um único episódio do programa: o ambiente em que vive *Nino* e sua família, no dia em que recebem a visita da passarinha *Zezé*.

Esse episódio aborda, em especial, questões referentes a nascimento, vida e morte. Na primeira parte do episódio, as personagens (*Nino*, as crianças e *Bongô*) tratam de uma passarinha que encontram ferida. Com a morte do animal e o nascimento de seus filhotes, na segunda parte, as crianças passam a discutir o ciclo da vida. Compõem, ainda, esse episódio seis esquetes (três em cada parte): musical do *Rato* sobre reciclagem; jogo de rimas com os *monstrinhos Mau* e *Godofredo*; as *fadas Margarida* e *Lana*, que tratam do ciclo de vida das flores; musical com fantoches de dedo; dança de acasalamento das galinhas na caixinha de música; e o canto final dos passarinhos no quadro *Que Som é Esse*. Alguns dos cenários dos esquetes mantêm uma relação bastante estreita com as qualidades das personagens, contudo, como esses esquetes, assim como outros que não aparecem neste episódio, costumam manter a mesma concepção cenográfica em qualquer episódio em que estejam inseridos, nos limitaremos, no exame deste episódio, aos cenários da narrativa principal.

Em seguida observaremos as relações estabelecidas entre o signo e a forma como o cenário se apresenta na televisão (o ícone como Forma não-representativa; o índice como Forma figurativa; e o símbolo como Forma representativa).

3.1. O cenário icônico e as formas não-representativas

Destacaremos agora os aspectos qualitativos nos fragmentos do cenário. Quando estes estabelecem, de algum modo, diálogo com a temática ou narrativa do episódio em questão. Assim, observaremos com maior cuidado a atuação do cenário em um contexto específico.

No que se refere aos aspectos dos elementos visuais que se encontram presentes na maioria dos episódios (que possibilitam aos signos do sistema manterem as mesmas qualidades internas), identificamos as seguintes formas de representações: (1) no quarto de

Nino, a parede é revestida com páginas de revistas de histórias em quadrinhos (HQ). Em alguns planos, até podemos reconhecer algumas personagens, mas, de forma geral, essas figuras são irreconhecíveis. Existem apenas traços gráficos, *formas não-representativas*, que reportam a HQ, exibindo suas qualidades de base, por similaridade das massas e volumes. Referem-se, assim, à pureza da imaginação infantil; (2) na entrada do *Castelo*, onde as crianças chegam com a passarinha, o aspecto visual predominante mantém as mesmas atmosfera e qualidade da grande maioria dos episódios (já apresentadas na análise dos *fundamentos*: mistério, suspense, expectativa etc.); (3) nos enquadramentos fechados do salão principal, os signos envolvidos são desprovidos de quaisquer qualidades específicas capazes de provocar um única sensação. De forma geral, poderíamos até dizer que são impessoais (em um momento aparece ao fundo um fragmento do retrato do *Dr. Victor*, em outro, sobre a mesa, brinquedos infantis etc.); (4) na cozinha, onde todos cuidam da passarinha, a atmosfera é mais aprazível, como costuma ser nos outros episódios.

A apresentação de fragmentos de um ambiente externo insere neste episódio elementos não muito comuns na cenografia da série.

Tendo superado a tristeza da morte da passarinha, as crianças pensam em proteger os filhotes em gaiolas para que não corram riscos como *Zezé*, que fora vítima de uma agressão. Contudo, *Bongô* intervém na situação, lembrando a todos do ciclo natural da vida. Com isso, acaba sugerindo que soltem os passarinhos. Na cena seguinte, as crianças, *Nino* e *Bongô*, entre árvores naturais, soltam os pássaros. Nesta cena, que permanece em planos fechados (*plano próximo* – PP – e *plano médio* – PM –), não vemos as árvores nitidamente ou inteiras, apenas vultos das folhas, à frente de um azul celeste, que oscilam ao vento. Estão presentes aí todas as qualidades que possam estar associadas à natureza e liberdade. Há um certo frescor na cena, uma certa alegria no ar.

