

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL E MÍDIA:  
AS RELAÇÕES DE AMIZADE ENTRE AS PERSONAGENS  
DO PROGRAMA CASTELO RÁ-TIM-BUM**

Luciana Teles Moura

Vitória

2007

Luciana Teles Moura

**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL E MÍDIA:  
AS RELAÇÕES DE AMIZADE ENTRE AS PERSONAGENS  
DO PROGRAMA CASTELO RÁ-TIM-BUM**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Psicologia, sob a orientação do Professor Dr. Agnaldo Garcia

Vitória

2007

**RELACIONAMENTO INTERPESSOAL E MÍDIA:  
AS RELAÇÕES DE AMIZADE ENTRE AS PERSONAGENS  
DO PROGRAMA CASTELO RÁ-TIM-BUM**

LUCIANA TELES MOURA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia, sob a orientação do Professor Dr. Agnaldo Garcia.

APROVADA EM 10 DE DEZEMBRO DE 2007 POR:

---

Professor Doutor Agnaldo Garcia – Orientador, UFES

---

Professor Doutor Paulo Rogério Meira Menandro – UFES

---

Professor Doutor Fernando Augusto Ramos Pontes - UFPA

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho traduz a realização de um “projeto de vida”, que enquanto “projeto de vida” não pode abarcar apenas uma vida, a minha. Muitas pessoas participaram e participam desta construção. A todas elas quero expressar meus agradecimentos e gratidão por suas contribuições, no entanto, algumas merecem um destaque especial:

A minha família mais próxima, Rodrigo e João Brasileiro, marido e filho abençoados, que souberam abrir mão da minha presença e me deixar tão segura e tranqüila em relação a tudo quanto tinha que ser providenciado em nossas vidas. Vocês foram minha grande inspiração.

A Minha mãe Jacilda e minha irmã Adriana, pelo apoio incondicional de sempre. Aos meus sobrinhos Victor e Arthur pela grande torcida, especialmente para que o trabalho acabasse logo para que assim pudéssemos ficar mais tempo juntos.

Ao meu pai, Etelvino Moura, que mesmo longe materialmente de mim não sai de minha lembrança por um momento que seja, deixando meu coração mais leve com a simples menção ao seu nome ou ao seu significado em minha vida.

A todos os demais familiares que acreditaram em mim e ficaram ao meu lado em todos os momentos.

A Rosilene Tristão, que teve uma atuação decisiva no processo que antecedeu a essa conquista. *Thank you!*

Aos demais amigos que mais ou menos diretamente foram coadjuvantes nesse processo de construção do conhecimento. Nomear a todos seria impossível, então faço do agradecimento coletivo uma forma de expressar a alegria que sinto pela presença de todos em minha vida.

A Kátia Sirlene da Silva, o anjo bom que supriu com tanto empenho todas as minhas ausências junto àqueles que eu mais amo.

Ao Professor Doutor Agnaldo Garcia, que se não bastasse a extrema competência em conduzir os trabalhos de orientação desta pesquisa, ainda apresentou-me a uma área de investigação científica nova – a dos relacionamentos interpessoais – tão digna, relevante, e que tantas contribuições pode oferecer ao mundo conturbado em que vivemos. Agradeço os exemplos de dedicação, seriedade e integridade demonstrados a todo instante.

Aos professores Paulo Menandro e Alexandre Curtiss que participaram da banca de qualificação e que trouxeram ricas contribuições a serem incorporadas a este trabalho.

E por fim, a toda equipe que participou da produção do programa Castelo Rá-tim-bum, por terem realizado um produto cultural midiático de tanta qualidade que tornou a realização dessa pesquisa simplesmente um grande prazer.

## RESUMO

Este trabalho investigou os relacionamentos de amizade entre crianças de um programa infantil de ficção, veiculado através de uma emissora educativa. O programa investigado – Castelo Rá-tim-bum – é reconhecido pelo público e pela crítica como um dos mais bem sucedidos produtos culturais desenvolvidos pela televisão brasileira. Através de uma pesquisa documental foram analisados 20 dos 90 episódios que compõe a série, e a escolha foi aleatória. Os relacionamentos entre as personagens infantis centrais do programa foram analisados a partir de 11 dimensões psicossociais: rede de amigos, similaridade, comunicação, cooperação, apoio, companheirismo, intimidade, aspectos afetivos, conflito, agressividade e competição. Os dados obtidos foram comparados com dados de investigações de pesquisadores que se dedicam ao estudo da amizade envolvendo crianças do mundo real, de modo a medir proximidades e distanciamentos entre realidade e ficção. De modo geral, percebeu-se que as amizades retratadas no programa em muito se assemelham às amizades reais, existindo, no entanto, algum nível de idealização desses relacionamentos.

## ABSTRACT

This work investigated the friendship relations between children of a childish fiction program, propagated by an educational broadcasting station. The investigated program - Castelo Rá-tim-bum - is recognized by the public and by the criticism as one of the most successful cultural products developed by Brazilian television. Through a documentary research were analyzed 20 of 90 episodes those component the series, and the choice was random. The relationships between the central characters of the children's program were analyzed from 11 psychosocial dimensions: friendship network, similarity, communication, cooperation, support, companionship, intimacy, affective aspects, conflict, aggressiveness and competition. The proceeded data were compared with data from investigations of researchers those dedicate themselves to the study of friendship involving children of the real world in order to measure nearness and distancing between reality and fiction. Generally, was realized that the friendships portrayed in the program are very similar to real friendships, existing, however, some level of idealization of this relationships.

## SUMÁRIO

1. Introdução.....	10
1.1 Apresentação do tema.....	10
1.2 A televisão na vida das crianças.....	12
1.3 A criança como consumidora.....	14
1.4 Os comerciais para o público infantil.....	16
1.5 A programação educativa infantil.....	18
1.6 Amizade na infância – uma breve síntese.....	23
1.7 Relacionamentos e televisão.....	26
1.8 Objetivos e Justificativa.....	28
2. Metodologia.....	30
2.1 O Castelo Rá-Tim-bum.....	30
2.2 O Material de Análise.....	36
2.3 Procedimento de Coleta e Análise dos Dados.....	37
2.4 O Instrumento de Pesquisa.....	38
3. Redes de amigos, Similaridade e Comunicação.....	40
3.1 Rede de amigos.....	40
3.2 Similaridade.....	46
3.3 Comunicação.....	58
4. Cooperação e Apoio Social.....	74
4.1 Cooperação.....	74

4.2 Apoio Social.....	79
5. Companheirismo, Intimidade e Aspectos afetivos da amizade.....	85
5.1 Companheirismo.....	85
5.2 Intimidade.....	94
5.3 Aspectos afetivos da amizade.....	100
6. Conflito, agressividade e competição.....	108
6.1 Conflito.....	108
6.2 Agressividade.....	113
6.3 Competição.....	118
7. Discussão Geral e conclusões.....	120
Referências Bibliográficas.....	129
Anexos.....	142

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1 Apresentação do Tema

Relacionar-se é fundamental em todas as fases da vida e assim tem sido desde os primórdios da espécie humana. Contudo, a investigação científica do relacionamento interpessoal é relativamente recente, desenvolvendo-se especialmente a partir das últimas décadas. Contribuições importantes vieram de diferentes áreas do conhecimento, como a Psiquiatria (Sullivan, 1953); a Psicologia da Gestalt (Heider, 1970); a Etologia (Hinde, 1997); a área de comunicação (Duck, 1983); a Psicologia Social (Argyle, 1992); entre outras.

Segundo Argyle (1992), os relacionamentos são fatores importantes para a felicidade e a saúde física e mental. Por outro lado, também são causa de perturbações tremendas, estando na raiz de conflitos, depressão e crimes. O mesmo autor afirma que, apesar de os indivíduos se relacionarem de formas distintas, estes modos podem ser agrupados, classificados e encontrados repetidamente, com pequenas variações, em todas as partes do mundo.

Diante do avanço das pesquisas sobre o relacionamento interpessoal, Hinde (1979, 1987, 1997) propôs a organização de uma “ciência dos relacionamentos interpessoais”, com base em atitudes orientadoras da Etologia, partindo de uma base descritiva que levou em consideração diferentes níveis de complexidade para abordar os relacionamentos interpessoais, desde características psicológicas individuais, passando para interações (trocas momentâneas entre os indivíduos), relacionamentos, grupos sociais e a sociedade. Para Hinde, o desenvolvimento social humano envolve uma série de relações com diferentes e crescentes níveis de complexidade. No primeiro patamar estão as interações, definidas como eventos

discretos de trocas entre os indivíduos, mas que sejam limitadas no tempo. Caso essa interação se repita, de modo que a anterior exerça algum nível de influência sobre a posterior, passamos a falar em relação, que só acontece assim a partir de interações sucessivas ao longo do tempo. As relações, quando conseqüentes, formam as redes de agrupamentos sociais, tais como os grupos de amigos, colegas de trabalho, membros de uma mesma congregação religiosa ou familiar. Portanto, só existe grupo social se houver antes um relacionamento a partir de interações contínuas e sucessivas. É como uma teia que no final das contas explica a existência da própria sociedade. Hinde descreve essa como uma relação dialética, na medida em que cada nível influencia e é influenciado pelos demais e pelas influências do ambiente físico e das estruturas sócio-culturais. Quanto a isso, convém destacar que apesar das estruturas relacionais se manterem em todos os povos e lugares, a configuração de cada relacionamento é profundamente moldada por contextos culturais, que definem, por exemplo, que tipo de relacionamento é desejável e que tipo não é; como investir nas relações de forma socialmente aceita e até quanto tempo se pode dedicar a cada relação. Duck (2003) vai mais longe ao considerar que não só a ideologia cultural, mas os próprios sistemas de significação pessoal, a comunicação e diversos outros contextos estão envolvidos no estabelecimento de relacionamentos e podem facilitar ou limitar a forma como o indivíduo age e se comporta socialmente.

Os relacionamentos afetam diretamente o desenvolvimento da criança, como indica a literatura sobre relações de apego na infância (e.g. Bowlby 1969, 1973). As crianças não apenas convivem e observam outras pessoas em sua vida cotidiana, mas, com o advento da televisão, passaram a observar diferentes formas de relacionamento nos programas e comerciais que assistem. Assim, ao lado das investigações sobre os relacionamentos das crianças, cabe investigar os

relacionamentos que elas presenciavam nos meios de comunicação, como parte da cultura à qual pertencem.

Este trabalho busca comparar relacionamentos na infância em dois universos paralelos: as amizades retratadas em programas infantis televisivos (produtos culturais), a partir da observação deles, e as amizades no dia a dia da criança, a partir da literatura científica. As amizades retratadas na TV fazem parte da estrutura sócio-cultural descrita por Hinde.

## **1.2 A Televisão na Vida das Crianças**

A televisão é a principal fonte de entretenimento, informação e cultura de grande parte das crianças que vivem no Brasil (Joly, 2003). Segundo dados do Painel Nacional de Televisão do IBOPE, de 2005, os telespectadores brasileiros mirins entre quatro e 11 anos passam uma média de 4h51min19s por dia na frente da TV. Isso dá a elas o primeiro lugar mundial em consumo de mídia televisiva (Linn, 2006) e significa que essas crianças passam cerca de 33 horas semanais com a TV, contra 23 horas em que estão na escola. Pillar (2001) afirma que essa audiência televisiva por parte das crianças pode variar entre um mínimo de uma hora até mais de oito horas diárias. Affini (2004) e Zavaschi (1998) relatam outras pesquisas da UNESCO e afirmam que crianças de vários países passam pelo menos 50% mais tempo na frente da TV do que realizando qualquer outra atividade, incluindo estar com os amigos, realizar deveres de casa ou desfrutar do convívio familiar. Para Linn (2006), o desafio é tirar as crianças da frente da televisão, de um estado de semi-hipnose e apatia, e fazê-las praticar mais atividades físicas, ter uma alimentação mais saudável, e acima de tudo, conviver mais com a família e com os amigos.

Entre as décadas de 1960 e 1970, o que era oferecido às crianças em termos de entretenimento televisivo se limitava a iniciativas pontuais e ao preenchimento de horários em aberto na grade das emissoras, sem muita preocupação com a qualidade das produções. A partir dos anos de 1980 a criança e o adolescente passaram a ocupar posição de destaque na televisão brasileira (Sampaio, 2004). Um amplo segmento da produção televisiva voltou-se para o público infantil, incluindo programas de auditório, desenhos animados, comerciais e programas educativos.

Cádima (1997), ao analisar a programação televisiva oferecida às crianças, notou presença de atos de violência, representação equivocada e preconceituosa das famílias e dos relacionamentos, expressões de belicismo e estímulos ao consumismo. Ainda chamou a atenção para a presença de mensagens sexistas em muitos comerciais. Nos apelos destinados aos meninos, encontrou idéias de poder, força, ação e vitória. Nos direcionados às meninas, predominavam conceitos como maternidade e beleza. As meninas protagonizavam propagandas de bonecas e brincavam de casinha enquanto os meninos anunciavam *videogames*, jogos, produtos bélicos e materiais esportivos. Os ideais valorizados para as meninas referiam-se à graça e beleza e para os meninos, a força e a inteligência.

A violência é comum nos desenhos animados (Silva, 2006). Sanson e Muccio (1993) alertam que crianças expostas a desenhos violentos poderão ensaiar *scripts* agressivos derivados ou reforçados pelos programas. Montigneaux (2003) menciona a presença de processos de identificação entre as crianças e as personagens dos desenhos, que podem funcionar como um “espelho mágico”, uma imagem da qual elas desejam aproximar-se. Já Nilsson (1999) manifesta preocupação pela origem estrangeira da maioria dos desenhos, distanciando a criança da realidade local. Cita uma pesquisa realizada em Londres na qual as crianças londrinas só sabiam

reconhecer o número do telefone de emergência norte-americano e não o britânico.

As crianças não restringem seu acesso à TV aos programas direcionados a elas. Sampaio (2004) relata uma tendência crescente de consumo de programação adulta por parte das crianças. Em pesquisa realizada pelo IBOPE – Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística – com crianças da cidade de São Paulo descobriu-se que, dos dez programas mais assistidos pelas crianças, nenhum apresentava perfil infantil. Constavam da relação novelas, humorísticos, programas jornalísticos, filmes e *shows*. A programação infantil começava a ser citada apenas a partir da 11<sup>a</sup> posição. Pesquisas diversas vêm confirmando esses dados de consumo expressivo de programação não-infantil pelas crianças. Pereira Júnior (2002) complementa, também baseado no IBOPE, que em torno de 14% dos telespectadores que assistiram telenovelas no ano de 1999 tinham até nove anos. Assim, com tanta audiência infantil, os programas com perfil tradicionalmente adulto passaram a incorporar ingredientes atrativos também às crianças.

### **1.3 A Criança como Consumidora**

A infância alterou seu lugar social, deixando de lado sua condição de inapta, incompleta, e assumindo o papel de consumidora (Campos & Souza, 2003). A descoberta do potencial de consumo das crianças tem levado a uma ampliação de produtos de entretenimento infantis. Segundo Affini (2004), há cerca de 52 milhões de crianças e adolescentes no Brasil que estão crescendo na era digital, com acesso a todo tipo de informação, especialmente por intermédio da televisão e da internet, prescindindo dos pais e da escola para ter acesso ao conhecimento. Estima-se que 30 bilhões de reais circulem anualmente no Brasil como mesada ou renda de

crianças e adolescentes (Sambrana, 2003). Mamede (2006) registra ainda que 40% das compras dos pais são influenciadas pelos filhos.

Em se tratando de consumo, Linn (2006) conclui que o *marketing* de produtos para as crianças propositadamente coloca pais contra filhos, provocando, em algumas instâncias, um caos na vida familiar. A autora cita um estudo americano realizado pela *Western Media Internacional* e pela *Lieberman Research Worldwide* em no ano de 1998 e intitulado “*The Nag Factor*”. Trata-se de um trabalho sobre amolações constantes e que visa ajudar os varejistas a tirarem proveito da manha e da birra infantil a fim de aumentar suas vendas. A amolação é tratada como a melhor amiga da criança e do mercado. Esse estudo também identifica que os pais mais propensos a cederem às amolações infantis são os divorciados e com filhos bem pequenos. Os especialistas em *marketing* afirmam, ainda na pesquisa, que o impacto da amolação é estimado como responsável por 46% das vendas em negócios direcionados às crianças. Eles partem do pressuposto de que os pais não comprariam determinados produtos por conta própria e as empresas precisam então sugerir nos comerciais que filhos os aborreçam tanto dentro do supermercado até que atinjam seus objetivos de compra desses produtos.

Ainda segundo Linn (2006), alguns especialistas em *marketing* defendem que as empresas deveriam investir nos estudos sobre relacionamentos interpessoais entre pais e filhos a fim de desenvolverem estratégias mais eficazes de incentivo ao consumo em longo prazo. Há ainda as empresas que estimulam as crianças a desafiar seus pais para que se sintam no controle. O fato de alguns pais não aprovarem determinados hábitos de consumo aumenta a atração das crianças; ou seja, “contrariar seus pais” vem se convertendo em apelo de consumo de produtos direcionados às crianças. Isso representa, em outras palavras, um estímulo ao estresse familiar, na medida em que vender produtos usando a necessidade das

crianças estarem no controle faz aumentar a tensão normal e contínua da vida familiar.

Em se tratando de consumo infantil, é fácil também perceber como nos últimos anos as apresentadoras de programas infantis vêm se confundindo com vendedores (Brito, 2005), e ao se tornarem estrelas máximas das emissoras e responsáveis por grandes faturamentos, têm associado seu nome a diversos produtos (Penhalver, 2002). A televisão inspira 35% dos brinquedos produzidos no Brasil, um mercado que, em 1997, chegou a 180 milhões de unidades (Pereira Júnior, 2002). Alguns personagens de desenhos animados se transformaram em um grande filão econômico e viraram diferentes produtos (Brito, 2005). O mesmo autor assinala que, em alguns países, os fabricantes participam até da criação das personagens, avaliando seu potencial econômico e alterando suas características originais para facilitar o processo de comercialização.

#### **1.4 Os comerciais para o público infantil**

Segundo Pereira Júnior (2002), metade dos investimentos em propaganda no Brasil se destina à mídia televisiva. E as crianças, que assistem a mais de quatro horas de programação ao dia, são expostas a cerca de mil comerciais por semana (Costas, 1991; Kapferer, 1997).

Quanto aos efeitos da propaganda sobre as crianças, Sampaio (2004) relata pesquisas desenvolvidas por agências de propaganda a respeito das formas mais eficientes de influenciar as crianças através de comerciais de televisão. Utilizando-se de conceitos da psicologia do desenvolvimento, chegou-se à conclusão que a lógica e o raciocínio são dispensáveis quando se quer comunicar algo de forma persuasiva

aos indivíduos de menor idade. O segredo é investir na fantasia, na mágica, na aventura, no faz-de-conta, como apelos de consumo, utilizando temas que versem sobre relações afetivas e familiares para vender produtos, marcas ou comportamentos. Os publicitários acreditam que a partir do que a infância tem de mais próprio – a pureza e a imaginação – é possível criar conexões entre suas fantasias e o estabelecimento de hábitos de consumo que sejam do interesse das empresas anunciantes. Outras pesquisas realizadas no Brasil concluíram que a propaganda influencia os hábitos alimentares das crianças brasileiras, sendo uma das principais causas do aumento da obesidade infantil (Frota, 2006; Henriques, 2006; *Setor de alimentos é pressionado a reduzir marketing de hipercalóricos*).

Outros aspectos têm sido investigados quanto à situação da criança diante da publicidade na TV. Para Goldstein (1994, 1995), não se pode afirmar que a publicidade seja efetiva para influenciar as crianças, sendo seus efeitos menores que os da família e dos pares no comportamento de consumo. Segundo Chandler (1997), quanto mais 'real' os telespectadores percebem as propagandas, maior será sua influência no comportamento e atitudes deles. Já para a Swedish Consumer Agency (2000), diferenças culturais na socialização poderiam afetar esses efeitos. Segundo Wilcox et al (2004), apresentando resultados obtidos por uma força-tarefa organizada pela *American Psychological Association*, a publicidade atinge os efeitos aos quais se destina: crianças lembram o conteúdo dos comerciais e a preferência por um produto, que pode ocorrer até com um único comercial, torna-se mais forte com a repetição.

Cádima (1997) afirma que a criança está desprotegida das mensagens televisivas por um analfabetismo audiovisual natural. A partir dos cinco anos, ela começa a distinguir mensagens comerciais de outros gêneros, mas somente a partir dos 11 anos é que essa diferenciação se completará. Esta opinião é compartilhada

por Jarlbro (2001), que afirma que as crianças se tornam mais capazes de diferenciar entre propaganda e outros programas na TV e compreender a intenção da publicidade somente por volta dos 10 ou 12 anos. Por outro lado, Bijmolt et al (1998) também investigaram a compreensão infantil da publicidade na TV (crianças de 5 a 8 anos), especificamente a habilidade para distinguir entre programas de TV e comerciais e compreender a intenção da propaganda. A partir de medidas não-verbais, os pesquisadores descobriram que a maioria das crianças pode distinguir comerciais de outros programas e tem idéia da intenção da publicidade. Usando medidas verbais, no entanto, os resultados não foram tão conclusivos. Para Cohen & Cahill (1999), enquanto as crianças podem até manifestar mais comportamento adulto em certos domínios, sua compressão cognitiva, física e emocional necessariamente não ocorre em sincronia. Assim, podem parecer consumidores sofisticados em alguns aspectos, mas nem sempre são capazes de compreender as mensagens publicitárias a elas destinadas.

### **1.5 A Programação Educativa Infantil**

Até os anos de 1960 o mercado mundial de televisão se dividia em dois blocos: Estado versus mercado. De um lado estava o modelo estatal de TV, com traços educativos e informativos, criado na Europa e que teve como princípio básico a defesa dos interesses públicos e coletivos. Três funções eram atribuídas à televisão: informar, educar e distrair, mas o Estado privilegiou as duas primeiras. Foi esse modelo, aliás, que norteou a concepção e os projetos de televisões educativas ao redor do mundo. Do lado oposto situava-se o modelo comercial criado nos Estados Unidos e adotado, inclusive, pelo sistema de televisão brasileiro. Esse

segundo modelo primava pela ênfase no entretenimento e era plenamente financiado pela publicidade e pelos interesses do mercado econômico.

Segundo Carneiro (1999), mudanças na televisão europeia a partir da década de 1970 levaram à adoção de um modelo misto de televisão pública e comercial, privilegiando o entretenimento. Com isso, segundo Mattelart e Mattelart (1998), houve uma desestabilização da função pedagógico-cultural da televisão europeia e a TV pública abriu-se ao mercado. Com o passar do tempo, a função de distrair e entreter passou à frente das funções de informar e educar.

A televisão norte-americana parece ter percorrido um percurso inverso ao da TV europeia, tendo iniciado suas atividades adotando, desde o início, um caráter comercial, sustentada por verbas publicitárias. O entretenimento sempre foi visto como um ótimo negócio para a construção de marcas e venda de produtos e assim essa foi a tônica da programação estabelecida nos canais americanos. A partir de meados da década de 1950, no entanto, surgiram preocupações com a democratização do acesso à informação e à cultura, o que levou o governo norte-americano a exigir espaços para programações educativas nas emissoras comerciais como contrapartida da licença para sua operação.

A primeira emissora brasileira, a TV Tupi, foi inaugurada em 18 de setembro de 1950 (Mattos, 2002). Assis Chateaubriand, o fundador, ao fazer o discurso de agradecimento na inauguração da emissora reportou-se à ajuda recebida de grupos privados do mercado para sua concretização, sem menção a colaborações oficiais do Estado brasileiro. A TV no país, portanto, já nasceu com caráter comercial. Segundo Muniz (2002), ainda na década de 1950 os primeiros programas educativos começaram a ser veiculados em horários cedidos pelas emissoras comerciais às instituições educativas, como contrapartida das negociações feitas com o Governo para concessão dos direitos de transmissão dos canais. Em 1960 foi

exibida a primeira veiculação de aulas através da televisão, o projeto Telecurso (destinado à preparação de candidatos ao processo de admissão ao ginásio). Em 1978 a Fundação Roberto Marinho iniciou, em parceria com a Fundação Padre Anchieta, a produção da série Telecurso 2º grau, que veio a tornar-se o programa educativo mais difundido na televisão brasileira – chegando a ser exibido ao longo do tempo na TV Globo, TV Educativa (TVE), TV Cultura, Rede Viva, Rede Minas Gerais e Canal Futura – sendo rebatizado, anos mais tarde, como Telecurso 2000.

Por outro lado, a partir de solicitação do Ministério de Educação e Cultura, mais de 100 canais de televisão foram reservados exclusivamente para programação educativa a partir de 1965, e já em 1975 – dez anos depois – o país contava com sete emissoras com esse perfil. Segundo Carneiro (1999), somente em 1997 entraram no ar os dois primeiros canais privados de programação educativa, a TV SENAC (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial) e o canal Futura (da Fundação Roberto Marinho), sendo, este último, uma parceria entre mais de 15 empresas privadas, que garantiam, através da doação de recursos financeiros, condições de realização de uma programação reconhecida por sua qualidade técnica e conteúdo (Carvalho 2005). Franciscon (1997) completa dizendo que a entrada no ar das emissoras privadas de programação educativa favoreceu a busca pela qualidade também por parte das emissoras educativas estatais, gerando uma espécie de concorrência entre elas, muito embora a qualidade técnica atingida por uma emissora financiada pela iniciativa privada não fosse acessível, na visão de Carvalho (2005), a qualquer emissora pública brasileira.

Mattos (2002) esclarece que com o estabelecimento das emissoras educativas no Brasil, o decreto 236 de 1967 proibiu as emissoras não-comerciais de aceitar quaisquer apoios publicitários, mesmo que indiretamente e sob forma de patrocínios. Todos os recursos deveriam ser obtidos de fontes oficiais, ou seja, do

próprio governo. Esse decreto foi sancionado, inclusive, a partir de exigências de empresários de emissoras comerciais, que se reuniram por ocasião da criação da TV pública e estabeleceram que os programas exibidos por ela deveriam se restringir a aulas-conferências (Lima, 2003). Como complemento, as emissoras comerciais deviam obrigatoriamente ter um mínimo de cinco horas semanais de programação educativa. Assim, a televisão brasileira, até então dependente exclusivamente de verbas publicitárias para seu funcionamento, evoluiu para um sistema misto, com o Estado ocupando vazios deixados pela livre iniciativa operando canais educativos, e os canais privados veiculando programação de interesse público e caráter educativo, muito embora nos horários de pontas da grade de programação – especialmente os primeiros da manhã – com audiência bastante reduzida. Com o passar dos anos muitas mudanças foram registradas no panorama da televisão educativa brasileira, principalmente no que diz respeito à gradativa redução e flexibilização dos horários obrigatórios de exibição de programação educativa pelos canais comerciais.

Já em 1998 uma nova lei, a 9.637, passou a permitir que as emissoras de rádio e televisão educativas pudessem receber recursos e veicular propaganda institucional de entidades públicas e privadas sob as formas de apoio cultural, patrocínio de programas, eventos e projetos especiais, excetuando-se a veiculação de anúncios nos intervalos do programas. Com isso, segundo Carvalho (2005), foi possível às emissoras estatais buscarem algum nível de equiparação tecnológica, embora muito pequena e rudimentar, com as emissoras comerciais. Freire (1999) acrescenta que isso favoreceu a construção de um modelo híbrido de televisão educativa no Brasil, dependente em parte do governo e também dos interesses das instituições econômicas e comerciais que se tornavam patrocinadores de alguns dos programas exibidos.

Dentre as programações que passaram a receber maior espaço na grade das emissoras educativas destaca-se o gênero infantil, em função de, conforme assevera Carvalho (2005), estar o público dessa faixa etária em idade escolar e envolvido em processos naturais de ensino-aprendizagem. O programa que inaugurou essa linha foi a primeira versão do “Sítio do pica-pau amarelo”, que estreou na TV Tupi no ano de 1952, sendo realizado a partir da adaptação da obra literária de Monteiro Lobato. Nos anos de 1970 e 1980 a série “Vila Sésamo” e novas versões do “Sítio do pica-pau amarelo” vieram marcar a programação infantil de caráter educativo (Carmona, 2002). Um aspecto importante, segundo Carneiro (1998), foi a criação do Estatuto da Criança e do Adolescente em 1990. As redes de rádio e televisão foram orientadas a exibir programas com finalidade educativa, artística, cultural e informativa nos horários direcionados a esse público. Segundo Leuzinger (1996), os programas infantis de emissoras comerciais também ficaram mais educativos a partir dessa época devido a concorrência da TV por assinatura no Brasil e seus canais infantis.

Carvalho (2005) defende que o grande desafio dos programas educativos para crianças é ser tão atrativo e interessante quanto um programa que visa unicamente o entretenimento, ao mesmo tempo em que transmite informações em condições semelhantes à aula de um bom professor. Mesmo considerando o tratamento mais superficial dado às informações por parte dos meios audiovisuais e o fato de que um programa de TV nunca poderá substituir a sala de aula, a programação educativa possibilita o contato com um conhecimento diversificado, que apela para múltiplos sentidos humanos. A mesma autora cita programas em que é permitido às crianças brincar, fantasiar, sonhar e aprender, destacando, entre eles, o “Castelo Rá-tim-bum” da TV Cultura.

A TV Cultura de São Paulo vem, desde a década de 1990, investindo em

programas educativos infantis de qualidade para conquistar audiência e disputar espaço com canais comerciais. A emissora comercial foi adquirida em 1967 pelo Governo do Estado de São Paulo de um grupo de emissoras associadas de Assis Chateaubriand (Xavier & Sacchi, 2000), passando a ser administrada pela Fundação Padre Anchieta, uma entidade instituída pelo Estado e mantida por recursos orçamentários obtidos junto à iniciativa privada. Somente em 1993, a Fundação faturou cerca de quatro milhões de dólares em apoios comerciais e, a partir de 1999, passou a veicular propagandas comerciais selecionadas em sua programação.

O resultado do investimento em qualidade feito pela TV Cultura de São Paulo não tardou a aparecer: em alguns horários a programação infantil ameaçou a liderança de audiência das emissoras nacionais e os programas infantis da TV Cultura passaram a inspirar as atrações dos concorrentes. Alguns de seus diretores foram contratados a peso de ouro por grandes redes de televisão comercial. A Fundação Padre Anchieta administra atualmente a Cultura Marcas que disponibiliza no mercado uma série de produtos, como filmes, CDs, livros, DVDs, jogos e brinquedos. Assim, conforme afirma Carvalho, o lúdico passou a não ser explorado

(...) apenas no sentido pedagógico e educativo, mas também no âmbito publicitário e mercadológico, com a comercialização de bonecos que representam os personagens das séries, além da venda dos espaços publicitários destinados a produtos infantis. (Carvalho, 2005, 5)

## **1.6 Amizade na Infância – Uma Breve Síntese**

Garcia (2005), em revisão teórica sobre o assunto, identificou quatro grandes focos de investigação sobre as amizades infantis: (a) aspectos metodológicos, (b) dimensões de análise, (c) amizades, redes sociais e contexto, e (d) amizades – casos especiais. Entre as dimensões investigadas nas amizades na infância, estão

similaridade, simetria, cooperação, apoio social, competição, conflito e agressividade.

A similaridade é uma dimensão central nos estudos sobre a amizade e inclui semelhanças em características demográficas (como idade e gênero), no *status* sociométrico, no comportamento agressivo e desempenho acadêmico. Algumas dimensões se referem a processos psicossociais entre amigos, como cooperação, competição e apoio social. A cooperação entre amigos estimula a criatividade (Miell & MacDonald, 2000), mas amizades também incluem competição (Tomada, 2000) e amigos chegam a competir mais acirradamente que não amigos (Fonzi, Schneider, Tani & Tomada, 1997). A amizade também influencia o comportamento pró-social em relação a outra criança, predispondo-a à ação (Seban, 2003) e os amigos são uma importante fonte de apoio emocional para a criança (Booth, Rubin & Rose-Krasnor, 1998). Conflito e agressividade também fazem parte das relações de amizade. Amigos agem de forma diferenciada de não amigos na negociação de conflitos (Fonzi, Schneider, Tani & Tomada, 1997). A agressividade geralmente é percebida como um fator de distanciamento, dificultando o estabelecimento de amizades entre as crianças. Quanto mais agressiva a criança, menor sua aceitação social pelos colegas, em termos de amizade (Phillipsen, Deptula & Cohen, 1999). Por outro lado, crianças agressivas se atraem mutuamente (Ray, Cohen, Secrist & Duncan, 1997). Amigos também lidam com o comportamento agressivo de forma diferenciada (Brendgen, Vitaro, Turgeon & Poulin, 2002).

Os aspectos cognitivos investigados nas relações de amizade se referem ao processamento de informação, desde a percepção social (Barry & Wigfield, 2002), conceito e expectativas de amizade (Ray & Cohen, 1996), compreensão social (McElwain & Volling, 2002), até avaliação da relação com o amigo (Meurling, Ray & LoBello, 1999). Do lado afetivo, a amizade tem sido considerada importante para o

desenvolvimento emocional (Salisch, 2001).

Outros estudos privilegiam o desenvolvimento da amizade, desde sua fase inicial, a manutenção e um possível término. Entre os fatores que influenciam a escolha de amigos, estão gênero e etnia (Graham, Cohen, Zbikowski & Secrist, 1998), sendo o gênero usualmente considerado a maior influência. Maior estabilidade tem sido atribuída a uma melhor qualidade de comunicação, o que facilitaria a resolução de conflitos (Schneider, Fonzi, Tani & Tomada, 1997). Apesar do sentimento de perda e tristeza, o término de uma amizade apresenta conseqüências positivas, como abrir novas possibilidades de relacionamento (Parker & Seal, 1996).

Amizades ocorrem dentro de redes sociais complexas, incluindo a criança, seus pares e amigos, além de familiares e outras pessoas. Dois contextos estão intimamente ligados às amizades da criança: o familiar e o escolar. A amizade é uma forma de relacionamento particular, com propriedades diferenciadas. As pesquisas sobre a amizade infantil cobrem desde aspectos pessoais da criança (Tani, 2000) até as redes de amigos – desde díades (Vaughn, Colvin, Azria, Caya & Krzysik, 2001), tríades (Lansford & Parker, 1999) até redes mais amplas de amigos (Salisch & Seiffge-Krenke, 1996). Estas redes estão ligadas ao ambiente escolar ou estão fora da escola (Smith, 1995).

Trevisan (2006) investigou a relação de amizade entre crianças de seis a dez anos de idade a fim de entender como elas constroem as relações afetivas com seus pares, e identificou menções em alguns relatos de meninas a relacionamentos românticos como uma forma de evolução dos relacionamentos de amizade inter-gêneros. Como, na visão delas, para que aconteça o namoro é necessário que antes se conheça o parceiro, parece natural admitir que exista antes do relacionamento romântico um estágio anterior, que foi nomeado por elas como amizade. Já os

meninos, na mesma pesquisa, utilizaram expressões diferentes para se referirem a suas amigas, empregando “gostar” quando se referiam a alguma garota a quem direcionavam sentimentos românticos, e “gostar por amigo” para nomearem seus sentimentos genuínos de amizade.

As crianças também consideram seus animais de estimação como amigos, incluindo confiança, compartilhamento de informações e intimidade, mesmo que de forma não-recíproca. Aprimoram suas habilidades para compreender a linguagem não-verbal dos animais (Merizio & Garcia, 2005).

Em suma, a amizade promove um contexto positivo para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças. As amizades ocupam lugar central na vida das crianças. Crianças ainda bem pequenas chegam a declarar que a amizade é a parte mais importante de suas vidas, e que seus amigos estão acima de tudo (Trevisan, 2006).

## **1.7 Relacionamentos e Televisão**

Poucos pesquisadores investigaram como os relacionamentos interpessoais e a televisão se integram. Nos casos registrados normalmente se procura identificar os contextos e as dimensões em que as relações são retratadas na mídia. Bubel (2006) acompanhou a série “Sex in the City” e investigou como se desenrolava o relacionamento de amizade entre quatro jovens mulheres ao longo dos capítulos.

Larson (2001) analisou o conteúdo de 595 comerciais com crianças na programação destinada ao público infantil (atividades e interações de meninos e meninas em comerciais com um ou ambos os gêneros). Um número similar de meninos e meninas juntos agiu cooperativamente. Contudo, os comerciais somente

com meninas as mostravam em ambiente doméstico. A atividade primária era o brincar não-criativo, com considerável violência e agressão. As interações eram cooperativas, competitivas, paralelas (crianças não interagindo), independentes (uma criança só) e com nenhuma interação dominante. As atividades incluíam brincar / divertir-se, comer e jogar, entre outras. Os produtos anunciados eram brinquedos, alimentos, restaurantes, vestuário e acessórios, entre outros. Das 892 crianças identificadas, 457 eram meninas e 435 meninos. Comerciais só com meninos (167) ocorreram em maior número que só com meninas (117). Cerca de metade dos comerciais incluíam meninos e meninas juntos. O ambiente do lar apareceu em 12% dos comerciais com meninos e 39% dos com garotas. Entre os tipos de interação foram registrados: cooperação (85% com garotas e 27% com meninos); competição (28% com meninos e nenhum só com garotas). Outras atividades incluíam: brincar (meninas, 75%, e só meninos, 45%), comer (somente meninos - 13%; somente garotas - 2%); atividade atlética (o dobro para meninos). 35% dos comerciais apresentavam alguma forma de agressão, física ou verbal (somente entre meninos). Meninos e meninas se misturam menos em comerciais de brinquedos do que nos de alimentos. O número de meninos e meninas em comerciais é próximo. Comerciais somente com meninas se dão mais em ambiente doméstico enquanto meninos ocorrem em ambientes de mais aventura.

Segundo Loughlin e Desmond (1981), as crianças gostam mais de comerciais de televisão que incluem interações de outras crianças com seus pares, embora isso não afete o desejo pelo produto. Outros autores observaram relações de gênero ou raciais nos comerciais com crianças. Assim, Furnham (1997) relatou estereótipos de gênero nas propagandas de TV para crianças, semelhantes para os EUA e Grã-Bretanha. Larson (2002) examinou relacionamentos interracialis nos comerciais envolvendo crianças brancas e afro-americanas, hispânicas, asiáticas ou

americanos nativos. Identificou diversos traços positivos, incluindo a presença de diversidade racial e crianças brancas e outras interagindo e se comunicando de modo positivo e construtivo. Comerciais somente com crianças brancas ocorreram em grande número, enquanto aqueles com outras etnias eram raros.

Entre os mecanismos responsáveis pela atração da TV sobre as crianças, Puggelli (2002) aponta a brevidade espaço-temporal da mensagem e a fruição intensa em tempo reduzido; a simplicidade da situação (familiar e facilmente reconhecível); a simplicidade verbal e icônica, com poucas palavras associadas à imagem, facilitando a compreensão e assimilação; a atração dos modelos propostos, ligados a comportamentos largamente difundidos e cuja adoção pode oferecer um melhor grau de inserção e aceitação entre os pares.

A TV parece afetar os relacionamentos da criança de duas formas: retirando-a do convívio com pares e familiares e pelas relações interpessoais que veicula. Compreender as relações entre televisão e relacionamentos pode contribuir para a formação de crianças mais conscientes dos relacionamentos que assistem na TV e seus próprios relacionamentos.

## **1.8 Objetivos e Justificativa**

O objetivo deste trabalho é descrever e analisar as relações de amizade entre as personagens infantis do programa Castelo Rá-Tim-Bum (Nino, Zequinha, Biba e Pedro), incluindo ainda na análise três personagens que aparecem esporadicamente nos episódios (Caipora, Etevaldo e Bongô), mas que também desenvolvem relações de amizade com o núcleo central e são nominalmente designadas como amigas dos protagonistas. A fim de se atingir o objetivo geral, os seguintes objetivos específicos

são propostos:

a) Análise de algumas dimensões dessas amizades (similaridade, rede de amigos, comunicação, apoio social, cooperação, companheirismo, intimidade, conflito, agressividade, competição, e aspectos afetivos);

b) Comparação das amizades no programa com as amizades reais, conforme estudos sobre a amizade na infância.

A pesquisa apresenta justificativa científica (especialmente pela falta de dados sobre relações de amizade em programas infantis) e social. A televisão pode ser uma influência educativa e promotora de dignidade e cidadania infantil. Em algumas áreas de atividade humana essa influência já está sendo medida e demarcada, como no caso das pesquisas que associam a obesidade infantil, a eclosão precoce da sexualidade e o aumento da violência entre as crianças e jovens ao tempo de exposição às mensagens televisivas (Carlsson, 1999). Tanto é assim que em várias partes do mundo movimentos organizados clamam pela regulamentação de programação infantil (Television advertising leads to unhealthy habits in children; says apa task force). No entanto, além de obesidade, sexualidade e violência, muitos outros aspectos da mídia em sua relação com as crianças precisam ser investigados. Pouco ou quase nada se sabe sobre o impacto que os possíveis “modelos de relacionamento” encenados pela mídia ficcional – seja na forma de filmes, novelas, séries ou propagandas – provocam nos relacionamentos reais das crianças em todas as suas instâncias de convivência.

A maioria das idéias que se tem até agora se limita a concluir que a mídia afeta os relacionamentos interpessoais ao restringir o tempo que a criança convive com seus amigos, colegas e familiares. Mas há muito mais que se precisa conhecer nesse universo e para tanto, antes de tudo, é necessário observar e mapear a forma como os relacionamentos interpessoais são retratados pela mídia televisiva infantil.

## 2. METODOLOGIA

### 2.1 O Castelo Rá-Tim-Bum

O Prêmio “MídiaQ”, realizado pela Ong Mdiativa em parceria com a Fundação Avina e com a empresa Multifocus, teve o propósito de avaliar a programação televisiva brasileira voltada para crianças e adolescentes (Programas de TV não correspondem às expectativas de pais e filhos). Participaram da votação, representantes de diversos setores da sociedade civil, especialmente pais e filhos, que elegeram os melhores programas assistidos pela faixa etária de quatro a 17 anos entre 2003 e 2004 em critérios como confirmação de valores, incentivo à auto-estima, preparação para a vida, geração de curiosidade, atratividade, identificação com o público, fantasia, entre outros. Aliás, vale destacar que os critérios avaliados foram arrolados pelos próprios pais, por considerá-los imprescindíveis a qualquer produção midiática que tenha a pretensão de atingir telespectadores infanto-juvenis. O grande vencedor da categoria de quatro a sete anos foi “Castelo Rá-tim-bum”, produção da TV Cultura, eleito com o voto de mais de 50% dos pais e 60% dos filhos. O programa foi o único a receber destaque conjunto nos quesitos atratividade, fantasia, confirmação de valores e incentivo à auto-estima. Embora estivesse no ar na época da pesquisa apenas através da veiculação de reprises, “Castelo Rá-tim-bum” desbancou produtos contemporâneos nacionais como “Xuxa no mundo da imaginação”, “Sítio do Pica-pau amarelo”, “Eliana na fábrica maluca”; além de produções milionárias internacionais como “Bob Esponja”, “Família Dinossauro”, “O pequeno urso” e “Rugrats”.

O Castelo Rá-Tim-Bum estreou na TV Cultura em 9 de maio de 1994 sendo considerado uma superprodução para os padrões de televisão educativa da época e

o exemplo mais bem sucedido de programação infantil educativa produzida pela TV Cultura de São Paulo. Criado por Flávio de Souza e Cao Hamburger, teve como elenco central Cássio Scapin, Sérgio Mamberti, Rosi Campos, Cinthya Rachel, Luciano Amaral e Freddy Allan. Noventa episódios foram produzidos com apoio da iniciativa privada até o ano de 1997. Os títulos de todos os episódios estão descritos no Anexo A. No primeiro ano de exibição, a série chegou a alcançar picos de 18 e média de 12 pontos de audiência em horário noturno, considerado o horário nobre das emissoras comerciais, e ameaçou a liderança de grandes redes de comunicação televisiva (Carneiro, 1999). Nenhuma outra atração de emissoras educativas alcançou índices similares de audiência. Além do “MídiaQ”, recebeu também quatro prêmios importantes da televisão nacional e internacional: foi eleito pela APCA (Associação Paulista de Críticos de Arte) como o melhor programa infantil de 1994; por dois anos consecutivos, 1994 e 1995, recebeu a medalha de prata na categoria infantil do Festival de Nova York, que avalia programas infantis do mundo todo; também em 1995 levou o prêmio Sharp de Música para o melhor disco infantil. Ainda hoje é transmitido por 25 canais na América Latina e na península Ibérica e continua na grade da TV Cultura com reprises.