A sensação agradável que temos na cena se deve, em muito, aos elementos de composição do cenário: árvore natural, brisa suave, céu iluminado entre as folhagens. Santaella relaciona essas qualidades ao que chama de *marca qualitativa do gesto* (2001: 216), uma submodalidade da *qualidade como acontecimento singular* (ibid.), ou seja, das qualidades encarnadas em objetos singulares. Nas *marcas*, os meios, instrumentos e suportes utilizados determinam as qualidades da representação. Vale ressaltar que, como esse tipo de representação (locação externa) não é comum no programa, provavelmente essa opção buscou estabelecer uma relação mais estreita entre a narrativa e a “realidade”, enfatizando, assim, o tema abordado no episódio. Os aspectos físicos da forma de representação, nesse caso, possibilitam ao cenário manter, através de algum grau de similaridade, uma significação,

ainda que não totalmente controlada, pré-determinada. Santaella irá chamar essas características de base dos elementos de *a qualidade como lei* (ibid.: 220-225).

3.2. O cenário indicial e as formas figurativas

Segundo Santaella, em “todo contexto dinâmico particular, a ‘realidade’ que circunda o signo se constitui de seu objeto dinâmico” (2001: 45). Esses elementos circundantes, por sua vez, “são sempre muito amplos (...). Nessa medida, o objeto imediato funciona como indicador do recorte que o intérprete faz ou deve fazer do contexto” (ibid.).

No caso do programa em questão, considerando como objeto dinâmico o cenário do programa *Castelo Rá-Tim-Bum*, diante da tela da televisão podemos indicar como possíveis objetos imediatos: (1) a representação das distintas *topologias* deste cenário, ou seja, suas partes constitutivas (o salão principal, a sala de música, a porta de entrada etc.); ou então (2) a representação de um local imaginário onde se desenrolam as histórias, que se apresenta como habitat natural das personagens.

No primeiro caso, temos uma representação determinada unicamente pela captura de um objeto por processo fótico. Conheça ou não o programa, qualquer indivíduo que esteja diante do aparelho de televisão estará em contato direto com uma imagem captada em um momento e local precisos. Quando a ligação entre os objetos, como nesse caso, independe de uma interpretação, temos um índice genuíno. Na relação que mantém com a forma de representação (*figurativa*), esse tipo de signo se encontra na modalidade da *figura como registro* (Santaella ibid.: 231-240). A secundidade aqui se dá através de uma relação existencial.

No caso seguinte, já que a secundidade é uma referência (ainda falando em termos de figuratividade), temos um índice degenerado. É necessário, então, que o intérprete tenha uma experiência colateral com o objeto dinâmico para que haja uma interpretação. É necessário que conheça o contexto, o enredo da série, suas tramas e personagens, que esteja familiarizado com os hábitos e personalidade de *Morgana, Dr. Victor, Nino* etc.

Devemos apenas tomar cuidado, pois essas classificações não são estanques (assim como não estão presentes só neste tipo de programa). Peirce lembra que: “Um Índice genuíno e seu Objeto devem ser individuais existentes (...). Mas, dado que todo individual deve ter caracteres, segue-se que um Índice genuíno pode conter uma Primeiridade, e portanto um Ícone, como uma sua parte constituinte” (2003: 66-67), o que resulta, segundo o autor, no fato de que “todo individual é um Índice degenerado de seus próprios caracteres” (ibid.).

Queremos mostrar, com essa delimitação, que, dependendo do contexto, diferente será o olhar que se tem para esse tipo de signo. De forma geral, nos cenários que representam ambientes fantasiosos (e, em especial, nesse caso particular), os diferentes olhares que se tem para o objeto podem revelar representações bastante distintas. Imaginemos que alguém não conheça o programa e, diante da tela, nos pergunte: “O que é isso?”. No primeiro caso, poderíamos simplesmente responder: “É a imagem do cenário do *Castelo Rá-Tim-Bum*, um programa infanto-juvenil produzido pela TV Cultura”. Parece-nos suficiente. No segundo caso, a provável resposta seria: “É o *Castelo Rá-Tim-Bum*, onde vivem *Nino*, um garoto de 300 anos, seu tio, *Dr. Victor*, um mago...”. Exigiria uma descrição muito mais detalhada.