A narrativa girava em torno de Nino, um garoto de 300 anos impedido de freqüentar a escola normal em função de sua idade nada convencional. O primeiro episódio da série mostrou a solidão de Nino que, por não ter com quem brincar, enfeitiçou a bola de três crianças – Pedro, Biba e Zequinha – que foram então obrigadas a entrar no castelo para recuperar o brinquedo. O intento de Nino deu certo: ele e as crianças ficaram amigos e participaram juntos de todas as aventuras que se desenrolaram nos demais episódios. No castelo ainda viviam os tios de Nino, Victor e Morgana, e seus animais de estimação (o gato Pintado, a cobra Celeste, a galinha Adelaide, e os seres estranhos e indefinidos que viviam no encanamento –

Mau e Godofredo). Outros amigos vinham eventualmente brincar com Nino no castelo e participaram de alguns episódios: Caipora, um ser folclórico e peludo; Etevaldo, um extraterrestre; Bongô, um entregador de pizzas que morava na vizinhança; e Penélope, a jornalista que sempre que tinha alguma matéria especial para fazer ia realizar suas pesquisas no castelo. Além destes, tipos especiais também participam dos episódios, como relógios, quadros e sapatos mágicos, fadas e animais de várias espécies e tamanhos. Algumas personagens eram interpretadas por atores, enquanto outras ganhavam vida através de bonecos animados. Vale destacar que o posto de vilão cômico da série cabia ao doutor Abobrinha – na verdade seu nome era Pompeu Pompílio Pomposo – um corretor imobiliário cujo maior desejo era construir no terreno do castelo um prédio de 100 andares. Todas as personagens do programa Castelo Rá-tim-bum estão descritas com mais detalhes no Anexo B deste trabalho.

A série se passava em um castelo inserido em uma cidade e cercado de prédios modernos, próximo à cidade de São Paulo. Embora eventualmente algumas cenas pudessem acontecer em ambientes externos, o castelo foi o principal local onde as histórias foram mostradas. Cardoso (2006) investigou os cenários do programa Castelo Rá-tim-bum e concluiu que os espaços foram projetados incorporando elementos de expressão artística – como o artesanato – que tinham a intenção de produzir uma atmosfera mágica vinculada ao universo infantil ao mesmo tempo em que registravam um espaço de caráter educativo. Muitos dos objetos que compunham os cenários, como telefone, relógio e televisão, lembravam muito mais brinquedos feitos com sucata do que objetos concretos tais quais os que existem aos montes nas residências reais dos telespectadores mirins do programa. Além disso, o excesso de formas, texturas, linhas e de objetos amontoados em um único ambiente contribuíam para um reconhecimento do propósito lúdico e educativo do

programa e também geravam identificação com as crianças, que podiam enxergar na aparente “bagunça” do castelo um pouquinho de suas próprias vidas, espaços e bagunças. O mesmo autor reconhece a existência de dois tipos de cenários: os destinados às narrativas principais (fachada, porta de entrada, arredores do castelo, hall, salão principal, sala de música, biblioteca, cozinha, quarto de Nino, quarto de Morgana, laboratórios, etc.) e os distintos para os quadros educativos (lustre da sala, ninho dos passarinhos na árvore, buraco do ratinho no rodapé, interior da caixinha de música, etc.). Chama a atenção o fato que, ao mesmo tempo em que os produtores do programa utilizaram cenários de ambientes tradicionais em residências comuns, como quartos, salas e cozinhas, incorporaram também espaços que só existiam na perspectiva ficcional fantástica que o programa descrevia, como a passagem secreta no quarto de Nino, a sala com uma árvore enorme no centro ou os corrimões da escada que serviam tanto para escorregar para cima quanto para baixo. Outra convenção bastante utilizada foi a apresentação externa dos ambientes antes da realização interna da cena, a título de situar o telespectador quanto ao local onde a narrativa seria desenvolvida. Entre tantos exemplos merece destaque as cenas de Morgana em seus aposentos, que sempre eram precedidas das imagens da torre em que eles se localizavam.

O Castelo Rá-Tim-Bum incorporou traços de outros programas educativos infantis que o precederam, tais como Vila Sesámo, Sítio do Pica Pau Amarelo, Mundo da Lua e Rá-Tim-Bum. A proposta de seus criadores era desenvolver um programa voltado para uma faixa-etária entre quatro e dez anos, no qual fosse possível criar uma narrativa principal (uma história ficcional) com a inserção de quadros pedagógicos. Na visão de Carneiro (1998), o programa não se enquadrava no modelo clássico de programa educativo; constituiu-se, sim, em entretenimento educativo. Afinal, a idéia era divertir e ensinar, fugindo do clássico formato

pedagógico da sala de aula e do professor. Sua estrutura era formada pela incorporação de uma proposta pedagógica a um formato industrial, quase comercial, já que

(...) preocupa-se em atrair público. Recorre à tradição educativa mais milenar da espécie humana. Usa como entretenimento a ancestral atração humana: a narrativa, o contar histórias - histórias de fadas. Junto a esse mundo de fantasia traz ensinamentos de vida e o aporte da “temporalidade de longa duração” que se verifica nas novelas (Carneiro, 1998, 7).

Buscando a tradição milenar de ensinar contando histórias, o programa utilizou recursos típicos de outras mídias, como cinema, literatura, artes plásticas, rádio, música, dança e teatro, para citar apenas algumas. Castelo Rá-tim-bum apresentou ainda alguns dos elementos classificados por Machado (1999) como típicos do gênero ficcional televisivo: dramaticidade; humor; ritmo acelerado em algumas cenas; participação de elementos fantásticos; caracterização das personagens através de maquiagem e figurino; preocupação cenográfica; iluminação cuidadosa e utilização de efeitos especiais e de computação gráfica.

Os quadros educativos eram exibidos em paralelo à trama principal apresentada a cada dia. O programa era dividido em blocos e uma história completa com um tema específico era contada em todos os episódios. Entre as cenas da narrativa, os quadros pedagógicos podiam ou não ter relação direta com a trama, mas mesmo quando algo independente era mostrado, ficava clara a intenção de preservar uma espécie de sintonia com o tema explorado naquele episódio. Ou seja, os quadros pedagógicos mantinham conexão com o tema central do dia, mas não necessariamente com os acontecimentos em que as personagens se envolviam. Alguns quadros eram protagonizados por uma das personagens centrais do programa, como o que a bruxa Morgana apresentava descrevendo a história das civilizações. Outras personagens foram incorporadas à série exclusivamente para protagonizarem quadros pedagógicos, como os cientistas Tíbio e Perônio, o

Desenhista Mágico e Telekid. Informações sobre artes plásticas, música, história universal, literatura, higiene pessoal, geografia, matemática, ciências e conhecimentos gerais compunham os quadros pedagógicos, que estão descritos com mais detalhes no Anexo C deste trabalho. Vale destacar ainda que uma média de seis quadros educativos eram exibidos a cada episódio, três em cada uma das duas metades do programa divididas ao meio por um intervalo comercial.

Como destacado por Carneiro (1998), a série seguiu um esquema narrativo que se aproximava das telenovelas pela longa temporalidade, já que foram produzidos 90 capítulos; no entanto, não existia continuidade entre os episódios, não se construindo o que Calabrese (1987) chama de “ganchos” para a manutenção da curiosidade até o programa seguinte. A história de cada dia era autônoma: tinha início, meio e fim. Recursos para geração de expectativa eram utilizados apenas na entrada do intervalo publicitário – que separava o programa que era exibido a cada dia em duas metades – e serviam para manter o telespectador atento enquanto o episódio não recomeçava. A grande maioria dos episódios registrava acontecimentos que se passavam em um único dia; foram raras as passagens de tempo que ultrapassassem o limite de algumas horas.

Almeida (2004) destaca que a escolha do nome “Rá-tim-bum” no título da série serviu ao propósito de incorporar a ele um conceito de griffe, criando vinculação entre os produtos infanto-juvenis da emissora, muito embora o antecessor do Castelo Rá-tim-bum (simplesmente “Rá-tim-bum”) e o sucessor (Ilha Rá-tim-bum) não tivessem relação entre conteúdo ou mesmo personagens. Esse intento favoreceu a comercialização da marca e conseqüentemente de produtos. Valladares (2002) afirma que até o ano de 2001 já eram mais de 150 produtos licenciados com a marca Rá-tim-bum, incluindo itens de papelaria, livros, Cds e Dvds.

## 2.2 O Material de Análise

A presente pesquisa investigou, em uma abordagem qualitativa, os relacionamentos de amizade entre quatro personagens centrais do programa Castelo Rá-Tim-Bum – Nino, Zequinha, Biba e Pedro – incluindo na análise três personagens secundárias – Caipora, Etevaldo e Bongô. A decisão de incluir as personagens secundárias na análise deveu-se ao fato que elas apareceram em 16 dos 20 episódios analisados e foram clara e nominalmente designadas como amigas das personagens centrais. Vale destacar que não houve interação entre as personagens secundárias, tendo tido cada uma delas participação exclusiva em alguns dos episódios. Dois outros personagens secundários também fizeram participações especiais nos programas – Doutor Abobrinha e Penélope – mas não foram incluídos na análise por serem adultos e não se caracterizarem como amigos infantis dos personagens centrais. Caipora, Etevaldo e Bongô são interpretados por atores adultos, mas seus estilos e atitudes ao longo da série os credenciam a serem tratados também enquanto crianças, já que brincam e se comportam como os demais.

Os episódios analisados estavam disponíveis em DVD (Cultura Marcas) e apresentaram duração de cerca de 25 minutos cada. Foram analisados 20 dos 90 episódios produzidos do programa Castelo Rá-Tim-Bum, totalizando 8,3 horas de imagens em vídeo. Os programas analisados foram escolhidos aleatoriamente em função de sua disponibilidade, e procurou-se incluir episódios veiculados ao longo dos três anos em que a série foi produzida. Considerando que foram analisadas apenas as cenas em que as personagens já indicadas apareceram em conjunto, cada episódio contou com um número determinado de cenas analisadas, totalizando 164 conforme pode ser observado no quadro abaixo.

Número episódio	Título do episódio	Cenas analisadas	Personagens secundárias
01	Tchau não, até amanhã	11	Nenhum
02	Qual é o seu planeta de origem?	7	Etevaldo
03	Meu nome é Caipora	10	Caipora
05	A cidade dos meus sonhos	8	Dr. Abobrinha
06	Ligeiramente enjoado	8	Bongô
07	Olha o passarinho	7	Penélope
13	Alguém viu meus sapatos	8	Bongô
18	Chiii... Escapou o Saci	9	Caipora
19	O Nino está ficando verde	8	Dr. Abobrinha
20	Tudo que entra sai	8	Etevaldo
21	O Nino mudou	9	Caipora
26	Pintou sujeira	6	Bongô
29	Asas da imaginação	7	Penélope
30	Feijão Maravilha	8	Caipora
37	Corpo humano	8	Etevaldo
44	Bala de coco, dente de leite	8	Dr. Abobrinha
45	Bebês	8	Bongô
61	Saudade	11	Caipora
67	Leonardo da Vinci	4	Penélope
68	Glub... Glub... Glub...	11	Etevaldo

Vale destacar que originalmente os episódios não receberam títulos. Eles só foram assim indicados por ocasião da comercialização do material através de VHS ou DVDs pela Cultura Marcas.

## 2.3 Procedimento de Coleta e Análise de Dados

Os vinte programas (em DVD) foram assistidos e as cenas referentes ao relacionamento de qualquer um das quatro personagens centrais (Nino, Pedro, Biba e Zequinha) e secundárias (Caipora, Etevaldo e Bongô) como um ou mais amigos foram selecionadas e catalogadas. Cada episódio analisado foi assistido, pelo menos, por três vezes. A primeira servia para que se construísse uma visão geral daquele programa, e a observação era feita sem interrupções. A segunda análise era específica nas cenas selecionadas, e cada quadro era pausado para que se pudesse realizar o preenchimento da ficha de observação. O programa ainda era

assistido uma terceira vez para a observação de algum detalhe que poderia ter passado despercebido.

A coleta de dados levou em conta a seqüência dos episódios, para que se pudesse ter a noção cronológica da série. Informações gerais sobre cada programa analisado foram organizadas, incluindo a identificação do episódio e sua posição cronológica dentro da série, a sinopse do episódio, as personagens participantes e a numeração das cenas analisadas em cada programa. Uma vez identificadas e catalogadas as cenas entre amigos, este material foi observado à luz dos estudos atuais sobre amizade na infância. Vale destacar que o conteúdo destas cenas foi analisado de acordo com categorias pré-estabelecidas, referentes a alguns aspectos psicossociais tradicionalmente investigados na literatura sobre as amizades infantis. Foram estabelecidos 11 aspectos, com base em Hinde (1997): (a) similaridade, (b) rede de amigos, (c) comunicação, (d) apoio social, (e) cooperação, (f) companheirismo, (g) intimidade, (h) conflito, (i) agressividade, (j) competição, e (k) aspectos afetivos. Uma vez analisados os relacionamentos entre as personagens (de acordo com as dimensões acima), refletiu-se sobre o contexto que envolveu tais amizades (ambiente físico e a estrutura sócio-cultural presente na série) e seu possível papel no desenvolvimento dos relacionamentos.

## **2.4 O Instrumento de Pesquisa**

Foi empregado um roteiro de observação para conduzir a pesquisa. Após a identificação das cenas com interações entre amigos, as mesmas foram analisadas de acordo com um roteiro de observação (ANEXO D), que continha, de forma geral, os seguintes pontos:

- (a) Similaridade entre os amigos – física (como características físicas e vestes) e comportamental (similaridade de ações, preferências);
- (b) A composição da rede de amigos – número, gênero e idade dos amigos;
- (c) Comunicação - conteúdo e forma;
- (d) Apoio social – concreto, informacional e emocional,
- (e) Cooperação – objeto da cooperação e formas de cooperar,
- (f) Companheirismo – proximidade e atividades conjuntas;
- (g) intimidade – auto-revelação e privacidade;
- (h) Conflito – origem, desenvolvimento, negociação e resolução de conflitos;
- (i) Agressividade – manifestação e resolução;
- (j) Competição – participantes, objetos e conseqüências da competição;
- (k) Aspectos Afetivos – manifestação de vínculos sociais, por meio de palavras ou comportamento.

Finalmente, as amizades no programa foram comparadas com dados disponíveis na literatura sobre a amizade na infância. Os dados obtidos, bem como as análises e observações efetuadas, encontram-se descritas nos próximos capítulos.

### **3. REDE DE AMIGOS, SIMILARIDADE E COMUNICAÇÃO**

#### **3.1 Rede de Amigos**

Quanto mais amigos uma criança possui, maior se torna sua estabilidade, sensibilidade emocional e autoconfiança (Tani, 2000; Doll, 1996). No entanto, a maior parte das pesquisas sobre amizade na infância restringe-se a díades de amigos (Vaughn, Colvin, Azria, Caya, Krzysik, 2001). São em menor número as investigações de tríades ou redes mais complexas (Lansford & Parker, 1999; Salish & Seiffge-Krenke, 1996). As tríades apresentam peculiaridades em relação às díades, sofrendo a influência do gênero. Tríades de meninas foram percebidas como mais comunicativas e menos agressivas do que as de meninos (Lansford & Parker, 1999). Meninas formam mais tríades exclusivas de amigos do que os meninos, enquanto eles apresentavam maior facilidade de expansão da rede para incluir um novo amigo (Eder & Hallinan, 1978).

Os principais estudos sobre redes de amigos observaram o estabelecimento e a manutenção das amizades na escola (Meurling, Ray & LoBello, 1999), fora da escola (Smith, 1995) e em ambientes diversos (Ray, Cohen & Secrist, 1995). Para Boreli & Garcia (2005) a rede de amizades parece aumentar com a idade e os amigos são similares, do mesmo gênero e com idade próxima, com menos amigos do sexo oposto ou adultos. As amizades se formam especialmente nas escolas. Adler e Adler (1998) classificaram as redes de amigos (com base na proximidade entre as crianças) em amizades próximas (contatos na escola, com parentes e vizinhança) e compartimentalizadas (relações mais restritas das crianças, como nas férias, com duração mais limitada de contatos).

Este item procurou analisar a rede de amizades da qual Nino, Biba, Pedro,

Zequinha, Bongô, Etevaldo e Caipora tomaram parte. O objetivo foi identificar a origem, número, gênero e idade dos amigos, comparando com dados disponíveis na literatura científica sobre amizade na infância, a fim de verificar a existência de coerências ou incoerências entre o que é apresentado às crianças como produto cultural de mídia e os relacionamentos reais.

A primeira rede de amigos apresentada no episódio número um (Tchau não, até amanhã) era formada por Biba, Zequinha e Pedro. As três crianças foram retratadas pela primeira vez em sua escola, brincando com outras crianças. Ao sinal de saída das aulas, os três se encontraram no portão de saída, como se tivessem o hábito de saírem juntas da escola, fazendo companhia uns aos outros até chegarem as suas casas. Não há indícios de parentesco entre eles. Por outro lado, pode-se deduzir que morassem perto, pois iam juntos para casa. As imagens ainda sugeriam que esta era uma rotina, visto que eles agiam naturalmente em relação ao encontro, trocando impressões sobre o dia letivo, que, aliás, foi o primeiro do ano. Eles trocaram até mesmo auto-revelações, visto que compartilharam os sonhos que tiveram na noite anterior. Neste instante, a bola de Zequinha pulou de suas mãos e começou a deslocar-se em direção ao lado oposto da rua em que as crianças se encontravam, em grande velocidade. Ela havia sido encantada por Nino. Todos correram atrás dela e acabaram sendo levados ao castelo onde morava o bruxinho, seus tios e mais uma série de seres fantásticos.

Nino era um menino solitário. A princípio parecia não ter nenhum amigo, mas no episódio “Ligeiramente enjoado” (número 6) ele apresentou Bongô às crianças como sendo um velho amigo seu que morava na vizinhança. Ainda no primeiro episódio, todos os moradores do castelo lamentavam o fato de Nino não conseguir se matricular em nenhuma escola, o que fazia com que ele se visse impossibilitado de fazer amizade com outras crianças. A saída encontrada pelo bruxinho então foi

enfeitiçar a bola de Zequinha a fim de levar as crianças ao castelo. Seu plano deu certo; ele e as crianças se reconheceram ao final do episódio como amigos e combinaram de brincar todos os dias depois da aula. Aliás, foi a cena final que deu o título ao episódio: ao dizerem tchau para Nino, as crianças ouviram do bruxinho: “Tchau não, até amanhã”. Pronto, estava formada a rede de quatro crianças que iria se encontrar para brincar em todos os demais 89 episódios da série Castelo Rá-tim-bum, formando o núcleo de personagens centrais.

Cada uma das personagens secundárias foi sendo apresentada na série ao longo do desenrolar dos episódios. O segundo a chegar foi Etevaldo. Em “Qual é o seu planeta de origem?” (episódio 2), o extraterrestre apareceu no meio da sala do castelo, provocando um grande susto nas crianças e em Nino, que estavam brincando. Depois de conseguirem estabelecer um sistema de comunicação eficiente e até ensinarem Etevaldo a falar, todos descobriram que Etevaldo já freqüentava o castelo, pois era um velho amigo de tio Victor. A partir desse episódio, o ET vinculou-se às crianças e a Nino, a quem vinha freqüentemente visitar a fim de brincar. Assim, mais uma personagem veio se integrar ao grupo de amigos que se encontra para brincar no castelo.

A chegada de Caipora ao círculo de amigos não foi tão tranqüila quanto a de Etevaldo. Segundo a tradição, a Caipora – ser misterioso e folclórico – é atraída todas as vezes que alguém assobia. No episódio “Meu nome é Caipora” (número 3), eram tantos os roncões e assobios ouvidos no castelo vindos de diversos dos moradores que estavam dormindo, que Caipora achou que estava sendo chamada e foi para lá. Ficou vagando, conhecendo cada cômodo do castelo. Ao se mostrar a Nino, que foi o primeiro a acordar, deixou o bruxinho apavorado, morrendo de medo dela. Nem a chegada das crianças acalmou Nino. Caipora tentou se aproximar, mas Nino ainda convenceu Zequinha e Pedro a manterem-se afastados dela. Apenas

Biba, possivelmente incentivada pelo fato de Caipora também aparentar ser uma menina, lhe deu atenção, e convenceu os demais a acolherem e aceitarem a nova amiga. Aliás, desde o primeiro episódio em que apareceu, Caipora e Nino desenvolveram uma relação um pouco mais distante; a “alegria” que o bruxo demonstrava com a chegada dela não era a mesma quando comparada com a recepção esfuziante que os demais recebiam por parte dele. Há inclusive, episódios em que Nino brigou com Caipora. Nessas situações, quem defendeu e protegeu Caipora foi sempre Biba, que aliás demonstrava uma proximidade maior também com a personagem Penélope, a jornalista que vez ou outra visitava o castelo. Novamente se observou uma vinculação maior de Biba a outra personagem feminina.

Bongô já conhecia Nino antes do primeiro episódio em que apareceu. Aliás, Nino disse que ele era um amigão há bastante tempo. Foi apresentado pelo bruxinho aos demais e logo estabeleceu também com eles uma relação de empatia e carinho. Bongô era atencioso, estava sempre disposto a ajudar. Vez ou outra aparecia apenas para trazer pizzas aos amigos, afinal sua profissão era essa, a de entregador. A participação de Bongô nos episódios, no entanto, era sempre rápida. Até porque ele trabalhava e estudava durante o dia e, além disso, morria de medo de Morgana, não passando muito tempo no castelo com medo de encontrar a tia-bruxa de Nino. Por mais que todos tentassem convencê-lo que Morgana era boa gente, Bongô resolvia não arriscar e ficava sempre no castelo só de passagem. Mas esse curto tempo não o impediu de brincar um pouco com as crianças por diversas situações e desenvolver com elas uma relação de amizade, sendo nominalmente assim reconhecido pelos outros.

Assim, as amigadas infantis retratadas no programa Castelo Rá-tim-bum eram formadas por um grupo fixo de no mínimo quatro crianças (Nino, Pedro, Zequinha e

Biba – as personagens centrais), que brincavam juntas em todos os episódios. A cada dia um outro amigo vinha se juntar a eles (Etevaldo, Caipora ou Bongô – as personagens secundárias). O grupo era de formação mista em termos de gênero, muito embora na maioria dos episódios Biba aparecesse como a única menina do grupo. A idade dos amigos também era muito diversificada, conforme será registrado no item sobre similaridade. Tratava-se, portanto, de uma rede complexa de amizades entre crianças.

Outras personagens da série também foram tratadas e qualificadas como amigos pelos personagens centrais. Nino, ao apresentar seu tio Victor para as crianças, o descreveu como um grande inventor e também um amigo. Mau, Godofredo, Gato Pintado, Celeste, Tap e Flap, moravam no castelo; eram animais ou seres animados, mas até pela fantasia e magia registradas no programa, também participavam das brincadeiras, davam opiniões e demonstravam amizade e preocupação para com os outros. A cobra Celeste, inclusive, era muito ciumenta. Queixava-se que as crianças só iam ao castelo para ver Nino, e se ressentia todas as vezes que era deixada de lado e não participava das brincadeiras. Em “Olha o passarinho” (episódio 7), ela fez uma tremenda chantagem emocional, simulou que iria embora, deixou cartas melodramáticas espalhadas pelo castelo e por fim reclamou que todos se esqueceram dela na hora de brincar de tirar fotografias.

Tal qual na vida real – segundo as observações dos pesquisadores – as amizades registradas no programa Castelo Rá-tim-bum tiveram como origem prioritária a escola e a vizinhança. As três crianças, embora não existam indícios claros, se conheceram na escola e provavelmente eram vizinhas, já que iam juntas para casa. Nino queria poder ir para a escola para fazer amigos. Os tios de Nino queriam muito matriculá-lo em uma escola não por causa dos conhecimentos que ele lá poderia adquirir, mas por ser essa uma fonte prioritária para se fazer amigos.

Além disso, o único amigo que Nino já possuía antes de conhecer Biba, Zequinha e Pedro era Bongô, que segundo o próprio Nino, morava no mesmo bairro.

Embora os pesquisadores estudem mais as relações diádicas de amizade, a rede construída no programa era complexa, incluindo sete amigos. Nem todos brincavam juntos, afinal a cada episódio existia a participação de apenas uma personagem secundária. Ainda assim, pelo menos quatro amigos – e eventualmente cinco – estavam sempre reunidos brincando e se relacionando. A série se desenrolou ao longo de 90 episódios. Um número mais limitado de personagens amigos (como a retratação de uma díade ou tríade, por exemplo) poderia significar um empobrecimento nas possibilidades narrativas e de tramas, situações e desdobramentos, mesmo que na vida real se perceba que as crianças se agrupam mais em torno de um ou dois amigos. Colocar várias crianças juntas como amigas em situações de constantes brincadeiras, oferece um contexto propício para o desenvolvimento da história por tanto tempo e o aproveitamento de oportunidades para a transmissão de mensagens educativas, que é uma das maiores propostas do programa.

Não há como registrar, conforme indicam os pesquisadores quando falam das crianças do mundo real, que essa rede mais ampla de amigos apresentada no programa tenha tornado as personagens mais estáveis, sensíveis ou confiantes. Essas características foram de fato manifestadas por todas as personagens, mas como o programa já partia da retratação de todas elas convivendo em grupo, não foi possível existir um sistema de comparação que permitisse afirmar que o processo de amadurecimento individual das personagens foi possível em função das amizades estabelecidas entre elas. A maioria dos estudos de relacionamento de amizade entre crianças parte da comparação entre crianças amigas e não-amigas, e o fato de não existirem outras crianças que não fizessem parte da rede de amigos retratada no

programa para também serem avaliadas, impossibilitou a comparação e o estabelecimento de conclusões significativas a respeito das amizades favorecendo o amadurecimento individual.

Por outro lado, foi perfeitamente possível perceber que assim como na literatura científica, as crianças da ficção consideravam prioritariamente como suas amigas, outras crianças. Além disso, novamente conforme a literatura, parentes e até animais de estimação podem também ser qualificados por uma criança como sendo seus amigos. No programa Castelo Rá-tim-bum, Nino considerava seu tio como amigo e envolveu seus animais de estimação nas brincadeiras com as outras crianças. Nesse caso, a fantasia do programa permitiu até uma vivência mais estreita de amizade entre crianças e animais, visto que esses últimos podiam falar, sentir e expressar seus pensamentos como uma criança qualquer.

Por fim, as limitações impostas pelo formato do programa não permitiram que outras observações sobre a rede de amigos pudessem ser processadas, incluindo a análise de outros amigos, outros locais que servisse de contexto ao desenvolvimento da amizade e até outras épocas. Seguramente, cada personagem apresentada no programa participava de outras redes, mais ou menos próximas, formadas a partir de outros contextos de relacionamento, tais como sala de aula, família e vizinhos.

### **3.2 Similaridade**

O filósofo Aristóteles, há mais de 2000 anos, declarava que para serem amigas, duas pessoas deveriam ser similares em honra e bondade. Atualmente, e de forma menos idealizada, os pesquisadores também identificam a similaridade

como um traço fundamental da amizade (Haselager, Hartup, Lieshout & Riksen-Walraven, 1998; French, Jasen, Rianasari & Setiono, 2003). No caso das crianças, quanto mais parecidas elas forem maior vai ser a chance de se tornarem amigas, e desde muito cedo. Howes e Phillipsen (1992) identificaram a similaridade no comportamento social como um dos fatores para o estabelecimento de amizades que se estenderão por anos, em crianças de dois anos.

As semelhanças podem se referir a aspectos diversos, como etnia, timidez, idade, gênero, sucesso acadêmico e comportamentos de variadas naturezas, inclusive na habilidade lingüística (Dunn & Cutting, 1999) e na manifestação da agressividade (Kupersmidt, DeRosier & Patterson, 1995). O fator gênero é um dos mais importantes na definição de uma amizade. Meninas tendem a se tornarem amigas de meninas, enquanto meninos brincam e se relacionam mais com meninos. Embora relações inter-gênero também sejam registradas, elas não são a forma mais comum de observação das amizades entre crianças (Trevisan, 2006). Pesquisas transculturais indicaram a similaridade como um ponto em comum entre as amizades das crianças ao investigar desenhos de amigos, considerando aspectos como dimensões e posições do corpo e atributos de roupa e acessórios (Pinto, Bombi & Cordioli, 1997).

A similaridade entre as personagens infantis do Castelo Rá-tim-bum será analisada neste capítulo, referindo-se a dois níveis: a similaridade física ou visual (características corporais e vestes) e similaridade comportamental (de ações, reações, gostos, preferências, entre outros). Ao final do capítulo, os dados em relação à similaridade serão discutidos à luz da literatura científica sobre o tema.

Um menino branco que usa chapéu. Uma menina negra, cabelos compridos e laços coloridos na cabeça. Um garotinho de seis anos, inseparável do seu boné. Um outro menino, que apesar de cara de adulto, é bruxo e criança. Um ser folclórico,

peludo e vermelho, presumivelmente feminino. Um extraterrestre, com unhas e antenas enormes, aspecto masculino, com bolas espalhadas pelo corpo e idade indecifrável. Um entregador de pizzas, negro, cabelos em estilo “rastafari”, estudante, cara de adulto, mas atitudes de menino. Pedro, Biba, Zequinha, Nino, Caipora, Etevaldo e Bongô, cinco meninos e duas meninas, as personagens infantis centrais e secundárias do Castelo Rá-tim-bum pareciam incorporar características tão diversas quanto fantasiosas.

Uma das diferenças mais marcantes percebidas entre as personagens foi a idade. Biba e Pedro eram praticamente do mesmo tamanho, embora ele tivesse dez e ela oito anos. Zequinha era mais novo, com seis anos, e manifestava aparência e comportamentos mais infantis do que os outros, necessitando, por diversas vezes, da ajuda dos demais amigos em função de limitações naturais impostas pelo seu tamanho. As três crianças eram interpretadas por atores mirins, o que conferia ainda mais realidade ao papel que interpretavam. Nino fugia à regra, tratando-se de uma criança-bruxo de 300 anos. No primeiro episódio, todos os moradores do castelo o chamavam de coitadinho, por ele não conseguir ser matriculado em nenhuma escola em função de sua idade, o que inviabilizava a conquista de amigos. Era interpretado por um ator adulto a fim de dar maior veracidade ao fato de ter ele 300 anos. No entanto, seu comportamento ao longo da série em nada o diferenciava das três crianças que se tornaram suas amigas. Muito pelo contrário, por vezes Nino esboçava reações mais imaturas que os demais. Como os bruxos são imortais – sua tia Morgana, por exemplo, tem 6.000 anos – era bem possível que na comparação de idades entre homens e bruxos, Nino fosse apenas um garotinho. Quanto a Bongô, sua idade nunca foi citada, embora ficasse claro que ele gostava de brincar e dançar com os demais amigos, apesar de ser também interpretado por um ator adulto. Como Bongô estudava e trabalhava, provavelmente a intenção era de situá-

lo na faixa da adolescência. Quanto a Caipora, não houve como registrar sua idade, pois se tratava de um ser folclórico, saído dos livros de lendas brasileiras. Apesar dessa falta de referência cronológica, Caipora apresentava comportamento infantil; gostava de brincar, correr, pular, dançar; adorava estar com as crianças; era sapeca e extremamente comilona, sendo também interpretada por uma atriz adulta. Também não foram feitas referências à idade de Etevaldo. No primeiro episódio em que apareceu, ele revelou que já era amigo de Tio Victor, mas com o transcorrer dos episódios se vinculou muito mais a Nino e às crianças. Etevaldo também apresentava comportamento infantil; demonstrava prazer em aprender novas brincadeiras, o que indicou, apesar do tamanho (por ser interpretado por um ator adulto), a possibilidade de ser ele também uma criança.

Biba e Bongô eram negros, usavam cabelos compridos, tinham apelidos com a mesma inicial, eram conhecidos apenas por seus apelidos e adoravam dançar. Zequinha e Pedro eram morenos com pele clara, cabelos e olhos castanhos. Em comum entre os dois era o acessório da cabeça: Pedro estava sempre de chapéu e Zequinha de boné. Nino era muito branco, já que saía pouco do Castelo e pouco se expunha à luz solar. Tinha cabelos muito lisos, que assim como os olhos, eram pretos.

Assim, os personagens apresentavam traços raciais e étnicos diferentes, sem contar Caipora e Etevaldo, que nem eram humanos, mas manifestavam uma tremenda curiosidade em aprender novidades e demonstravam muito interesse em tudo que se referia ao mundo de seus amigos, o que incluía brincadeiras e até a experimentação de sabores inéditos para eles. Os dois adoravam comer. Caipora e Biba eram as únicas “meninas”. Nos episódios em que Caipora participou houve uma vinculação maior à Biba; foi a menina quem defendeu Caipora quando todos a chamaram de comilona e Nino brigou com ela; Biba também foi a única que acolheu

Caipora quando ela apareceu pela primeira vez, diferenciando-se dos meninos que sentiram medo e desconfiaram dela.

Apesar da diversidade descrita entre as sete personagens, vários outros pontos de similaridade podem ser registrados. Para começar, as roupas que usavam pareciam ter sido confeccionadas de retalhos. Biba, Pedro e Zequinha estavam sempre vestidos como se tivessem acabado de sair da escola, indo brincar com Nino após as aulas. Seus uniformes eram muito coloridos, feitos com pedaços de tecidos de várias cores. Nino tinha o cabelo arrepiado, mais ou menos penteado a cada episódio, vestia uma calça comprida e uma camisa de mangas também compridas. Suas roupas também eram feitas de retalhos coloridos, assim como as de Bongô, que vestia habitualmente bermudão e camisa. Nem mesmo Caipora e Etevaldo, seres de outra raça ou espécie, escaparam da similaridade nas vestes, apresentando ambos, roupas com o mesmo padrão colorido. Resumindo, todos se vestiam com retalhos. Aparentemente, a produção do programa tentou minimizar as diferenças entre as personagens, vestindo-as de forma similar. Até o porteiro do castelo, Doutor Abobrinha, tio Victor e Morgana apareceram esporadicamente trajando roupas de retalhos coloridos. A única personagem da série que fugiu do estilo foi a jornalista Penélope, que se vestia completamente de cor-de-rosa, incluindo roupa, acessórios e até o cabelo.

Em apenas dois episódios analisados as personagens mudaram de roupa. Em “Glub... Glub... Glub...” (episódio 68), Nino, as três crianças e Etevaldo simularam brincar em uma praia, e transformaram o salão de entrada do castelo em um espaço de areia e mar. Nas cenas em que apareceram brincando como veranistas em férias, todos passaram a trajar camisetas, bermudas, bonés e óculos escuros. Biba usou maiô e bermuda rendada. O padrão de roupas coloridas e como que feitas a partir de retalhos se manteve, mesmo com a troca de figurinos. Todas

as personagens envolvidas neste programa passaram a trajar o mesmo tipo de vestimenta, mantendo a similaridade nas vestes.

Em “O Nino mudou” (episódio 21), após ser convidado para o casamento de uma prima, e ter que vestir um fraque para comparecer à festa, Nino se encantou com o novo traje e resolveu se tornar adulto para parecer mais importante. Criou-se então uma enorme distância entre ele, Caipora (participação especial no episódio) e seus três amigos Biba, Pedro e Zequinha, acentuada pela vestimenta formal que ele passou a usar, quando comparada com as roupas coloridas e infantis dos amigos. Ao final do episódio, a fim de dar uma lição em Nino, as crianças passaram a agir como ele, comportando-se adultos, e adotaram vestimentas similares ao novo figurino de Nino: Pedro e Zequinha vestiram ternos, colocaram gel no cabelo e passaram a usar óculos, enquanto Biba usou um conjunto de saia e blusa de cor sóbria, coque no cabelo e também óculos. Novamente, pareceu se manter a similaridade entre as personagens. Aliás, esse foi o tema do episódio, visto que Nino quis se tornar uma pessoa diferente (tentou crescer) e o final indicou que ele, no fundo, queria permanecer exatamente igual aos demais, uma criança livre e sem preocupações, a não ser em relação a suas próprias brincadeiras e interesses. Com a lição aprendida por Nino, todos voltaram a usar suas roupas infantis, coloridas e cheias de retalhos.

A similaridade em termos comportamentais foi ainda maior. Em primeiro lugar, todas as personagens manifestaram posturas e interesses genuinamente infantis. Gostavam de brincar, apreciavam a companhia dos demais, eram aventureiras, criativas, curiosas, inocentes e alegres. Reagiam de modo muito semelhante aos acontecimentos, apresentavam opiniões que raramente divergiam e se encontravam sempre para brincar. Aliás, as três crianças chegaram ao castelo no primeiro programa após um episódio de similaridade envolvendo os seus sonhos. À porta da

escola, quando se encontraram para irem juntos para casa, Biba, Zequinha e Pedro relataram terem tido sonhos na noite anterior envolvendo castelos assombrados, bruxos e monstros. Ao compartilharem tais informações os três se assustaram, frente ao que eles classificaram como uma “tremenda coincidência”. Nesse instante, a bola de Zequinha foi “encantada” por Nino, e os três seguiram em disparada atrás dela até serem levados à porta do castelo com que sonharam.

A análise dos pontos de similaridade nos pensamentos e atitudes das personagens levou à criação de seis categorias quanto às principais semelhanças nos comportamentos de Biba, Zequinha, Pedro, Nino, Bongô, Caipora e Etevaldo, sendo elas: (1) gostos e preferências; (2) reações; (3) interesses; (4) desejos; (5) opiniões e (6) preocupações. Essa categorização baseou-se na observação dos episódios e no agrupamento das cenas que retrataram algum aspecto comum.

Na primeira categoria foram incluídas semelhanças na apreciação por alguém ou por alguma coisa. Os gostos e preferências manifestadas pelas personagens em praticamente todos os episódios foram muito similares, envolvendo desde obras de arte, comida, brincadeiras e pessoas. Em primeiro lugar, as crianças e Nino demonstraram adorar arte. Em todos os episódios foram colocados frente a frente com a produção de algum artista (artes plásticas, visuais ou musicais) e sempre responderam com muito prazer a esta apreciação, assim como nos episódios em que eles próprios foram realizar alguma produção artística. Como o programa tem um caráter educativo, as crianças compartilharem o gosto pela arte serve para incentivar os pequenos telespectadores. Em segundo lugar, as personagens demonstraram o mesmo prazer com a alimentação e apreciaram pratos diversos que foram preparados ao logo dos episódios, como pizzas, sanduíches, sopas, macarronadas e até as estranhas sobremesas “surrebrifru” e torta de “abalarançananaxi”. Em todas as cenas nas quais esses pratos foram apresentados,

as personagens exclamaram em conjunto – e por vezes até em coro – que adoravam tal comida, não havendo nenhuma manifestação de insatisfação com o que estava sendo servido. Em terceiro lugar, também houve um gosto comum pelas atividades de entretenimento nas quais se envolveram, como dançar, brincar de adivinhações, jogar, realizar práticas artísticas ou utilizar brinquedos nas brincadeiras. As personagens manifestaram concordância e prazer com as atividades desenvolvidas, não se registrando em nenhum episódio discordância de alguém por não gostar de brincar de algo que estava sendo proposto pelos demais. Em quarto lugar, as crianças demonstraram em diversas ocasiões adorar ouvir histórias, especialmente quando contadas por Caipora. Era só ela indicar que iria narrar algo, que os outros já se acomodavam aos seus pés e prestavam muita atenção a todos os detalhes. Por fim, outras similaridades nos gostos e preferências ainda foram observadas, com o registro que todos gostavam muito de samba, literatura, animais, fotografia, do quarto de Nino, de plantas e da natureza, de Penélope, de ir à praia ou de passear em lugares interessantes.

As personagens também foram muito similares nas reações a acontecimentos ao longo dos episódios e assim se formou uma segunda categoria. A principal manifestação foi a fala em coro, presente em todos os programas analisados. Ao serem questionadas, surpreendidas, ameaçadas, sentirem-se embaraçadas, felizes ou em perigo, respondiam muitas vezes com a mesma frase, expressão facial e falando ao mesmo tempo, sugerindo até uma falta de individualidade. Uma segunda observação comum foi a reação de alegria após a chegada de cada personagem. Quer estivesse apenas Nino em cena, ou mais amigos já estivessem brincando juntos, a recepção sempre era muito calorosa, mesmo esfuziante, quando mais alguém vinha se juntar aos demais. Até nesse tipo de reação foi explorado o recurso da fala em coro, normalmente com as personagens que já estavam no castelo

repetindo em coro o nome da personagem que chegava. Outras reações similares em consequência dos acontecimentos de cada episódio também puderam ser registradas em todas as personagens envolvidas tais como medo, sustos, alegria, achar graça, ficar zangado, comemorar algo, preocupar-se, dispor-se a ajudar, sentar no mesmo lugar, levantar ao mesmo tempo, ficar sem saber o que fazer, não entender o que está acontecendo, entre outros. Só para ilustrar, a fim de permitir que se criasse um link com um dos quadros educativos do programa (“Porque sim”), a cada vez que a personagem Zequinha não entendia um assunto e começava a fazer uma série interminável de perguntas sobre o tema, incluindo um “por que?” atrás do outro, independente das personagens que estivessem ao seu lado, a reação era a mesma: impaciência e irritação, terminando com a famosa afirmativa “Porque sim, Zequinha”. O que ficou claro foi a tentativa por parte da produção do programa – até pela estrutura narrativa e com o propósito de conferir uma atmosfera cômica – em caracterizar que as personagens envolvidas nas cenas reagiam de forma muito semelhante aos acontecimentos, esboçando reações e até expressões geralmente idênticas.

A terceira categoria de similaridade reuniu os interesses em comum das crianças ou as suas curiosidades. Nino e seus amigos expressaram diversos interesses, normalmente compartilhados. Alguns dos assuntos que suscitaram as maiores curiosidades foram: fotografia, botânica, fundo do mar, folclore brasileiro, animais selvagens, sonhos, Leonardo da Vinci, robôs e viagens interplanetárias. Houve interesse constante em todos os inventos de tio Victor ou re-inventos de Nino. Essa manifestação comum de interesses também serviu de ponte para outro quadro educativo do programa, “Como se faz”, já que na medida em que as personagens se interessavam por algum tema e queriam saber mais sobre ele, entrava em cena um videoclipe dando mais informações sobre o assunto.

As expectativas das personagens para o futuro na forma dos desejos que manifestavam, compôs a quarta categoria de similaridade. Apesar de algumas particularidades, todos tinham expectativas quanto ao que queriam realizar ou fazer. Ao serem submetidos a uma fotografia com a máquina sonhográfica de Tio Victor, Biba, Pedro e Nino desejaram fazer muito sucesso no futuro, sendo o interesse de Biba por música, o de Pedro por futebol e o de Nino por astronomia. Só Zequinha, em função da idade e nível de maturidade, vinculou seus desejos a situações mais imediatas, como ganhar um grande sorvete. Além dessas manifestações de desejos por feitos ainda distantes no tempo, as personagens também demonstraram expectativas comuns em torno de atividades mais cotidianas, como realizar um curso de mergulho, viajar ou escrever um livro.

Uma quinta categoria de similaridade agrupou opiniões semelhantes, indicando a intenção de criar sintonia entre as personagens, que raramente discordavam entre si. Dentre algumas das opiniões compartilhadas pela maioria das personagens envolvidas nas cenas, pode-se destacar: “Nino sempre acorda estranho”; “Caipora é muito comilona”; “Quando alguém magoa outra pessoa, deve se desculpar”; “Quem pede desculpas a alguém é uma pessoa digna de admiração”; “Bongô é um ótimo dançarino”; “A mentira deve ser evitada a qualquer custo”; “Tio Victor é um grande inventor”; “Remédios só devem ser tomados com orientação médica, evitando assim a automedicação”; “Nino é especialista em re-inventar os objetos”; “A higiene pessoal é muito importante”; entre tantas outras opiniões e conceitos esboçados pelos amigos em cena. Um outro aspecto desta categoria foi a concordância irrestrita do grupo quando alguém dava alguma sugestão, normalmente vinculada a uma possível nova brincadeira e atividade ou a irem a outro cômodo do castelo para que algo pudesse acontecer lá de forma diferente. Novamente, nenhuma discordância foi percebida às sugestões expressadas por

qualquer uma das personagens.

A última categoria foi formada a partir das preocupações comuns. De modo geral, todas as preocupações também foram coletivas. Bastava alguém aparentar não estar se sentindo bem, ou desaparecer, ou algum objeto sumir, ou alguém comer demais, ou não comer... enfim, bastava a manifestação de algum comportamento não-convencional por parte de uma das personagens, ou a constatação de algo fora da normalidade no castelo, para que todos demonstrassem grande preocupação com a pessoa ou o fato, e também grande empenho em ajudar a resolver a situação.

Mesmo as personagens sendo tão distintas em alguns aspectos, por conta de suas características individuais, diversos recursos foram empregados para aproximá-las, de forma quase exagerada. As crianças tinham de seis a dez anos, além de um bruxinho de 300 anos, um garoto entregador de pizzas, um extraterrestre e um ser folclórico. Mas a amizade se estabeleceu através dos encontros no castelo e o desenrolar dos episódios foi mostrando que todos eles eram apenas crianças, felizes por brincarem juntas, ansiosas pelo próximo contato, com relações de amizade muito parecidas com as relações de amizade vividas pelas crianças do mundo real. As personagens agiam, reagiam, concordavam, discordavam, sonhavam, desejavam, se interessavam, enfim, se preocupavam em relação as suas amigas, como também assim o fazem as crianças descritas pela literatura científica.