Diante do que foi exposto, na presente análise, procuramos efetuar os exames a partir dos dois recortes apresentados: a representação das partes constitutivas do cenário, sua estrutura *topológica*; e um local fantasioso, ou seja, um elemento de significação em um determinado contexto. Passemos, então, à observação da forma figurativa como *tipo e estereótipo* (Santaella *ibid.*: 230), terceira submodalidade da *figura como qualidade* (*ibid.*: 228-230).

Se levarmos em conta que existem *estilos* específicos de cenários relacionados a determinados *formatos* de programas infantis (programas comandados por apresentadoras; compostos predominantemente por desenhos animados; com disputas entre grupos de crianças etc.); que em programas infanto-juvenis de episódios unitários (com histórias temáticas completas), é comum observarmos cenários com concepções próximas às narrativas seriadas, quando os ambientes, de alguma forma, se conectam construindo um espaço maior (como *Sítio do Pica-Pau-Amarelo* ou *Mundo da Lua*); e, ainda, que outros, com vocação primordialmente educativa, costumam fazer uso de espaços fictícios, fantasiosos, ou então, representações de espaços naturais com baixo índice de realismo (como *Cocóricó* ou *Vila Sésamo*), poderemos afirmar que o cenário do *Castelo* foi concebido a partir de esquemas de adaptação de certos estereótipos. No entanto, convém frisar que a manutenção de certos traços estilísticos não faz com que o cenário não possua caracteres próprios. A forma de representação do cenário do *Castelo* mantém características que distanciam esse tipo particular dos outros que fazem uso dos mesmos estereótipos.

No que se refere aos diferentes ambientes do castelo, os estereótipos se resumem à síntese da estrutura interna de ambientes correspondentes (cama no quarto, pia na cozinha, escrivaninha na biblioteca, sofá na sala etc.). O cenário, por sua vez, se caracteriza justamente pelo inesperado (uma árvore no centro da sala, uma passagem secreta como porta do quarto, gavetas irregulares na parede da cozinha etc.). Ao examinarmos quinze episódios da série,

pudemos constatar que essas particularidades não estão unicamente relacionadas com a narrativa do episódio da passarinha *Zezé*. Na realidade, encontram-se presentes em todos os episódios observados e, supomos, que em todos episódios da série. Apesar das diversas temáticas abordadas nos episódios, o cenário do programa se mantém fiel ao uso de determinados elementos visuais que moldam seu *estilo*. Essa característica indica que predomina na concepção do programa a segunda submodalidade da *figura por convenção* (Santaella *ibid.*: 241-247), a *singularização das convenções* (*ibid.*: 244).

3.3. O cenário simbólico.

Finalizamos a análise do objeto a partir da *representação por convenção* (*ibid.*: 256-259), detendo-nos tão-somente nos valores coletivos, hábitos e convenções culturais ligados diretamente ao tema “ciclo da vida”. Acreditamos que essas convenções possibilitarão ao episódio exercer sua função educativa. Nesse caso, as *formas representativas* do cenário, além de reproduzirem a aparência de existentes, transportam significados não acessíveis apenas na apresentação do aspecto visual. Esses significados só serão interpretados com o reconhecimento dos diversos sistemas envolvidos no texto, os demais códigos da encenação (verbais, sonoros e visuais); com a apreensão de suas múltiplas relações; e com o conhecimento dos códigos culturais que permeiam o contexto.

Nesse sentido, podemos indicar os seguintes símbolos (que aparecem de forma mais explícita no episódio): o luto diante da morte do pássaro, com a presença de todos os bonecos a velar o corpo; o cortejo fúnebre no jardim do castelo; a rápida passagem do tempo (que, nesse episódio, diferente de outros, faz uso do relógio); o ressurgimento da vida, diante do nascimento (na descoberta de ovos no ninho). Alguns esquetes, ainda que implicitamente, também são tomados pelo simbolismo temático: a transformação da matéria, no musical da reciclagem (o *Rato*); o nascimento e crescimento, com as fadas; a fecundação, na dança das galinhas; e o prazer de viver, no canto dos pássaros.