As crianças têm mais chances de serem amigas se forem similares e as personagens se tornaram amigas porque também eram similares. As diferenças de gênero, raça, espécie e idade foram minimizadas pelas características comportamentais de similaridade, fazendo com que a partir do momento que o Etevaldo, por exemplo, deixasse de ser visto apenas como um ET de unhas e

antenas enormes, e fosse visto como apenas um menino que, como os demais, só queria brincar, se divertir e ser feliz, se concretizasse a possibilidade de todos se tornarem verdadeiramente amigos. Isso valeu para todos, para Nino e Caipora. Todos os primeiros encontros foram difíceis; geraram susto e até medo. As crianças quando descobriram que Nino era um bruxo, recearam. Quando Etevaldo apareceu pela primeira vez, foi um tremendo susto. Caipora então, contou com tamanha resistência por parte dos garotos que se não fosse pela intervenção de Biba, teria ido embora e nunca mais voltado. Isso tudo traduziu o choque inicial provocado pelo fato do outro “ser diferente”, pela falta de similaridade. Mas a partir do momento que a primeira barreira foi quebrada, as personagens puderam perceber muito mais traços de similaridade os unindo do que de fato os separando.

A similaridade entre as personagens, em alguns momentos, chegou a ser exagerada. Ao esboçarem reações, opiniões, expectativas, desejos e interesses tão semelhantes, as personagens estiveram prestes a perderem até sua identidade. A fala em coro de modo tão constante só se justifica pelo interesse em dar comicidade à narrativa ficcional televisiva. Sentar no mesmo lugar ao mesmo tempo, responder com as mesmas palavras, fazer as mesmas expressões, reagir de modo tão parecido, também são recursos que fazem parte das técnicas de teledramaturgia que visam dar mais humor e leveza à narrativa. As crianças do mundo real, por mais similares que sejam, dificilmente apresentariam comportamentos tão padronizados como os registrados em algumas das cenas do programa.

Apesar de todas as personagens se vincularem de forma equilibrada, não existindo indícios de crianças mais amigas e crianças menos amigas, foram observadas duas situações em que a similaridade serviu para aproximar ainda mais duas personagens quando comparados com as demais. As cenas em que Biba foi a única a apoiar Caipora, contrariando, inclusive, recomendações dos meninos para

que tivesse cautela, demonstraram que o fator gênero pode ter criado maior ligação entre elas, promovendo mais solidariedade e apoio na relação das duas. Outra situação também envolveu Biba. No episódio de apresentação da personagem Bongô, Biba foi quem melhor o acolheu, fazendo muitas perguntas ao garoto, querendo saber sobre sua vida e elogiando o seu desempenho musical e na dança. Todos os demais demonstraram gostar de Bongô, mas Biba foi quem lhe deu mais atenção. Conforme já indicado, os dois apresentaram pelo menos três aspectos de similaridade, sendo negros, usarem apelidos e terem a mesma inicial. Zequinha, também, em função de seu tamanho menor e maior imaturidade, foi percebido ao longo dos episódios como alvo de um comportamento de cuidado por parte das outras crianças, fazendo com que por vezes fosse destacado do grupo, preferindo aderir a algumas distrações no castelo em separado dos demais.

O sistema encontrado pela produção do programa para a vinculação entre as personagens não deixou de ser muito próximo ao observado pelos pesquisadores do tema amizade na infância: torná-las o mais similar possível. O que poderia parecer uma tarefa difícil, em face das características iniciais das personagens, foi resolvido com a construção de uma identidade nas roupas e no comportamento, fazendo com que se chegasse ao ponto de favorecer que o telespectador abstraísse tantas diferenças e passasse a enxergar todas as personagens apenas como sete simples crianças envolvidas em uma grande brincadeira.

### **3.3 Comunicação**

Berlo (1991) indica que, em média, um indivíduo gasta cerca de 70% do seu dia em alguma atividade de comunicação, seja ouvindo, falando, lendo e

escrevendo, nesta ordem. O processo de comunicação inclui ainda elementos de comunicação não-verbal (linguagem corporal e elementos paralinguísticos), como os toques, sorrisos, olhares, posturas corporais e até mesmo o silêncio (Duck, 2003). Compreender essas mensagens ou 'ler' os estados emocionais de outra pessoa é uma importante habilidade social para garantir a qualidade dos relacionamentos (Maguire & Dunn, 1997).

Desde a idade pré-escolar, a comunicação entre as crianças influencia e é influenciada pela amizade. As habilidades verbal e cognitiva contribuem para a estabilidade da amizade, facilitando a resolução de conflitos entre as crianças. Comparando amizades infantis no Canadá e na Itália Schneider, Fonzi, Tani e Tomada (1997) descobriram que ao longo de um ano escolar, menos amizades foram desfeitas na Itália. A habilidade superior de comunicação das crianças italianas em resolver conflitos foi apontada como a causa para tal resultado.

A habilidade de comunicação também contribui para a qualidade das amizades e facilita a expressividade. A interação entre amigos difere da interação entre a criança e os membros de sua família (Brown, Donelan-McCall & Dunn, 1996), seja em relação ao conteúdo das conversas ou à menção dos estados mentais, que acontecem mais a amigos e irmãos do que às mães. Na comparação de interações entre amigos e conhecidos, Newcomb, Brady e Hartup (1979) descobriram que o fato dos amigos estarem em contato mais freqüente, facilita a reciprocidade, tornando as crianças mais afetivas, o que pode ser demonstrado através do riso, das brincadeiras, das provocações divertidas aos amigos, tornando-as mais atuantes no fornecimento e na aceitação de sugestões e orientações, enfim, empenhadas em uma convivência mais harmoniosa e eqüitativa. Além disso, a intimidade crescente também promove melhores interações através de brincadeiras.

Este item apresenta e discute alguns aspectos da comunicação entre as

personagens infantis do Castelo Rá-tim-bum, visando avaliar as formas mais utilizadas, os principais assuntos das conversas e as possíveis influências da amizade na comunicação. Ao final do item, os dados coletados serão comparados aos dados sobre a comunicação entre crianças amigas, utilizando-se como base a literatura científica sobre amizade na infância.

Em primeiro lugar, destaca-se a riqueza dos processos de comunicação estabelecidos entre as crianças do programa, que utilizaram vários meios e recursos para transmitirem suas sensações, impressões, emoções, pensamentos e opiniões para os demais. Desde a personagem mais jovem – Zequinha – até as mais experientes – Nino, Etevaldo – foi possível observar competência e boa habilidade de comunicação, além da exploração de recursos lingüísticos variados, como gestos, sinais, expressões fisionômicas, entonação de voz, uso de figuras de linguagem, comunicação através do olhar, comunicação escrita, cochichos, assobios e linguagem corporal. A comunicação, inclusive, foi o tema central de um dos episódios. Em “Qual é o seu planeta de origem?” (episódio 2), Etevaldo apareceu pela primeira vez para Nino e para as crianças e, como não conseguia haver entendimento entre eles, em função de não falarem o mesmo idioma, começou uma série de tentativas de comunicação, que passou por gestos, sinais, mímicas, desenhos e mesmo escrita. Ao final, Etevaldo decorou um dicionário e começou a conversar com os novos amigos.

A utilização de gestos para expressar alguma idéia ocorreu em diversos episódios e cenas, havendo total compreensão por parte dos receptores da mensagem transmitida. Os gestos tomaram parte nas brincadeiras (como quando Nino convidou os amigos a nadarem em uma brincadeira que simulava uma praia apenas mexendo os braços); indicaram ações (Zequinha lambeu os lábios para revelar que tomou todo o *milk shake* que iria virar lago em uma maquete que as

crianças estavam construindo juntas); serviram como elemento de articulação (as crianças, em escondido, combinaram dar um susto em Nino); foram usados na tentativa de minimizar problemas de comunicação verbal (quando as crianças, Nino e Etevaldo não conseguiram se entender por não falarem o mesmo idioma) e também funcionaram como sinais de alerta e atenção (as crianças e Nino tentaram avisar a tio Victor que não caísse na conversa de Dr. Abobrinha, que tentava convencê-lo a vender o castelo).

Idéias e mensagens também foram transmitidas aos amigos apenas através de expressões fisionômicas, tornando possível que alguém entendesse o que outra pessoa estava sentindo apenas olhando para o seu rosto. Esse recurso ocorreu em diversos programas e cenas. Por exemplo: Nino, ao fazer uma expressão de desespero, indicou aos amigos que havia se esquecido de colocar o filme na máquina fotográfica, depois de tê-los feito posar para ele fotografar durante horas. Etevaldo, quando ainda estava tentando se comunicar com as crianças, fez uma expressão em que se lia perfeitamente “Ei, eu não sou surdo”, depois que Nino começou a gritar com ele para fazê-lo entender algumas palavras. Outras expressões fisionômicas muito exploradas indicavam surpresa, novas idéias, tristeza, alegria, dor e torcer o nariz quando alguma coisa estava desagradando.

A comunicação pelo olhar normalmente indica boa interação entre as partes. As personagens infantis do programa se mostraram relativamente hábeis em se comunicar apenas pelo olhar. Diversas vezes Nino, ao tentar contar uma mentira para seus tios, foi advertido pelo olhar sério e determinado dos amigos. Todas as vezes que Dr. Abobrinha – disfarçado ou não – aparecia em cena, as crianças trocavam olhares desconfiados, indicando que não confiavam nele. Ao serem surpreendidas por algo, as personagens muitas vezes indicaram umas às outras que sabiam que aquilo poderia acontecer, simplesmente lançando mútuos olhares. Em

uma cena, através de uma piscadela, tio Victor tranqüilizou as crianças e Nino quanto a não ter nenhuma intenção de vender o castelo ao corretor de imóveis.

A comunicação gráfica (palavras ou desenhos) também foi utilizada para transmissão de mensagens entre as personagens. As crianças tentaram interagir com o ET pela palavra escrita e pela representação de gráficos e desenhos. Etevaldo respondeu da mesma forma, mas ninguém conseguiu entender o que outro queria dizer com os sinais. As cartas foram empregadas para possibilitar a comunicação quando o amigo não estava por perto ou para facilitar a revelação de uma notícia difícil. Como exemplo do primeiro caso, houve uma cena em que Nino e as crianças escreveram uma carta melosa e cheia de elogios a Caipora – que havia ido embora – como um pedido de desculpas depois de um desentendimento. A carta começava assim: “Cara querida adorada idolatrada inesquecível amiga muito amada Caipora”. Vê-se aí um bom domínio da linguagem verbal, partindo da utilização de “galanteios” a fim de aumentar a chance da aceitação do pedido de desculpas. No segundo caso, Nino, com a ajuda das crianças, redigiu uma carta a tio Victor contando que havia manchado um quadro que o bruxo havia pintado naquela manhã. Para não levar a bronca do tio pessoalmente, Nino se escondeu e pediu a um dos moradores do castelo para entregar a carta ao tio. Além de texto, Nino usou uma linguagem de história em quadrinhos para revelar os acontecimentos que culminaram com a mancha na tela.

A linguagem oral foi, sem dúvida, o meio mais utilizado para a troca de impressões. As personagens usaram e abusaram de metáforas, comparações, indiretas, e até de um uso original de determinadas palavras na construção de frases durante as suas conversas. Ao chegar ao castelo e perceber que Nino estava com uma expressão desanimada, Zequinha afirmou que o amigo bruxo estava triste como a cor cinza. Quando Nino e Biba trouxeram para Zequinha sapatos de

astronauta e de neném para compensar seus tênis que haviam desaparecido, o menino respondeu que os dois deviam achar que ele tinha “cara de palhaço”, para sair usando peças tão estranhas por aí. No dia em que a cobra Celeste estava trocando de pele e queria hibernar, ela deu diversas indiretas para que as crianças parassem de fazer tanto barulho. Como não obteve sucesso, perguntou a eles se não haviam entendido suas indiretas e somente aí as crianças resolveram ir brincar em outro lugar. Bongô adorava inventar novas expressões, como “Está tudo purpurina” para indicar que estava indo tudo bem em seu trabalho. Como ninguém entendeu, ele precisou se explicar.

Etevaldo também tinha dificuldades para empregar determinadas palavras nas frases, especialmente porque havia aprendido a linguagem humana memorizando um dicionário. Vez ou outra não sabia empregar palavras que apresentavam sentido literal e senso comum diferentes. Era sempre corrigido pelos amigos, que se divertiam com suas frases. Mesmo Pedro, Biba e Zequinha, vez ou outra, sentiam dificuldades em pronunciar corretamente determinadas palavras, especialmente as que faziam parte do universo dos bruxos. No episódio “Saudade” (número 61), em nenhum momento as crianças conseguiram pronunciar o nome da sobremesa que Nino estava preparando, o “surrebrifru” – super remelexo brilhante de frutas.

Ainda foram usados elementos paralinguísticos nas conversas, como pausas e entonações especiais. Nas cenas em que Nino queria dar ordens a alguém, ele se valia de entonação especial, a fim de indicar maior autoridade (como no episódio “O Nino mudou”, número 21). Para indicar aos demais amigos que havia crescido e já era adulto, Nino carregou um sotaque afetado, com voz mais lenta e cheia de pausas estratégicas. Quando tentaram se comunicar com o ET, as crianças falaram quase que soletrando as palavras, pensando que assim o extraterrestre entenderia o

que elas queriam dizer. Para demonstrarem a saudade da Caipora (episódio Saudade, número 61), as crianças, ao falarem dela, chegavam a suspirar entre uma palavra e outra. Além disso, durante a narrativa de histórias as crianças também usavam e abusavam de entonações especiais, visando dar mais veracidade e sentimento aos seres que criavam e as reviravoltas que promoviam nas tramas e enredos.

Um ponto interessante na utilização das palavras foi a recorrência a apelidos entre as personagens. Nino, Biba e Bongô eram conhecidos por seus apelidos, sendo que Nino só era chamado por seu nome completo (“Antonino”) quando sua tia Morgana queria lhe dar uma bronca. Quanto a Biba e Bongô, não existiram indícios de seus nomes reais. Caipora, no episódio em que se apresenta aos amigos (“Meu nome é Caipora”, número 3) disse chamar-se Caipora Régia, e pediu que todos lhe chamassem de Rê, o que não aconteceu a não ser quando Nino fingiu agradá-la apenas para livrar-se dela, chamando-a pelo apelido muito “carinhosamente”. Doutor Abobrinha também era conhecido por seu apelido, embora seu nome fosse Pompeu Pompílio Pomposo. No episódio “A cidade dos meus sonhos” (número 05), todas as personagens, ao mandarem o corretor de imóveis embora do castelo, esquecem seu nome. Biba revelou que para ela, o corretor de imóveis seria sempre um “Doutor Abobrinha”, em função de tantas besteiras que falava. Todos adoraram o apelido, que foi imediatamente adotado.

Quando queriam conversar mais reservadamente, para elaborar um plano sigiloso ou para trocar impressões mais secretamente, as personagens se utilizaram de cochichos. Em todas as cenas em que Dr. Abobrinha participou de modo disfarçado, esse recurso foi utilizado, sempre indicando a desconfiança das demais personagens para com o corretor de imóveis – que se fez passar falsamente por médico e por dentista, em dois episódios diferentes (Bala de coco, dente de leite,

número 44; O Nino está ficando verde, episódio 19) – ou para elaborar alguma estratégia secreta para desmascarar o vilão. O cochicho também serviu para compartilhar sentimentos que não deveriam ser do conhecimento de todos em cena. Biba e Zequinha cochicharam que Nino estava muito chato (episódio “O Nino mudou, número 21). Nino, Zequinha e Pedro cochicharam que Biba deveria tomar cuidado com Caipora, pois ela não era digna de confiança (episódio “Meu nome é Caipora, número 03).

Três outros pontos podem ser destacados. Primeiramente, as personagens acreditavam estar informando a respeito de si mesmas através da roupa que usavam. Nino e seus amigos fizeram isso no episódio “O Nino mudou” (número 21). Simplesmente ao adotarem figurino mais formal e sóbrio, com roupas típicas de adultos, as personagens comunicaram aos demais o seu novo estado cronológico, o de crianças que já haviam crescido. O segundo ponto foi o uso do assobio para a comunicação com Caipora. Bastava assobiar para que Caipora aparecesse. Porém, nem sempre o assobio tinha o propósito de chamar a personagem folclórica, o que provocou muita confusão. Assobios de admiração por algum feito ou até mesmo de roncos fizeram com que Caipora achasse que estava sendo chamada, quando na verdade, ninguém estava nem lembrando dela. Em terceiro lugar, além do português, dois outros idiomas foram utilizados: o do planeta de origem de Etevaldo (“Qual é o seu planeta de origem?”, episódio 02) e o italiano. O extraterrestre e Tio Victor conversaram fluentemente na língua do primeiro e as crianças ficaram sem entender nada. Já no episódio “Leonardo da Vinci” (número 67), tio Victor foi contar as aventuras que viveu no século XVI com seu amigo Leonardo da Vinci e o programa adotou uma dinâmica em *flashback*. No entanto, o tio de Nino começou toda a narrativa falando em italiano, e só depois da reclamação das crianças que ele recomeçou a história, dessa vez em português.

Outro aspecto analisado da comunicação entre as personagens infantis do programa foi o tema de suas conversas, que foram muitas e diversificadas. Para facilitar a análise, os assuntos comuns foram agrupados em dez categorias: (1) acontecimentos; (2) informações; (3) invenções; (4) auto-revelações; (5) conselhos; (6) brincadeiras; (7) o mundo dos bruxos; (8) histórias; (9) impasses; e (10) uma categoria geral que abarcou temas variados, que não se enquadraram em qualquer das alternativas anteriores e que, ao mesmo tempo, apareceram com menor frequência.

Os acontecimentos cotidianos de cada episódio se converteram em temas de diversas conversas entre Nino, Biba, Pedro, Zequinha, Etevaldo, Bongô e Caipora. Aliás, a estrutura narrativa central do programa se desenrolava em torno de um acontecimento, um eixo central, portanto nada mais natural que esse fosse um dos temas prioritários das conversações. As personagens discutiram, por exemplo, sobre o aparecimento e / ou desaparecimento de pessoas e objetos; sobre os golpes de Dr. Abobrinha a fim de conseguir comprar o castelo; sobre as mágicas feitas por Nino ou os seus tios; sobre as chantagens emocionais de Celeste; sobre a chegada de uma das personagens secundárias; sobre o estado de saúde de alguma das personagens ou moradores do castelo; enfim, opinaram e trocaram impressões sobre acontecimentos significativos e seus desdobramentos. Um fato interessante foi que no final de vários dos episódios observados houve uma descrição a tio Victor, que estava chegando do trabalho, dos principais acontecimentos que marcaram o dia. Normalmente essa descrição era feita principalmente por Nino, que contava com a ajuda dos demais amigos.

Um segundo tipo de conversa que pôde ser percebido foi a que teve caráter de fornecimento de informações a alguém sobre algum tema relevante. Normalmente, esse tipo de conversa teve a função de explicar melhor algum

assunto que foi apresentado no episódio a uma das personagens. Quem mais recebeu informações dos amigos foi Zequinha, Etevaldo e Caipora. Zequinha, em função de ser o mais novo do grupo, não entendia muitas das palavras ou expressões ditas pelos outros, ou não conhecia suficientemente algum tema e precisava de maiores detalhes para poder compreender os acontecimentos. Chegava a ponto de irritar seus amigos com tantas perguntas e sua curiosidade pôde servir de ponte para a veiculação de quadros educativos do programa, que procuravam detalhar as razões de alguns acontecimentos ou explicar como se produzem determinados objetos. Alguns dos assuntos que foram mais bem explicados a Zequinha por seus amigos foram: a sombra e a luz; pesca; como os dentes nascem e porque eles caem; porque alguns animais trocam de pele; etc. Já Etevaldo e Caipora precisaram de maiores esclarecimentos dos amigos em relação a determinados temas em função de não serem deste mundo. Como “extraterrestre” e “ser folclórico”, os dois não entendiam muito bem assuntos que eram até corriqueiros para os demais, e sempre faziam muitas perguntas, sendo prontamente atendidos e suas dúvidas sanadas pelos amigos. Entre os temas que Etevaldo e Caipora receberam mais informações, destacam-se: praia; animais; anatomia humana; comida. Apesar de Zequinha, Etevaldo e Caipora terem solicitado mais informações, todas as personagens colocaram-se nos papéis de explicar algo ou pedir maiores explicações a seus amigos. Assim, Nino ensinou como se formam as cáries; Biba, como se escova os dentes; Bongô, deu uma aula sobre os cuidados com bebês; Pedro falou sobre as histórias em quadrinhos e Zequinha sobre futebol. Fornecer informações através de conversa entre amigos será retomado no capítulo 4, quando será analisado o apoio informacional como mais uma dimensão psicossocial da amizade.

Nino e tio Victor eram inventores. Melhor dizendo: Nino se enquadrava mais

como re-inventor, já que praticamente todos os seus “inventos” já haviam sido inventados antes. Em diversos episódios, Nino mostrou as suas criações aos amigos, que respondiam interessados, fazendo perguntas. Em torno dos inventos de Nino e de tio Victor foi formada a terceira categoria de temas de conversas. Em primeiro lugar as invenções eram apresentadas. Especialmente nos casos dos inventos de tio Victor, a reação era de espanto, admiração e curiosidade. Muitas perguntas eram feitas e o inventor respondia a tudo com orgulho. Quando se tratava de algum re-invento de Nino, com muita cautela, para não magoar o amigo, as crianças avisavam que aquele produto já existia, o que de qualquer forma, deixava o bruxinho frustrado. Alguns dos inventos que viraram temas de conversas entre as crianças foram: a máquina fotográfica de Nino; a máquina sonhográfica de tio Victor; uma panela “inventada” por Nino; poções rejuvenescedoras e redutoras de tamanho, criadas por tio Victor; e um robô produzido por Nino.

Por conviverem diariamente e com muita intensidade, nada mais natural que ocorresse a troca de informações pessoais entre as personagens do programa Castelo Rá-tim-bum. Assim, as revelações íntimas formaram a quarta categoria de tema de conversas, ocorrendo por vezes com maior ou menor profundidade. Esse tema será tratado especificamente no capítulo 5, quando serão discutidos aspectos de intimidade na relação entre amigos, mas é preciso que se registre que as descrições de sonhos, interesses, desejos e revelações íntimas ocuparam parte significativa das conversas entre as personagens. Especialmente nos episódios em que cada novo amigo era apresentado aos demais, até para situar o telespectador em relação às características daquele indivíduo, foram criados diálogos para que as revelações ocorressem de forma mais natural. No episódio “Ligeiramente enjoado” (número 6), por exemplo, Bongô foi apresentado por Nino às crianças e acabou respondendo uma série de perguntas delas sobre sua rotina, seu trabalho e

interesses. Foram percebidas algumas situações típicas em que as crianças descreveram aspectos de suas vidas aos amigos, sempre encontrando receptividade por parte dos outros: Nino contou aos amigos seu nome secreto; Pedro revelou que gostaria de morar em uma cidade pequena; tio Victor revelou a Nino e às crianças que Morgana já namorou Leonardo da Vinci; Biba confidenciou que seu sonho é ser um astro de rock, enquanto Pedro almejava a carreira de jogador de futebol.

A quinta categoria incluiu os conselhos de amigos. Estes foram motivados por alguma situação-problema ou pela simples observação de algum comportamento inadequado por um amigo. A principal “conselheira” foi Biba, possivelmente em função de ser a menina e assumir no programa funções quase maternas. Ela aconselhou Nino a não ficar sem comer e a não se automedicar, e disse a Zequinha que se ele continuasse sem sapatos poderia se resfriar. Tio Victor participou de alguns diálogos com Nino e seus amigos, e vez ou outra também lançou recomendações a todos, como quando destacou que cada um não deveria querer ser o que não é.

A principal atividade realizada pelas personagens do programa foi brincar. Assim, inúmeros diálogos se formaram em torno das brincadeiras, com descrições das dinâmicas e regras, avaliações de desempenho dos participantes, organização dos espaços e troca de impressões ou avaliações ao longo da realização da atividade. A sexta categoria de tema de conversas, desta forma, abarcou todas as situações em que as crianças conversaram sobre a brincadeira na qual estavam envolvidas, com grande destaque para a explicação das regras e desdobramentos de atividades às personagens Etevaldo e Caipora, em função de tudo ser muita novidade para elas. Enquanto jogavam bola de gude, montavam quebra-cabeça, brincavam de charadas e adivinhações, faziam trabalhos manuais, etc., as crianças

compartilharam inúmeras informações a respeito de seus próprios envolvimento na brincadeira ou sensações com a tarefa, ao mesmo tempo em que avaliavam o desempenho dos demais.

A sétima categoria foi formada por conversas sobre o mundo dos bruxos. Como Nino era o único bruxo, o castelo, sua família, a magia, os seres fantásticos que viviam por ali, tudo despertava a curiosidade de seus amigos a ponto de fazer com que Nino protagonizasse diálogos em que detalhava o universo de um bruxo. Histórias do castelo e episódios vividos por seus tios ao longo de seus milhares de anos foram contados. No primeiro episódio “Tchau não, até amanhã”, quem contou para as crianças sobre o castelo foram as fadinhas que viviam no lustre da sala, Lana e Lara. Ainda nesse episódio, Nino mostrou para os novos amigos todas as dependências de sua casa, enumerando as histórias que já se passaram por ali. Alguns aspectos típicos de bruxos, como pratos especiais de suas culinárias, foram também apresentados às personagens. Como em alguns episódios Bongô manifestou um medo excessivo de Morgana, para acalmá-lo e fazê-lo perder o medo, as outras crianças falavam bem da tia de Nino para ele, destacando suas características positivas de bruxa e contando um pouco sobre o seu poder e magia.

As personagens do programa Castelo Rá-tim-bum adoravam histórias. A oitava categoria de tema foi formada pelas conversas em torno das quais as crianças criaram e contaram histórias. Às vezes, simples objetos encontrados pelo castelo serviram de inspiração para a criação de histórias envolvendo gigantes, seres mágicos, dinossauros... Em outras ocasiões as crianças brincaram de contar histórias, com cada personagem improvisando a partir do que havia sido iniciado pelo amigo anterior. As histórias também apareceram em situações em que algo aparentemente inexplicável tinha ocorrido, e as personagens inventaram explicações fantasiosas para justificar o acontecimento, como no episódio “Asas da imaginação”

(número 29), quando após o desaparecimento dos livros mágicos de Morgana, as crianças inventaram histórias para explicar tal sumiço. De modo geral, todas as personagens participaram da criação de histórias e tomaram partido nas conversas que se desdobraram a partir delas. Caipora se destacou como uma contadora de histórias nata; sua especialidade eram as histórias sobre a natureza, que sempre provocavam muita curiosidade em seus amigos. Zequinha por sua vez indicou grande fascínio por gigantes, pois em todas as histórias que ajudou a contar, tratou de incluir esses seres enormes no meio da trama. Já Biba sempre procurou dar conotações mais românticas as suas narrativas, e inclusive reclamava com os demais amigos pela falta de sensibilidade das histórias deles.

A nona categoria incluiu pequenas desavenças, reclamações, desentendimentos e implicâncias entre as personagens. Por vezes, essas implicâncias tomaram características de brincadeira, como quando tio Victor, ao levar Mau ao dentista acompanhado pela crianças, discursou sobre o cuidado com os dentes. Enquanto ele falava, as crianças se olhavam e apontavam, indicando ali os amigos que não gostavam de escovar os dentes e tinham mau-hálito. Foi uma leve implicância, mas cercada de descontração e leveza (Episódio “Bala de coco, dente de leite”, número 44). Em outros episódios o desentendimento foi genuíno. Nino e Caipora se envolveram em algumas cenas de desavença. Nino nunca demonstrou nutrir por Caipora o mesmo sentimento de amizade que direcionava aos demais. Assim, chegou a perguntar o que deveria fazer para que ela fosse embora. Além disso, Nino protagonizou muitas discussões com Caipora, especialmente porque a achava comilona e ficava magoado com as trapalhadas que ela fazia. Alguns diálogos também apontaram situações de implicância entre os dois, como quando Nino disse para ela não comer a plantinha que havia acabado de semear ou quando a chamou de “Dona Maria” em uma brincadeira que simulava o trânsito.

Invariavelmente, as discussões entre os dois foram mediadas por Biba, que tentava amenizar a irritação de Nino ao mesmo tempo em que sutilmente solicitava que Caipora se retratasse. As ofensas partiram mais de Nino em relação à Caipora; um dia o bruxinho disse que ela iria explodir de tanto comer. Caipora respondeu simplesmente que quem comia era sua boca, não ela. Mas a relação de Nino e Caipora não foi apenas de brigas e conflitos; no episódio “Saudade” (número 61), o bruxinho revelou que sentia muita falta da amiga e queria se desculpar com ela. Situações de reclamação também foram registradas. Nino demorou tanto para tirar foto dos amigos que estavam posando para ele, que Biba, Zequinha e Pedro iniciaram uma grande reclamação. O bruxo tentou se justificar, mas os meninos não pararam de reclamar. Os três também reclamaram muito quando o Porteiro lhes indicou como senha de entrada no castelo que imitassem bebês. Eles se recusaram, dizendo-se já serem crescidos; o Porteiro não voltou atrás e sob muita reclamação eles cumpriram a tarefa solicitada. O capítulo 6 deste trabalho vai registrar observações sobre conflitos envolvendo crianças amigas, e outros detalhes sobre essa categoria de conversas entre as personagens do programa serão apontados.

Uma última categoria de temas de conversas incluiu assuntos mistos, triviais, que aparecerem de forma esporádica, incluindo conversas sobre arte, pessoas, lugares, os diálogos entre as crianças e o Porteiro sobre a senha de acesso ao castelo, entre outras.

Em suma, as formas de comunicação utilizadas pelas personagens amigas se assemelham às comunicações entre crianças amigas do mundo real. Alguns pontos merecem ser registrados. Em primeiro lugar, destaca-se a habilidade de comunicação das personagens que, via de regra, utilizaram de forma competente vários meios de comunicação para expressarem idéias e sentimentos, tais como olhares, expressões fisionômicas, gestos e até a aparência como um indicativo de

estado mental. Além disso, foi possível perceber que tal qual as crianças do mundo real – que através de suas falas é que constroem partes significativas de seus relacionamentos – as crianças do programa também encontraram nas conversas uma forma de aproximarem-se mais e tornarem-se mais receptivas e disponíveis aos seus amigos. Os temas das conversas giraram em torno especialmente dos próprios acontecimentos dos episódios, o que é próprio também das crianças do mundo real, que compartilham prioritariamente informações referentes aos seus contextos de brincadeiras e interações. A habilidade verbal, que tanto contribui para a estabilização das amizades reais também foi visualizada no programa, à medida que foi possível observar que quanto mais conversavam, mais vínculos as crianças criavam e mais demonstrações de intimidade e confiança exercitavam. Os episódios de conflito foram superados a partir de francas conversas entre as personagens, o que também acontece fora da ficção.

## **4. COOPERAÇÃO E APOIO SOCIAL**

As crianças se envolvem mais com amigos do que com não-amigos, interagindo mais, mostrando mais comportamento pró-social e interesse em desfrutar atividades comuns, inclusive com vistas a execução de algum objetivo que atenda a expectativa de uma delas ou de todas. Quando as crianças se reúnem com o intuito de realizar uma atividade que beneficie a todas elas, falamos de cooperação ou trabalho em equipe. Agora, quando a ajuda se dirige no sentido de beneficiar prioritariamente uma das crianças envolvidas na rede, estamos nos referindo ao comportamento de apoio, que pode ser concreto, informacional ou emocional. Este capítulo analisa a incidência de cooperação e apoio entre as crianças do programa Castelo Rá-tim-bum, visando identificar os contextos em que foram observadas, as modalidades de apoio e as personagens mais solidárias.

### **4.1 Cooperação**

A cooperação pressupõe a prática de trabalho em conjunto com vistas a se atingir um objetivo comum, que beneficie a todos, ou, pelo menos, ao grupo envolvido na atividade. A cooperação entre amigos é reconhecida pela literatura, em diferentes situações, com resultados positivos para o desempenho acadêmico e até para o desenvolvimento da criatividade (Garcia, 2005). Os resultados das atividades realizadas em grupo por amigos são mais positivos que os realizados por não-amigos, revelando qualidade superior, maior elaboração e revisão das idéias envolvidas (Miell & MacDonald, 2000). No entanto, também há situações em que a cooperação entre amigos envolve a prática de atividades ilícitas, como trapagens e

transgressões.

Quando a cooperação é vivenciada na brincadeira de crianças pequenas, promove uma maior interação entre elas, sendo considerada por Andrews & Krantz (1982) como pré-requisito para o estabelecimento de parcerias, o que seria ainda um estágio anterior ao reconhecimento verbal da outra criança como amiga.

Em diversos episódios do programa Castelo Rá-tim-bum as personagens Biba, Zequinha, Pedro, Nino, Etevaldo, Caipora e Bongô se envolveram em atividades cooperativas que beneficiaram ao grupo. De modo geral, pode-se afirmar que a cooperação no programa teve especialmente dois aspectos: a realização de uma tarefa coletiva ou a resolução coletiva de um problema. Em todas as situações de cooperação observadas registrou-se a presença de no mínimo quatro personagens em cena (Biba, Pedro, Zequinha e Nino), sendo que para que essas cenas fossem incluídas aqui na classificação como sendo típicas de um comportamento de cooperação, necessariamente ou os resultados beneficiaram ao menos parte do grupo, ou a execução do trabalho foi tão coletiva e integrada que as crianças atuaram verdadeiramente como uma equipe. Em alguns casos foi possível identificar a existência de um papel de liderança, sendo este exercido na maioria dos episódios por Nino. Bongô e Biba também apareceram em alguns episódios na condição de líderes para a execução de alguma atividade.

A situação mais corriqueira de cooperação para a realização de tarefas foi percebida na chegada diária das crianças ao castelo, o que aconteceu em todos os episódios. O Porteiro só liberava o acesso delas mediante o cumprimento de uma determinada tarefa ou a descoberta de uma senha. Na grande maioria dos 20 programas analisados foi através do exercício de cooperação que as crianças conseguiram entrar, seja em função de uma necessária troca de impressões até que a senha fosse descoberta por eles ou porque a própria atividade proposta pelo

guardião exigia uma atuação em conjunto e partilhada. Um bom exemplo disso foi quando no episódio “Bebês” (número 45) o Porteiro pediu que as crianças representassem as idades do homem. Depois de discutirem brevemente, eles não apenas representaram uma criança, um jovem e um idoso, mas também criaram uma interação entre os seres representados, com o idoso sendo ajudado pelo jovem e a criança segurando sua mão. Algumas outras tarefas realizadas cooperativamente pelas personagens estavam ligadas a arrumação do castelo ou do quarto de Nino após as brincadeiras; a preparação das refeições e a arrumação da mesa para o lanche ou jantar de todos; a escolha de um nome tanto para Etevaldo quanto para o robô construído por Nino; a construção de uma maquete retratando a cidade dos sonhos das crianças; e o cuidado com as plantas do castelo.

Os episódios de cooperação para a resolução de um problema ocorreram em decorrência de desafios lançados a cada novo programa, envolvendo todas as personagens centrais e, eventualmente, a personagem secundária que estivesse visitando o castelo naquele dia. As histórias decorriam de um acontecimento central geral em torno do qual os diálogos eram construídos e muitas vezes as personagens precisavam se unir para a superação de alguma dificuldade retratada ou para a resolução de um mistério. Na história em que o Saci apareceu no castelo (“Chiii... Escapou o Saci”, número 18), ele aprontou tantas traquinagens que todas as personagens precisaram trabalhar em equipe a fim de reverter os problemas que ele havia provocado (como amarrar as botas Tap e Flap, costurar a boca do Porteiro, prender as fadinhas no lustre ou sumir com livros do Gato Pintado) e também para descobrirem juntas uma forma de mandá-lo de volta para os livros de história. Outras demonstrações de companheirismo para resolução de algum problema incluíram: a procura coletiva por Celeste, por Zequinha e pelos livros que desapareceram; a tentativa de comunicação com Etevaldo; a construção da carta coletiva enviada para

Caipora após uma briga; entre outras.

Alguns episódios também foram construídos a partir da apresentação de um problema inicial por parte de uma das personagens e a trama daquele dia girou em função da resolução daquela situação específica, como por exemplo, quando Nino adoeceu, quando o dente de Mau começou a doer ou quando Nino manchou o quadro de seu tio Victor. Viu-se a partir daí a integração das personagens em função da consecução de um desfecho que fosse positivo inicialmente para a personagem que registrava o problema, mas a forma de ajudar foi tão coletiva que o que poderia parecer apenas uma manifestação de comportamento de apoio – como ajudar Nino que não se sentia bem – acabou representando também um trabalho em equipe e, portanto, uma representação de cooperação. Nos episódios em que Nino apareceu doente as crianças se organizaram: enquanto alguém fazia companhia para o amigo, outros tratavam de cozinhar para ele ou foram chamar seus tios. Em “Bebês” (episódio 45), as crianças descobriram que Zequinha havia tomado uma poção mágica de tio Victor e se transformado novamente em bebê. O que começou com a demonstração de um comportamento de cuidado para com o amigo – apoio – se transformou em uma organização coletiva de tarefas lideradas por Bongô, que incluía a ida ao supermercado por parte de Nino e Pedro; a preparação de uma mamadeira por Biba; o banho e a troca de fraldas pelo entregador de pizza; a cantoria conjunta para que Zequinha pudesse dormir, enfim, um trabalho integrado de cooperação entre amigos para ajudar um outro amigo.

Vê-se assim que, como relatam os pesquisadores sobre amizade na infância na descrição das crianças do mundo real, a realização de atividades cooperativas pelas personagens amigas do programa Castelo Rá-tim-bum resultou em soluções criativas e propícias a cada caso, revelando boa interação entre as personagens. O trabalho em grupo fortaleceu os vínculos entre os amigos, ajudou a desenvolver

habilidades individuais e promoveu o companheirismo e a camaradagem entre eles. Em todos os episódios em que as crianças se envolveram para realizar coletivamente uma tarefa, os resultados almejados foram alcançados. A ausência de outros grupos de personagens infantis no programa inviabilizou a comparação entre os resultados alcançados por uma atividade cooperativa envolvendo amigos e uma atividade com as mesmas características envolvendo apenas conhecidos.

As crianças do programa se envolveram de forma coletiva unicamente para o desenvolvimento de atividades positivas, construtivas. Embora existam registros na literatura de crianças que se reúnem para praticar atos ilícitos, essa realidade não foi percebida em qualquer dos 20 programas analisados. Contribui para esse resultado o fato de não existirem antagonistas das crianças na série. O compromisso educativo do programa possivelmente também fez com que não fossem percebidos nem indícios de pequenas trapaças ou “armações” entre as personagens. Nino, por exemplo, poderia articular com os amigos desculpas ou simulações a fim de evitar algumas broncas por parte dos seus tios, mas sempre que ele chegou a cogitar essa hipótese foi advertido pelos demais amigos, que insistiram em destacar a importância de sempre se falar a verdade, mesmo que isso representasse prejuízo aparente para o bruxinho. Nota-se assim que o programa de ficção se valeu da idealização dos relacionamentos entre as crianças no que se refere a representação das atividades cooperativas desenvolvidas por elas, na medida em que retratou apenas aspectos exemplares da cooperação entre amigos. Infelizmente, não é assim na vida real.

## 4.2 Apoio Social

A pesquisa sobre o apoio entre amigos inclui situações das mais simples às mais complexas, investigando desde a relação entre crianças bem jovens, com menos de três anos (Rizzo & Corsaro, 1995). As crianças percebem os amigos como uma importante fonte de apoio social e mostram-se mais dispostas a ajudar um amigo do que a um conhecido simplesmente (Costin & Jones, 1992). Ao lado da família e dos professores, os amigos têm sido considerados os elementos que mais participam da promoção do bem estar social da criança (Booth, Rubin & Rose-Krasnor, 1998), e estão entre as pessoas mais lembradas quando surgem as dificuldades.

No entanto, algumas formas de apoio são comumente atribuídas à família, enquanto outras são típicas de amigos, o que sofre influência de fatores como cultura, ambiente social, idade e status socioeconômico. Enquanto crianças de determinada região perceberam os amigos como a maior fonte de satisfação e apoio pessoal, crianças de outros países deram esse mesmo status a suas famílias (French, Rianasari, Pidada, Nelwan & Buhvimester, 2001; De Rosier & Kupersmidt, 1991).

Comparando o apoio social de amigos e da família, Reid, Landesman, Treder & Jaccard (1989), concluíram que as mães se destacam no apoio emocional, seguidas pelos amigos. No entanto, o apoio informativo e instrumental oferecido pelos amigos é menos relevante, sendo estes mais atribuídos à família e aos professores. Segundo Boreli & Garcia (2005), crianças indicaram a ajuda dos amigos em atividades escolares, na compreensão das matérias escolares e na realização dos deveres de casa, mostrando que tanto os amigos quanto o apoio recebidos deles, estão profundamente vinculados ao ambiente escolar. Quando

esse apoio não é possível, seja pela falta de amigos na escola ou por uma limitação na capacidade de ajuda, as crianças tendem a compensar essa ausência buscando seus irmãos ou familiares (East & Rook, 1992). Qualquer que seja a situação, os amigos são percebidos como especialistas em valor social, sendo relevantes até quando as crianças se vêem envolvidas em situações muito complexas, como as grandes tragédias e catástrofes (Prinstein, LaGreca, Vernberg & Silverman, 1996).

A diferenciação no tratamento dispensado a amigos e colegas por parte das crianças varia com a idade, com as mais jovens tratando amigos e colegas de forma similar, oferecendo apoio a ambos também de forma similar (Berndt, 1985). À medida que crescem, no entanto, percebem a necessidade de oferecerem e também buscarem apoio em um amigo. Com o passar do tempo diminui a expectativa de encontrar no amigo apenas uma fonte de divertimento, esperando que esse amigo também seja útil (Reisman & Shorr, 1978).

Boreli & Garcia (2005) identificaram indícios de que até o status socioeconômico influencia o tipo de apoio recebido de amigos. Enquanto que na classe média o apoio se dá mais em termos emocionais, as crianças de baixa renda mostram mais apoio instrumental, especialmente no que se refere aos cuidados com a casa ou com os irmãos menores.

A caracterização de uma relação de amizade baseada no fornecimento de apoio entre as crianças foi muito recorrente nos episódios do programa Castelo Rá-tim-bum. Dentre todas as dimensões avaliadas nesta pesquisa, o apoio proporcionou uma das mais ricas observações, em função da diversidade e constância com que se apresentou. Vale destacar, para começar, que nos 20 programas analisados foram registradas nada menos do que 103 manifestações de apoio entre as personagens, variando entre os tipos instrumental, informacional e emocional. As personagens se alteraram ora nas posições de amigos que

solicitavam ajuda, ora na condição de apoiadores. O apoio instrumental foi o mais percebido, acontecendo com uma frequência bastante superior às demais: das 103 manifestações apuradas, 51 se referiram ao apoio do tipo instrumental; 27 apresentaram conotação informacional; enquanto 19 manifestações indicaram apoio emocional.

De modo geral, pode-se afirmar que as personagens do Castelo Rá-tim-bum foram percebidas como muito solícitas, dispostas a ajudar em tudo e a quem quer que fosse. Nino foi quem mais precisou de ajuda, especialmente do tipo instrumental e emocional, até porque as histórias do programa se desenrolaram em torno dele e quase que exclusivamente em sua própria casa. Biba foi percebida como a personagem com maior disposição de ajudar, talvez em função de sua condição de menina do grupo e de uma possível valorização proposital do seu papel feminino e maternal junto aos demais amigos.

Os episódios de apoio instrumental envolveram o fornecimento de ajuda concreta para a resolução de um problema, dificuldade ou necessidade manifestada por alguma personagem. Foram observadas cenas em que o apoio instrumental foi fornecido por apenas uma personagem (como quando Biba cozinhou para Nino) ou disponibilizado por um grupo de amigos (por exemplo quando Biba, Pedro e Nino foram procurar os tênis que Zequinha havia perdido em algum lugar do castelo). Todas as personagens analisadas nesta pesquisa apareceram, ao menos uma vez, na condição de demandadores por apoio instrumental, inclusive os adultos e animais do programa também demonstraram precisar eventualmente da ajuda de alguém. Morgana pediu às crianças que a ajudassem a preparar uma torta; Tio Victor precisou de ajuda para realizar o teste de um novo invento; Penélope solicitou que todos posassem para uma fotografia que ela precisava produzir para um trabalho profissional; Gato Pintado perdeu alguns livros e contou com a ajuda das crianças

para recuperá-los; Mau sentiu dor de dente e quem cuidou dele e o levou ao dentista foram os seus amigos. Como já foi destacado, Nino foi a personagem que mais dependeu da ajuda dos demais nesse quesito, seja em função de acontecimentos especiais dos episódios, da necessidade de ajuda na construção de algum invento ou por seu estado de saúde e condição física. Zequinha apareceu como a segunda personagem que mais precisou de apoio instrumental, especialmente para a realização de tarefas incompatíveis com o seu tamanho, como subir e descer em muros e escadas altas ou mesas.