Com relação ao cenário, podemos observar como forma representativa nesses atos simbólicos a reprodução da pintura *O Nascimento de Vênus*, do italiano Sandro Botticelli, em uma das paredes do salão principal. No salão, que contém uma série de objetos de decoração e antiguidades, é comum observarmos muitos quadros (alguns deles reproduções de obras mundialmente consagradas, como trabalhos do austríaco Gustav Klimt ou do espanhol Salvador Dalí). Nesse episódio em especial, pode-se ver fragmentos da obra de Botticelli. Esses fragmentos aparecem por mais tempo atrás das personagens no momento do velório da passarinha (diante do quadro, como se proferisse as últimas palavras de consolo, *Bongô* diz:

“todos nascem, crescem e um dia morrem”). Essa representação, de certo modo, opõe-se ao sentimento de perda causado pela morte e remete, simbolicamente, ainda que de uma maneira bastante simplista, ao início do ciclo.

Outra forma de simbolismo que pode ser observada no cenário está presente na cena do relógio. Após o enterro do animal, o relógio (figura animada) recita os seguintes versos: “Passam horas, passa dia. Passam dias, passa semana. Passam semanas, passa mês”. Os versos, os movimentos e mudanças de ângulos da câmera bem como a figuratividade do relógio simbolizam claramente a passagem do tempo. E, com ele, a continuidade do ciclo.

4. Interpretantes

Saindo da análise da referencialidade do signo, chegamos finalmente ao exame do interpretante, talvez o nível mais importante para aquele que pense em fazer uso do cenário como elemento de significação na encenação. “O interpretante é o efeito interpretativo que o signo produz em uma mente real ou meramente potencial” (Santaella 2002: 23). Peirce, assim como dividiu o objeto em dois, *imediato* e *dinâmico*, dividiu o interpretante em três: *imediato*, *dinâmico* e *final*. O interpretante final não será aqui tratado, já que não pode ser alcançado, é inatingível (ver Santaella 2000, 2001 e 2002).

4.1. O cenário em sua imediaticidade.

Alguns ícones presentes no cenário do programa estão melhor aparelhados para produzir qualidades específicas em determinados ambientes (como, por exemplo, a infantilidade do quarto de *Nino*). Contudo, em outros ambientes (como o salão principal, por exemplo), os ícones cenográficos, múltiplos e variados têm maior dependência de outros signos da encenação para que possam produzir um efeito específico. Nesse último caso, em um mesmo ambiente, cada cena de cada episódio poderá despertar diferentes sensações em um mesmo telespectador.

Essa condição dos signos cenográficos, de conduzir potenciais qualitativos múltiplos ou singulares, só é possível graças ao potencial latente dos signos indiciais (presentes no cenário fixo do programa e, com isso, participantes de qualquer episódio). Esses signos são determinados a partir de certos esquemas amplamente utilizados (estereótipos), mas adaptados de tal forma que possam justamente possibilitar o aproveitamento do espaço em diferentes contextos de significação, capacitando, assim, os ambientes a produzir os mais distintos efeitos, ou, ao contrário disso, manter certas qualidades das personagens ou ambientes,

independente de um contexto transitório. Essa característica do índice faz com que o programa, mesmo abordando temáticas distintas, não perca a unidade e a identidade.

No episódio que utilizamos como objeto de análise, pudemos verificar a presença de signos adicionais, que mantiveram relação direta com a temática do episódio. Os mais visíveis deles estiveram presentes nas imagens dos ambientes naturais. O índice estava aí capacitado para mostrar um ambiente natural em contraste com os simulacros predominantes no cenário. A capacidade latente de aflorar sensações positivas, nesse caso, está virtualmente contida nos elementos visuais que surgem na tela a partir da captação da imagem de árvores e céu. Essa sensação, por sua vez, busca fortalecer ainda mais a significação contida no texto, que nos chega por meio desses índices, dos ícones e símbolos, ainda que determinados símbolos (como a *Vênus* de Botticelli) não estejam totalmente ao alcance do público do programa.