Zequinha e Etevaldo apareceram com destaque como demandadores de apoio do tipo informacional. Zequinha por ser o mais novo de todos, ainda inexperiente, e Etevaldo por ser o mais estranho e visto que muitos dos objetos retratados no programa ou os assuntos discutidos no enredo eram de total desconhecimento para ele. O apoio informacional foi prestado de duas formas: explicações e demonstrações. No primeiro caso os amigos se limitavam a expor verbalmente alguma informação que fosse solicitada por alguém, como quando Pedro explicou para Etevaldo o que significava a torta de abalançananaxi preparada por Morgana, e cujo nome provocou muita estranheza ao extraterrestre. No segundo caso a informação verbal foi acrescida de uma demonstração concreta e prática da explicação, como quando Biba, ao destacar a Zequinha a importância de se escovar bem os dentes, conduziu o amigo até o banheiro e lhe demonstrou como se faz uma escovação perfeita. Notou-se nesses casos de demonstração um efetivo empenho em fazer com que a informação não fosse apenas transmitida a um amigo, mas que fosse verdadeiramente acessível e bem compreendida por ele. Vale destacar ainda que a necessidade constante de fornecimento de apoio informacional a Zequinha deu origem a diversos quadros educativos do programa, que tinham o objetivo de explicar o significado das palavras ou descrever alguns fenômenos da natureza, e

assim prestar apoio informacional também aos telespectadores. A estratégia utilizada pela produção foi converter Zequinha em uma espécie de “ponte” para que as informações pudessem chegar de forma própria e prática às crianças que assistiam ao programa em suas casas.

Já o apoio emocional pôde ser percebido com menor freqüência que os demais tipos de apoio e centrado na figura de Nino como principal demandador. A maioria das 19 situações de apoio emocional percebidas foi direcionada ao bruxinho, especialmente na forma de consolo em seus momentos de crise. Os amigos se mantiveram ao seu lado e lhe deram estímulo, tentaram animá-lo, aconselharam-no, como nas vezes em que ele se viu tentado a encontrar na mentira uma forma de resolver seus problemas. Os amigos também foram fundamentais para amenizar suas frustrações nos momentos em que ele descobriu que aquelas invenções em que vinha trabalhando há tempos já haviam sido inventadas por outra pessoa. Não houve uma figura de destaque no fornecimento de apoio emocional; todos os amigos permaneceram juntos e atuantes nesse sentido, sendo perceptível uma presença mais grupal do que individual ao lado de Nino. Zequinha foi a outra personagem que também se viu no centro de manifestações de apoio emocional por parte de seus amigos. Ao descrever sua indignação com os colegas da escola, que não o deixavam jogar futebol por conta de seu tamanho, o menino recebeu carinho e estímulo dos amigos, que o aconselharam também a ter paciência e esperar o momento certo para que pudesse crescer e se tornar um grande jogador.

É curioso observar que ao contrário do que é percebido pelos pesquisadores do tema amizade na infância quando investigam as crianças do mundo real, as personagens infantis do programa Castelo Rá-tim-bum mostraram-se muito mais atuantes no fornecimento de apoio concreto do que no fornecimento de apoio emocional. Possivelmente em virtude das tramas dos episódios, cheias de

acontecimentos e reviravoltas, as personagens precisaram se empenhar na resolução de problemas e situações de natureza mais prática, concreta. Assim, a aparente preponderância do apoio do tipo concreto ao longo dos episódios parece ter muito mais a ver com a dinâmica da narrativa do que com a retratação de uma forma de relação entre as crianças.

A caracterização das personagens que atuaram no programa como sendo mais centrais ou secundárias, também significou o estabelecimento de papéis mais ou menos fixos na caracterização dos episódios de apoio. Por exemplo, como todas as situações representadas no programa se passaram na casa de Nino, nada mais natural que ele estivesse no centro dos problemas e crises surgidas e, portanto, se convertesse em figura central de captação de comportamentos de apoio por parte de seus amigos. Além disso, o fato de Etevaldo ser um extraterrestre e Zequinha ser o mais jovem do grupo favoreceu a representação dos dois como maiores demandadores de apoio do tipo informacional.

Os pesquisadores reconhecem o quanto são importantes os amigos como fontes de apoio social. Nos episódios analisados do Castelo Rá-tim-bum essa dimensão foi amplamente demonstrada, fazendo com que os amigos desempenhassem funções determinantes para a promoção do bem estar uns dos outros. Tanto é que o bruxinho Nino passou ao longo dos 20 programas analisados por tantas situações inusitadas que se não fosse a presença, o apoio e a disponibilidade oferecida por seus amigos, possivelmente não teria se aventurado tanto, participado de variadas e ricas experiências e nem se divertido com tamanha intensidade. Vê-se assim que tanto na ficção quanto na vida real, ter um amigo proporciona a uma criança a oportunidade de vivenciar experiências significativas para seu amadurecimento social, além de promover episódios de compreensão, disponibilidade e alegria pelo contato estabelecido.

## **5. COMPANHEIRISMO, INTIMIDADE E ASPECTOS AFETIVOS**

### **5.1 Companheirismo**

As relações das crianças com seus amigos são diferentes das relações com não-amigos, inclusive, as crianças manifestam formas mais complexas e sofisticadas ao brincarem com seus amigos, quando comparadas com as brincadeiras envolvendo apenas conhecidos (Simpkins & Parke, 2002).

Em relação ao companheirismo, Boreli & Garcia (2005) observam que a principal atividade que envolve amigos é brincar. Outras atividades incluem estudar, conversar e passear. A maioria das crianças também encontra os amigos todos os dias, especialmente na escola ou vizinhança. De acordo com Adler e Adler (1998), as atividades realizadas pelas crianças em horário pós-escolar são normalmente planejadas e executadas por elas próprias e incluem brincadeiras nas casas umas das outras ou nos espaços públicos, como vizinhanças, parques ou jardins. Para Corsaro (1993) esse agrupamento das crianças em torno de atividades comuns implica o desenvolvimento de competências de organização por parte delas, já que envolve a definição de regras e decisões como quando e onde brincar, do que brincar e qual será o papel de cada uma na brincadeira. O fato de as crianças estarem juntas ajuda a desenvolver habilidades sociais, como negociação, análise e observação dos sentimentos do outro, comunicação, compromisso, improviso, estabelecimento de metas e objetivos, gestão de conflitos, maleabilidade, trabalho em equipe, independência e autoconfiança (Coakley, 1990; Rayou, 1999). Assim, a brincadeira representa a principal atividade realizada por crianças amigas. Aliás, os amigos são reconhecidamente as pessoas com quem as crianças mais brincam, conversam e se divertem (Trevisan, 2006).

Neste item serão descritas as manifestações de companheirismo observadas entre as personagens centrais infantis do programa Castelo Rá-tim-bum em suas relações com seus amigos. O objetivo é identificar proximidade, atividades conjuntas, formas de brincar, brincadeiras mais recorrentes, frequência dos encontros e competências ou habilidades envolvidas. Os resultados são comparados com a literatura científica a respeito do tema.

Biba, Zequinha e Pedro eram amigos inseparáveis. Todos os dias, à saída da escola, iam juntos ao castelo para brincar com Nino. Essa rotina se repetia dia após dia e em nenhum dos episódios observados a chegada à porta do castelo deixou de envolver as três crianças. Em cinco dos episódios eles até já chegaram se divertindo – brincando de bola, corrida, mexendo uns com os outros ou em uma grande cantoria – o que demonstrou que a brincadeira fazia parte das atividades entre eles antes mesmo do encontro com Nino. Aliás, no primeiro episódio, em que Nino encantou a bola de Zequinha para conduzir as crianças ao castelo, há indícios de que os três sempre se encontravam na porta da escola para irem juntos brincando para casa.

Se a brincadeira acontecia pelo caminho, o que dirá no castelo! A própria entrada era cercada por um ritual divertido. As três crianças precisavam descobrir a senha revelada diariamente pelo Porteiro para entrar e encontrar o amigo Nino. A senha sempre se dava na forma de uma brincadeira, por mais que o guardião por vezes tentasse amedrontar as crianças, dizendo ser ela muito difícil de ser descoberta. As atividades de imitação pareciam ser as preferidas do Porteiro, que vez ou outra pedia para que as crianças agissem como índios, carros, flores, cores, e animais dos mais diversos. Por vezes, atividades de adivinhação ou perguntas e respostas também faziam parte do ritual de entrada no castelo.

Quando Nino não estava a postos, esperando pela chegada dos amigos, a

primeira atividade das crianças dentro do castelo era ir procurar por ele. Essa procura, nos episódios observados, sempre se deu em conjunto; eles não se dividiam para chamar por Nino. Iam juntos a todos os cômodos e algumas vezes até gritavam o nome de bruxinho em coro. Após o encontro e as saudações iniciais, começavam as atividades. Prioritariamente, Nino e seus amigos brincavam. Esse era o motivo que levava, todos os dias, as crianças ao Castelo. No primeiro episódio da série (analisado nesta pesquisa), Nino convidou as crianças a voltarem todos os dias para brincarem com ele. Elas aceitaram o convite e assim cada episódio foi sendo construído a partir do retorno das crianças ao castelo para brincarem com o novo amigo bruxo. As personagens secundárias, que por vezes apareciam, também se envolveram nas brincadeiras protagonizadas pelas crianças e por Nino.

Dentre as brincadeiras, quatro categorias foram observadas. Em primeiro lugar, as crianças brincaram utilizando brinquedos. Com exceção de um episódio em que Zequinha levou uma bola ao castelo, nas demais situações os brinquedos utilizados eram de Nino: jogo de damas, boliche, granada de guerra, tiro ao alvo, binóculos, malabares, bolas de gude, quebra cabeça e os inventos de Nino, que não cansava de se auto-nomear grande cientista.

Em segundo lugar, as crianças gostavam muito de brincar fazendo imitações: de animais, robôs, sementes nascendo e plantas, pessoas em uma praia, pessoas andando no centro de uma grande cidade e veículos no trânsito. Algumas das imitações foram coordenadas por alguém, funcionando como uma espécie de narrador que ia contando uma história e, à medida que ela avançava, as crianças expressavam fisicamente através das imitações, os acontecimentos. Os que mais se destacaram como condutores destas atividades foram Bongô e Caipora.

A terceira categoria de brincadeira observada incluiu jogos e atividades de concentração, como adivinhações, charadas, formulação de histórias e leitura de

livros, palavras enigmáticas e a tradicional brincadeira “pedra, papel e tesoura”. Apesar de serem brincadeiras mais tranqüilas, normalmente desenvolvidas até com as personagens sentadas em roda ou no sofá, todos demonstraram muita animação e alegria ao realizá-las, e mesmo quando a própria brincadeira manifestava caráter mais competitivo, não se observou frustração ou desconforto entre as crianças.

A quarta e última categoria foi formada por atividades de caráter artístico, que acabavam virando uma grande brincadeira. Biba, Zequinha, Pedro e Nino brincaram de fazer arte! Através de pintura, desenho, construção de maquetes, projetos, ou da elaboração de textos e poesias, as crianças demonstraram prazer em utilizar a criatividade como parte fundamental de suas brincadeiras.

A maioria das brincadeiras identificadas nos episódios teve como cenário o próprio castelo, até por conta de prováveis limitações orçamentárias. Afinal, todas as gravações ocorriam dentro dos estúdios montados pela TV Cultura. Levar as crianças e Nino a outros ambientes acarretaria a construção de novos cenários e mais despesas para a equipe de produção. Em apenas dois episódios analisados, Nino e as três crianças viveram suas aventuras em outros espaços, como o fundo do mar e o interior de um livro sobre o folclore brasileiro.

No primeiro, através de uma magia, Nino transportou o castelo e todos os seus ocupantes para o oceano, e viveram juntos uma grande aventura com direito a tubarões, peixes e a participação especial das personagens do programa Glub Glub, também da TV Cultura. A produção do programa aproveitou o cenário de outra atração da emissora para poder variar as locações do Castelo Rá-tim-bum. O segundo caso também encontrou solução simplificada de produção, uma vez que o cenário do interior de um livro se restringia a uma floresta desenhada com traços quase infantis e as crianças chegaram lá novamente através da mágica de Nino. Assim, para minimizar o efeito repetitivo dos mesmos cenários, as crianças

apareciam brincando em cômodos diferentes do castelo, com destaque para a sala, biblioteca, quarto de Nino, laboratório e cozinha. Em um dos episódios houve menção a uma brincadeira entre as crianças e Nino na frente do castelo, contudo essa cena não foi exibida. Em outra oportunidade as crianças, ao manifestarem o desejo de brincar na praia e, diante da impossibilidade, transformaram a entrada do castelo, colocando areia, simulando o mar e enfeitando tudo com barracas e cadeiras de praia coloridas. Finalmente, os amigos se encontraram para brincar exclusivamente na casa de Nino, não havendo sequer referência à casa dos outros.

Além das brincadeiras, outras atividades também foram compartilhadas pelas personagens do programa. De modo geral, tudo que era realizado pelas crianças ou por Nino, se transformava em uma espécie de tarefa coletiva. Em alguns episódios apareceu a necessidade de procurar alguém ou algum objeto desaparecido. Pronto, lá se iam todos juntos e empenhados na procura, muito embora o mais lógico fosse que eles se dividissem para poder procurar melhor. As atividades de higiene pessoal também eram compartilhadas. Lavavam as mãos e escovavam os dentes juntos, usando o mesmo espaço e pia.

Mesmo que a tarefa coubesse a apenas uma das personagens realizar – como quando Nino estava inventando algo – estavam os demais próximos a ele, fazendo companhia. Cozinhar foi também compartilhado por Nino e seus amigos. Apesar de Biba se destacar na liderança da cozinha (possivelmente por ser a menina do grupo), os demais permaneciam sempre juntos, empenhados em compartilhar experiências e se divertirem. Até os momentos de descanso eram em conjunto, assim como as demais atividades observadas (cuidar de um bebê, plantar e colher, observar quadros, imagens, teatros de marionetes e dançar). Também houve cenas em que as crianças apenas conversavam, quer sobre brincadeiras, manifestações de desejos e interesses ou sobre dificuldades, normalmente

vivenciadas por Nino. As crianças, via de regra, manifestaram boas habilidades de ouvir problemas e apontarem eventuais soluções.

Muitas das cenas mostraram as crianças reunidas em torno da mesa da cozinha, vivenciando com alegria os momentos de refeição. Todas as personagens secundárias (Etevaldo, Bongô e Caipora) participaram, ao menos, de uma cena de alimentação cada uma. Ao todo, foram observadas 10 cenas desse tipo. Em algumas, os alimentos foram preparados conjuntamente por todos, como no episódio em que as crianças plantaram e colheram feijões e depois prepararam uma sopa. Em outras situações apenas um dos amigos cozinhou – Biba fez macarrão e Caipora e Nino prepararam sobremesas geladas, chamadas por eles de “Surrebrifru” – mas os demais fizeram companhia na preparação dos pratos. Até tio Victor e Morgana mostraram seus dotes culinários, cozinhando para as crianças. Pizzas também foram trazidas por Bongô e um sanduíche que sobrou do lanche de Zequinha na escola foi dividido em pedaços mínimos entre os moradores do castelo.

Por fim a proximidade – tanto física como emocional – também foi percebida de forma muito acentuada. Além das crianças, Nino e todos os demais amigos empenharam-se em realizar apenas atividades coletivas. Assim, eles se mantiveram fisicamente muito próximos, sentando lado a lado na escada, dividindo o mesmo sofá e até a mesma pia para lavar as mãos ou escovar os dentes. Em cenas de dois episódios em que as personagens se envolveram com a atividade de fotografia, por exemplo, e posaram para fotógrafos (Nino, Tio Victor e Penélope), todas as fotos registraram os amigos juntos, abraçados, um no colo do outro ou deitando a cabeça nos ombros dos amigos. Não houve qualquer fotografia individual. Nas cenas em que situações conduziram ao medo, os amigos aproximaram-se ainda mais fisicamente, juntando-se e encolhendo-se, aparentemente para a proteção mútua. Algumas outras cenas mostraram os amigos dando as mãos. Isso foi necessário nas

vezes em que todos foram viajar para o fundo do mar e para o livro de histórias, ou quando Nino precisou se concentrar para fazer alguma magia e quis a ajuda dos demais. Além disso, a proximidade física representou em diversos momentos, proximidade emocional, como um entendimento de que o amigo precisava de ajuda. Isso pôde ser percebido nas vezes em que Nino, ao levar uma bronca de seus tios era rodeado pelos amigos que ficavam bem próximos a ele, como que lhe transmitindo coragem. A mesma sensação foi sentida em dois outros episódios quando Nino, passando mal, é novamente rodeado fisicamente pelos demais.

Se na vida real, conforme asseveram os pesquisadores, as crianças amigas permanecem juntas tanto tempo quanto possível, na obra de ficção Castelo Rá-tim-bum essa história não é diferente. Muito pelo contrário. Primeiro porque Nino e seus amigos se vêem praticamente todos os dias, assim como as crianças amigas do mundo real, tal qual é percebida na literatura científica ao tratar dos relacionamentos de amizade entre crianças reais. Isso é comprovado por falas eventuais das personagens que descrevem algo como “não nos vemos desde ontem”. Mesmo as personagens secundárias, que aparecem com menor frequência, demonstram manter uma rotina constante de visitas, pois não houve qualquer menção a algo do tipo “há quanto tempo você não aparece”. Aliás, esse encontro diário entre as personagens centrais já foi previamente combinado desde o primeiro episódio e a programação de cada dia também automaticamente já estava pré-definida: eles vão brincar.

A brincadeira foi a principal atividade em conjunto realizada pela crianças do programa, mas também é assim no mundo real. No entanto, outras atividades coletivas também foram percebidas, embora assim como na literatura, em menor número. Destacaram-se: comer, conversar e dançar. Uma atividade muito típica de ser realizada em grupo por crianças amigas do mundo real não foi percebida sendo

executada pelos amigos do programa: não houve registro deles estudando juntos. Isso se deve a heterogeneidade do grupo; apenas Biba, Zequinha e Pedro estudam, e mesmo assim, a diferença de idade entre eles faz com que, provavelmente, cada um esteja em uma turma. Além disso, Nino tem o problema existencial de não ter sido aceito em qualquer escola, por ser uma criança de 300 anos. Isso possivelmente faz com que o tema “escola” não seja muito positivo para ser mencionado no grupo e não promover contexto para que atividades escolares sejam realizadas em conjunto. Dos personagens secundários apenas Bongô frequenta a escola, mas só há menção a esse fato de forma breve em um episódio.

As construções narrativas curtas (cada programa tem apenas 25 minutos), a limitação no número total de personagens e o fato de não existirem outras crianças que fossem retratadas apenas como conhecidas ou colegas dos demais não permitiram comparar as formas de brincadeira envolvendo amigos e não amigos. Os quatro personagens centrais – Nino, Biba, Pedro e Zequinha – protagonizaram muito mais cenas em conjunto do que com a participação das personagens secundárias – Caipora, Bongô e Etevaldo. Em todas as situações, a complexidade da brincadeira foi similar; as crianças demonstraram estima e afeição por todos os amigos, mais ou menos presentes (personagens centrais ou periféricas). Mesmo com as personagens secundárias aparecendo em menos episódios, foram identificadas como amigas dos demais e, portanto, não havia motivo para distinção durante as brincadeiras.

Em segundo lugar, apesar da série Castelo Rá-tim-bum se desenrolar dentro de um castelo mágico e envolver personagens com poderes especiais – como o bruxinho Nino, o ser folclórico Caipora ou o extraterrestre Etevaldo – suas brincadeiras foram bastante semelhantes às brincadeiras das crianças comuns. Pelo menos na hora do divertimento, na visão dos roteiristas e produtores do programa,

todas as crianças são iguais, quer tenham 300 anos, sejam dotadas de poderes especiais ou até mesmo vivam em outros planetas. Em apenas quatro cenas analisadas as personagens que detinham habilidades especiais utilizaram esse poder na brincadeira. Em um episódio, Nino e Etevaldo – dois personagens com poderes especiais – aparecem pacientemente no quarto de Nino jogando damas, como qualquer criança comum o faria. Ao humanizar todas as personagens, o programa criou um sistema de maior identificação entre expectadores e personagens, o que é fundamental para atingir sua audiência. Tanto os brinquedos quanto as brincadeiras mostradas eram coerente com a realidade das crianças brasileiras, não sendo percebida qualquer menção a produtos ou atividades estranhas ao contexto e à cultura nacional. Isso demonstra novamente a preocupação dos roteiristas e produtores em criar identificação com o grupo de expectadores visados.

Em terceiro lugar, embora as crianças reais, conforme os pesquisadores, compartilhem passeios e atividades fora do âmbito casa-escola e visitem as casas uns dos outros, os amigos do programa tiveram suas atividades comuns limitadas ao castelo. Possivelmente, limitar o encontro e o brincar das crianças na casa de apenas um deles – Nino – pode ser entendida muito mais como uma limitação na produção desse formato seqüencial de programa do que a uma intenção generalizada de mostrar uma forma de relação de amizade em que apenas um espaço serve de contexto para os encontros.

A convivência próxima entre as personagens proporcionou a elas o exercício de habilidades importantes para o desenvolvimento de socialização, conforme também descrevem os pesquisadores. Nos 20 episódios e nas 164 cenas analisadas, Nino, Biba, Zequinha, Pedro, Bongô, Etevaldo e Caipora brincaram muito, mas também organizaram as regras de suas brincadeiras, tomaram decisões,

negociaram, observaram os sentimentos uns dos outros, estabeleceram metas, gerenciaram conflitos, enfim, fizeram tudo aquilo que os pesquisadores identificaram como fruto de relacionamentos interpessoais positivos envolvendo crianças amigas.

## **5.2 Intimidade**

Para Adler e Adler (1998), ao se tornarem amigas as crianças desenvolvem relacionamentos que se dão em diferentes graus de intensidade, proximidade e intimidade. A intimidade cria entre as crianças um contexto positivo para o seu desenvolvimento social e emocional. Crianças amigas usufruem de maior reciprocidade e intimidade, embora pesquisadores reconheçam que é apenas com o passar do tempo que o nível de intimidade e auto-revelação se aprofunde (Berndt, 1981). À medida que crescem, as crianças conhecem melhor as características, preferências e personalidade dos seus amigos (Diaz & Berndt, 1982).

Bigelow (1977) enumerou três estágios sucessivos de expectativas das amizades entre crianças, indicando o aprofundamento da intimidade entre elas. O primeiro estágio (“situacional”) estaria ligado ao desenvolvimento de atividades comuns entre as crianças, sem aprofundar questões íntimas ou revelações pessoais. As crianças simplesmente brincam juntas. No segundo estágio (“normativo ou contratual”), há o desenvolvimento de regras de convivência e amizade. A violação das normas gera reações negativas entre os amigos, como conflitos e sentimentos de desaprovação. No terceiro estágio (“psicológico interno”), as crianças atingiriam o mais alto grau de auto-revelação com seus amigos, o que indicaria também a manifestação de empatia e compreensão mútua.