4.2. O cenário em sua dinâmica

Se nos perguntarmos: “Quais os interpretantes gerados nas diversas cenas do episódio da passarinha *Zezé?*”. Ou melhor: “Quais os interpretantes já gerados nos diversos episódios da série?”. Poderíamos, de forma simplista, responder: “O reconhecimento do público e da crítica indica que se originaram exatamente aqueles interpretantes previstos pelos produtores. A semiose se efetivou como programada”. Contudo, sabemos que não temos um controle total do signo, a ponto de determinarmos, com precisão, o interpretante dinâmico.

Ainda assim, estando também no local do interpretante (ainda que não como público direto), podemos afirmar que, no que se refere ao cenário, a homogeneidade dos elementos visuais, a troca constante entre os signos do cenário e os outros signos da encenação, a participação ativa do cenário como elemento de significação no texto, colaboram muito para o controle do interpretante dinâmico. Nesse sentido, o cenário participa na produção de emoções e sensações, auxilia os demais signos nas ações mentais, e até mesmo físicas (quando *Mau* solicita a participação do telespectador), e é fundamental na produção de uma cognição.

5. Considerações finais

A combinação de ambientes externos e internos (como em uma telenovela, seriado ou minissérie) com formas de representação estilizadas (muito distantes destes *gêneros*), torna, por si só, o cenário do *Castelo* singular diante da gama de concepções cenográficas existente na programação infanto-juvenil.

O aspecto visual, de modo geral, distancia-se muito da *figuratividade* “realista”. Apresenta-se, para a criança, como um mundo de fantasia. Certos ambientes do castelo (como a cozinha ou as salas) ainda guardam alguma relação com referências externas, outros, por serem ainda mais fantasiosos (como por exemplo, o interior do lustre, da caixinha de música ou do ninho), são esteticamente diferentes dos ambientes principais (cômodos do castelo). Ainda assim, a narrativa faz com que os espaços sejam reconhecidos como partes de um todo.

O caráter educativo da obra também está impresso no aspecto visual do cenário, tanto nas referências figurativas do repertório infantil, como no estilo artesanal das formas de representação: o telefone, o relógio, a televisão, não são como os objetos utilizados nas residências, as formas nos lembram brinquedos, muitas vezes, feitos de sucata; o excesso de objetos amontoados pelos ambientes remete, em alguns momentos, a espaços criados por crianças (a bagunça do quarto, da caixa de brinquedos etc.); o excesso de formas, texturas e linhas, que dificulta o reconhecimento dos objetos, assemelha-se em alguns momentos a grafismos infantis; os distintos ambientes, ao mesmo tempo em que fazem uso de uma série de estereótipos, apresentam configurações originais, inovadoras no *gênero*; os espaços ultrapassam as barreiras físicas e estabelecem conexões com ambientes virtuais e animados, da sala passamos ao interior do ninho, do quarto ao encanamento; elementos simbólicos permeiam os episódios reforçando os temas. O cenário participa do texto, dialoga com a fala, interage com os atores.

Com isso, o *Castelo* nos mostra que os cenários de programas infantis devem representar um espaço de fantasia. O espaço deve estar aberto à imaginação. Deve possibilitar à criança novas experiências sensoriais e perceptivas. Para agir desse modo, o cenário deve ser ativo, deve estabelecer constantes relações de significados com os outros signos da encenação.

Se dependesse tão-somente do cenário, o *Castelo Rá-Tim-Bum* já mereceria o reconhecimento como melhor programa infantil da televisão brasileira. Mas o *Castelo* não é só uma concepção cenográfica. O *Castelo* é também um bom roteiro, uma boa direção, boas atuações; o *Castelo* é diversão, é cultura, educação. Nesse contexto, o cenário é um elemento.

Referências bibliográficas

- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- CARDOSO, João Batista F. *O Cenário Televisivo: linguagens múltiplas fragmentadas*. Tese de doutorado, São Paulo: PUC, 2006.
- PEIRCE, C.S. *Semiótica*. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

- _____. *Os Pensadores*, vol.XXXVI. São Paulo: Col. Abril Cultural, 1974.
- SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson, 2002.
- _____. *Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.
- _____. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Pioneira, 2000.