Os amigos próximos apresentam mais intimidade e confiança, passam mais

tempo juntos, desenvolvem mais atividades em comum, compartilham interesses e dividem sentimentos, revelações íntimas e se sentem seguros fazendo tais confidências (Adler & Adler, 1998). Normalmente aos melhores amigos são revelados os maiores segredos e ansiedades de uma criança. Entre os mais novos não existe, segundo Rayou (1999), grandes preocupações em se guardar um segredo revelado por um amigo. Para as maiores, a quebra do segredo é motivo de punição, que pode variar de acordo com a natureza do segredo, de uma suspensão temporária da amizade até a total ruptura da relação (Trevisan, 2006).

Este item trata da intimidade entre as personagens, incluindo a revelação de estados mentais aos amigos, revelações pessoais e familiares, a exteriorização de desejos e indícios de intimidade e manutenção da privacidade. Finalmente, os dados são comparados com a literatura científica sobre amizade na infância.

De modo geral, pela constância de encontros entre as personagens principais da série, que se reúnem todos os dias para brincar, são poucas as revelações pessoais observadas. De todos os personagens, os que mais disseram coisas sobre si foram Nino e Caipora. Nino, até por ser o anfitrião do castelo, personagem central em torno do qual se desdobraram as narrativas, compartilhou com os amigos mais fatos sobre sua vida, suas preferências, sua família. Caipora também falou um pouco sobre si. Disse se chamar Caipora Régia, mas adorava ser chamada de Rê; que parecia bicho mas não era; falava como gente, mas gente também não era; protetora das matas, adorava barulho e confusão. Explicou ainda como fazer para chamá-la e mandá-la embora. Os demais amigos fizeram breves referências a suas vidas. Bongô, ao ser questionado por Biba quando se conheceram, declarou ser entregador de pizzas, estudante e adorar dançar. Falando em preferências, as crianças fizeram menções a apreciar algumas comidas servidas ao longo dos episódios. Biba concordou com Bongô e disse que também adorava dançar.

Zequinha declarou ser apaixonado por suco de uva. Mas a maioria destas revelações foram circunstanciais, aparecendo sutilmente no contexto de um acontecimento ou brincadeira.

Em relação ao compartilhamento de emoções e sentimentos íntimos, também foram registradas poucas cenas nos 20 programas analisados. Bongô não escondia dos outros o seu medo de Morgana. Por vezes as crianças tentaram convencê-lo do bom coração da bruxa, mas ele preferia não arriscar. Zequinha comentou com os amigos, durante uma refeição, da sua frustração por ser pequeno e impedido, pelos meninos de sua escola, de jogar futebol. Caipora revelou seu arrependimento por ter magoado Nino e expressou o desejo de se retratar. Nino confidenciou, depois de mais uma briga com Caipora, que estava morrendo de saudades da amiga. Em outros episódios, os amigos descreveram seu estado físico. Nino, por três vezes, declarou não estar se sentindo bem e foi atendido e cuidado pelas crianças. Quem também compartilhou uma indisposição física foi Etevaldo, após experimentar pela primeira vez a comida humana.

Uma invenção de tio Victor possibilitou às personagens compartilhar com os amigos os seus maiores desejos: a máquina sonhográfica. Através de uma imagem todos ficaram sabendo que o sonho de Nino era ser astronauta; o de Biba ser um astro do rock; o de Pedro ser jogador de futebol; enquanto a coisa que Zequinha mais quer no mundo é um grande sorvete. Em outro episódio Bongô revelou que gostaria muito de ter um passo que medisse cinco metros, para que pudesse entregar muito mais pizzas em menos tempo.

Algumas poucas vezes as personagens compartilharam com seus amigos acontecimentos passados de suas vidas. Normalmente essas revelações tinham a ver com o tema do episódio e ajudavam a criar um contexto para explicar o fato central do programa. Nino destacou-se, novamente, como o principal revelador aos

amigos de acontecimentos que o envolveram. Contou um pesadelo que teve; que tomou remédio por conta própria e que esqueceu de fazer compras. Disse ainda que tinha queimado um assado que estava preparando para o almoço e que, durante uma brincadeira, manchou um quadro de tio Victor. As crianças fizeram apenas uma menção, no primeiro episódio, a como tinham sido suas aulas naquele dia. Etevaldo poucas vezes disse por onde tinha passeado antes de chegar ao castelo. Bongô contou algumas histórias engraçadas sobre sua rotina de entregador de pizzas. Como o tempo do programa era curto (cerca de 25 minutos), as narrativas concentraram-se no que era realmente relevante para que as histórias fossem compreendidas pelos telespectadores. Assim, apenas revelações de fatos passados fundamentais para a compreensão da trama daquele dia foram acrescentadas nos episódios.

Poucas revelações envolveram membros das famílias das personagens. Com exceção novamente de Nino, que tinha parte da família retratada nos episódios, os demais fizeram poucos comentários sobre seus familiares. Não se sabe, por exemplo, se Biba, Zequinha e Pedro têm irmãos; se moram com seus pais; se convivem proximamente com tios e avós. As únicas menções a familiares das crianças nos 20 episódios foram: Zequinha afirmou que na casa de sua tia tem um pé de “maria-sem-vergonha” e revelou ainda conhecer o nome do pintor que realizou a pintura na casa de sua avó. Biba declarou que sua mãe sempre lhe diz que remédio não é brinquedo. Bongô, no episódio “Bebês” (número 45), ajudou as crianças a cuidarem de Zequinha, que voltou a ter poucos meses de idade depois de beber uma poção mágica de tio Victor. Ao ser questionado acerca de sua habilidade com bebês, acabou confessando que tinha uma família bem grande, com muitos irmãos e sobrinhos. Caipora também fez um breve comentário sobre sua família, ao informar que uma história que contaria para os amigos havia sido aprendida com um

de seus antepassados. Etevaldo não mencionou sua família, mas fez uma referência a sua casa, dizendo que precisava ir embora para cuidar do jardim.

Em algumas cenas, as personagens mostraram aos amigos algo genuinamente seu. Nino levou as crianças para conhecer seu quarto, seus brinquedos e seu laboratório secreto. Também apresentou aos amigos os seus inventos e até o sapatinho que usava quando era um bebê. Etevaldo, diante da curiosidade dos demais, explicou como funcionava o sistema de nutrição em seu mundo, e mostrou a todos as suas pílulas alimentares. Além de Nino e Etevaldo, apenas Zequinha deixou seus amigos apreciarem algo seu. No episódio “Ligeiramente enjoado” (número 5), ao ir da escola para o castelo, Zequinha estava portando sua merendeira e a apresentou aos outros, bem como, o lanche que estava dentro e que havia sobrado desde a hora do recreio. Ao longo dos 20 episódios analisados, estas foram as únicas aparições de objetos e propriedades pessoais das personagens que foram apresentadas aos amigos.

Ao mesmo tempo em que poucas revelações e confidências foram compartilhadas entre as personagens, algumas ações e atitudes das crianças demonstraram, na prática, bom nível de intimidade e liberdade desfrutada entre elas. Em primeiro lugar, todos os visitantes entravam no castelo e se dirigiam aos cômodos sem pedir licença, agindo como se estivessem em suas próprias casas. O quarto de Nino era procurado e seus brinquedos remexidos sem que fosse preciso pedir autorização, e a não ser no episódio em que ele achou que já tinha virado adulto (“O Nino mudou”, número 21), Nino não reclamou quanto a isso. Também não havia qualquer “cerimônia” nas declarações de estarem com fome e quererem comer. Todos livremente abriam a geladeira e procuravam comida no armário. Em “O Nino está ficando verde” (episódio 19), as crianças decidiram chamar Victor para vir ajudar a cuidar do bruxinho que estava doente, e Pedro se dirigiu ao telefone e

ligou pra o tio de Nino sem nem procurar qualquer informação, demonstrando saber de memória o número do trabalho dele. As atividades de higiene, como escovar os dentes e lavar as mãos, normalmente mais íntimas, foram compartilhadas em total sintonia, na mesma pia e na mesma hora, sem constrangimento. Quando o dente de Zequinha estava prestes a cair, ele deixou que todos os amigos colocassem a mão em sua boca para avaliar o nível de soltura.

A simulação de intimidade foi a arma utilizada por Nino para se livrar de Caipora (Meu nome é Caipora, número 3). Ao chamar Caipora de Rê – o apelido que ela queria que todos utilizassem, mas que na prática, ninguém nunca usou – Nino fingiu agradá-la, demonstrando ser muito íntimo apenas para descobrir a senha que a mandava de volta para o seu mundo.

Houve apenas um registro quanto a tentativa de manutenção da privacidade, e partiu de tio Victor. Após um jantar que compartilhou com Nino e as três crianças, Etevaldo começou a se sentir estranho. Aquela era a primeira vez que o extraterrestre experimentava alimentos humanos. Notando o que estava acontecendo, Tio Victor chamou Etevaldo no canto e lhe ensinou a usar o banheiro, indicando até a utilização do papel higiênico. O diálogo entre os dois foi reservado. Tio Victor não quis falar da frente das crianças que estavam sentadas à mesa, exatamente para poder preservar a privacidade do amigo que morava no espaço.

A estrutura narrativa de uma série educativa infantil televisiva, como é o caso do Castelo Rá-tim-bum, apresenta diversas limitações, especialmente financeiras e de tempo para que as histórias sejam contadas. Assim, o número total de personagens é fixo, bem como os cenários usados. Praticamente tudo se passa dentro do castelo. O tempo de 25 minutos por episódio é suficiente apenas para a ambientação inicial, a apresentação do problema em torno do qual o programa daquele dia vai discorrer, o clímax e o fechamento. E sem contar ainda os diversos

quadros educativos que são exibidos a cada programa. Desta forma, pouco ou quase nenhum tempo sobra para que sejam revelados detalhes adicionais das vidas das personagens, com exceção daqueles fundamentais para a compreensão das histórias. Isso faz com que seja muito limitada a análise sobre a intimidade compartilhada pelas personagens. Elas provavelmente não trocam mais informações sobre suas vidas por pura falta de tempo durante os programas, o que não acontece no mundo real.

### **5.3 Aspectos Afetivos da Amizade**

O relacionamento com um amigo possibilita às crianças o desenvolvimento e a administração de emoções como raiva, medo, alegria e tristeza. Reconhecer as próprias emoções e as do outro e expressar emoções adequadas a cada situação ou pessoa são indícios de ajustamento social (Ramsey, 1991; Montandon, 1996).

As emoções são sentidas e expressas de formas diferentes por meninos e por meninas. Elas apresentam um repertório emocional mais vasto, um vocabulário mais elaborado e maior capacidade analítica a respeito das situações que vivenciam com os amigos (Trevisan, 2006). Ter um amigo contribui para o amadurecimento emocional, cognitivo e social das crianças, que demonstram maior ligação afetiva com amigos do que com não-amigos. Mesmo que o tempo provoque mudanças nos aspectos cognitivos da amizade, a afetividade poderá permanecer inalterada (Bigelow, 1977). A amizade precisa ser cultivada através do tempo, tarefa que requer habilidades especiais para se manter o amigo junto de si. Desenvolver essas habilidades, segundo Salisch (2001), não é uma tarefa fácil.

Boreli & Garcia (2005) investigaram a presença de algumas emoções básicas

nas amizades de crianças. Entre as emoções investigadas, a alegria foi a emoção mais claramente associada à amizade (citada por 97,5% dos entrevistados), seguida pelo medo de perder os amigos (70%), a raiva ocasional dos amigos (42,5%) e tristeza causada por um amigo (32,5%).

Este item vai discutir a manifestação da afetividade entre as crianças amigas do programa Castelo Rá-tim-bum. Serão levados em conta, prioritariamente, aspectos ligados à manifestação de vínculos sociais, expressos sob forma de palavras ou comportamentos. Além disso, serão observadas as emoções mais vivenciadas entre as personagens, bem como, suas competências em expressar tais emoções. Também serão descritas as considerações sobre a amizade das crianças feitas por outras personagens do programa, como os adultos e demais moradores do castelo. Ao final do item os dados encontrados serão analisados à luz dos estudos sobre amizade na infância.

Biba, Zequinha, Pedro, Nino, Caipora, Etevaldo e Bongô nomeavam-se como amigos e valorizavam a amizade que compartilhavam. Prova disso era a constante manifestação verbal e comportamental de apreço uns pelos outros ao longo dos 20 episódios analisados. A principal emoção resultante dos encontros entre eles era a alegria. As crianças demonstravam satisfação quando se encontravam e enquanto permaneciam juntas.

O momento em que se dava o reencontro a cada episódio era muito especial. Chegava a ser esfuziante! Os amigos se saudavam, demonstrando grande alegria por estarem novamente juntos. Quando as personagens secundárias apareciam em cena, normalmente a comemoração era ainda maior, visto se encontrarem com menor frequência do que as personagens centrais. A única ressalva a ser feita era a forma como Nino recebia Caipora, normalmente demonstrando até certa frieza quando comparada com a alegria que dispensava aos demais amigos. Era tão

patente a recepção calorosa entre as personagens a cada novo encontro que no episódio “Pintou sujeira” (número 26) Bongô reclamou da recepção que teve, completamente diferente das anteriores. As crianças estavam tão absortas em um problema que tinham a resolver que mal saudaram o entregador de pizzas quando chegou. Bongô não deixou por menos e declarou: “Essa é a recepção que merece um velho amigo?”. As crianças então perceberam a falha e trataram de abraçá-lo. Os momentos de despedida também eram muito sentimentais, normalmente cercados de lamentações pelo final da brincadeira e promessas de um breve reencontro.

As crianças do programa reconheciam e expressavam com facilidade suas emoções em relação aos amigos. Não foram raros os momentos em que as personagens disseram umas às outras como se percebiam, declarando-se felizes, ou tristes, ou chateados, ou com saudade. Enfim, as crianças souberam exteriorizar verbalmente aquilo que sentiam em relação a um amigo ou a todos os amigos. Na grande maioria das vezes as expressões foram positivas, como “gostar muito de todos”; “estar com saudades”; “ficar feliz com o reencontro”; “ficar feliz por ajudar”, entre outras. Nos episódios analisados, pelo menos em algum momento cada uma das sete personagens expressou aos demais alguma consideração positiva sobre o que sentia – ou em relação a amizade que compartilhavam em grupo ou alguma menção direta a um amigo específico, como quando Biba disse a Etevaldo que gostava muito quando ele vinha lhes visitar. Pedro afirmou que o castelo não era o mesmo sem Caipora. Aliás, Caipora e Biba foram as que mais se manifestaram verbalmente aos outros, mesmo sendo Caipora uma personagem secundária que não apareceu em todos os episódios. Em “Saudade” (episódio 61), ao saber que os amigos viajaram ao seu mundo simplesmente para fazerem as pazes depois de uma briga, Caipora exclamou: “Mas que amiguinhos mais queridos eu tenho”. Nino

também foi relativamente expressivo, chegando a dizer depois de ter recebido ajuda das crianças (“O Nino está ficando verde”, número 19) que os reconhecia como amigos de verdade. Etevaldo declarou certa vez que gostava muito de todos dali.

Mas existiram também manifestações verbais de desagrado, ressentimento e tristeza entre os amigos, como quando Nino reclamou dizendo-se magoado com Caipora por ela ter comido toda a sobremesa que ele havia preparado. Por outro lado, Caipora declarou que ficou triste por Nino ter ficado triste. No mesmo episódio as crianças também se ressentiram com Caipora, mas com medo de magoá-la preferiram não se manifestar verbalmente, embora expressassem de forma não verbal todo o desagrado. Biba chegou a declarar: “Prefiro não falar nada”. Em “O Nino mudou” (episódio número 21), as crianças se chatearam depois que o bruxinho quis se fazer de adulto e disse que não queria mais bagunças no castelo. Eles se mostraram tão decepcionados com o amigo que disseram que iriam embora e não voltariam mais. Nino depois se declarou arrependido e no final todos fizeram as pazes. Sentimentos como ciúme e inveja não foram percebidos entre os amigos, embora a Cobra Celeste, um dos animais de estimação do Nino, mostrasse muito ciúme da relação das crianças e Nino, chegando a fazer chantagem emocional em um dos episódios porque todos se esqueceram de tirar fotografias dela.

Os vínculos estabelecidos entre as personagens também eram visíveis pelo contato físico que desfrutaram. Em várias cenas as crianças se abraçaram, deram as mãos, ofereceram colo ou aconchego. Novamente as meninas se mostraram mais competentes nesse sentido. Biba e Caipora trocaram abraços durante os momentos de reencontro, permaneceram abraçadas por vezes durante os diálogos e até andaram de mãos dadas pelo castelo. O abraço também caracterizou os momentos de reconciliação depois de uma briga e até os de medo. Especialmente Zequinha procurava o abraço dos colegas quando se sentia em perigo, como no

episódio “Tchau não, até amanhã” (número 01), em que correu para os braços de Pedro quando viu Nino disfarçado de fantasma.

A estima pelos amigos também foi demonstrada nas preocupações das personagens umas pelas outras. Normalmente, essas preocupações refletiam-se nos cuidados dirigidos ao amigo que precisava de ajuda. Biba pegou Zequinha no colo com muito carinho e o colocou sobre o sofá, no episódio em que ele perdeu seus tênis (“Alguém viu os meus sapatos”, número 13). Ao ver que Nino não passava bem em três episódios, seus amigos ficaram todo o tempo ao seu lado, atendendo suas necessidades e fazendo companhia. Quando Zequinha sumiu no castelo, durante o primeiro episódio, Pedro se mostrou muito preocupado e saiu valentemente à sua procura. Quando Nino e Etevaldo encontraram um tubarão na viagem que fizeram ao fundo do mar, os amigos que assistiam a tudo pela janela mobilizaram-se para ajudá-los a se verem livres da fera.

Ainda houve outras manifestações de estima e consideração pelos amigos. No episódio “Pintou sujeira” (número 26) Bongô passou pelo castelo simplesmente para deixar uma pizza para presentear seus amigos. Caipora remontou o quebra-cabeça de Nino que ela havia desfeito e fez um doce para ele como pedido de desculpas. Zequinha dividiu seu sanduíche com todos os moradores do castelo, mesmo significando que cada um – mesmo ele – iria ficar com um pedaço mínimo do alimento. Biba fez uma macarronada para o Nino quando percebeu que o amigo estava morrendo de fome. Todos viajaram ao mundo de Caipora e enfrentaram o lobisomem simplesmente para dizer a ela que estavam com saudades. E no episódio em que Zequinha virou de novo um bebê, seus amigos cuidaram dele com infinita paciência, oferecendo carinho, conforto e atenção, segundo as palavras das próprias crianças. Aliás, Zequinha por ser o mais novo, era constantemente presenteado com as maiores provas de consideração por parte de seus amigos,

que, via de regra, manifestavam muita paciência para com o garoto. Ressalvas são feitas aos momentos em que ele começava com uma sessão interminável de “por que´s?”, fazendo com que as respostas de seus amigos fossem invariavelmente a mesma: “Porque sim, Zequinha!”.

Um último aspecto relevante a ser descrito foi o reconhecimento da importância que tinha a amizade na perspectiva de outros moradores do castelo, que acompanharam de longe a relação entre as três crianças, Nino, Caipora, Etevaldo e Bongô. O primeiro episódio da série foi rico de informações a esse respeito. A princípio, tio Victor e Morgana estavam há tempos tentando em vão matricular Nino em uma escola humana. O resultado era sempre negativo em função da idade do bruxinho. As escolas não aceitavam matrículas de um aluno que tivesse 300 anos. O curioso daí é que Nino de fato não precisaria ir à escola por outro motivo que não fosse para fazer amigos. Como bruxo ele poderia aprender todo tipo de conhecimentos – muito mais sofisticados inclusive, do que os conhecimentos humanos – diretamente de seus tios. No entanto, essa forma de educação acabaria por tornar o menino solitário. Assim, as primeiras cenas do primeiro episódio mostraram tio Victor, Morgana, Adelaide (a gralha de Morgana) e o livro mágico do castelo repetindo continuamente: “Coitadinho do Nino”. O motivo do adjetivo “coitadinho”, nesse caso, foi brevemente explicitado por Morgana quando completou a frase: “... Ele só queria ter amigos”. O próprio bruxinho resolveu seu maior problema ao lançar um feitiço na bola de Zequinha e atraí-lo, juntamente com as duas outras crianças, ao castelo. Como Nino resolveu aplicar um susto nas crianças assim que elas chegaram pela primeira vez no castelo vestindo-se de fantasma, as fadinhas Lara e Lana (que viviam no lustre da sala) só puderam criticar a sua atitude, dizendo: “Depois o Nino reclama por não ter amigos”. A fala das fadinhas indicou que a grande frustração de Nino e o motivo de sua maior infelicidade era, de

fato, a solidão (de amigos). E todos sabiam disso. Desta forma, os moradores do castelo se alegraram sobremaneira quando Nino finalmente apresentou os garotos como sendo seus novos amigos. Foi muito significativo, e serve para resumir a opinião de todos, o comentário das botas Tap e Flap ao ver o bruxinho brincando com as crianças: “De agora em diante, Nino vai ser mais feliz!”. A amizade, no consenso geral das demais personagens do programa, foi eleita como a maior razão de alegria que Nino poderia desfrutar em sua vida. O contato próximo com outras crianças deu a Nino mais entusiasmo e alegria de viver. A primazia da alegria também está presente na literatura sobre a amizade. Tio Victor também demonstrou muita estima e consideração por seus amigos, apresentando três deles nos 20 episódios analisados: Etevaldo, o Saci e Leonardo da Vinci.

A série atribuiu um grande valor emocional à amizade, especialmente quanto ao gostar e à alegria. Apesar de aparentemente falar sobre magia, bruxos, extraterrestres, seres fantásticos, o programa é, no fundo, uma grande apologia à importância da amizade para a vida das crianças. Ao mostrar a transformação de Nino, que no primeiro episódio era tido por seus familiares como o “coitadinho”, em uma criança feliz, criativa, confiante, e isso tudo após conquistar amigos, o programa investiu na idéia de que a amizade é uma das partes mais ricas da vida das crianças.

As pesquisas sobre o tema têm indicado que a amizade está associada a diferentes emoções na infância. O programa refletiu essa riqueza emocional da amizade incluindo vários tipos de emoções entre amigos, como alegria, saudade, mágoa, frustração, preocupação, apoio, raiva, entre outras. A exteriorização adequada a cada situação é típica de crianças que apresentam bom ajustamento social e já conseguem se colocar no lugar do outro. Nino percebeu que foi severo demais com Caipora e imaginando como ela deveria estar se sentindo, resolveu se

desculpar (Episódio “Saudade”, número 61). Portanto, as manifestações das emoções por parte das personagens desse programa de ficção são compatíveis com manifestações emocionais de uma criança do mundo real.

Assim como na literatura, as personagens femininas também demonstraram maior competência social. Biba e Caipora se destacaram em praticamente todas as observações sobre afetividade por expressarem mais carinho no contato, manifestarem mais comportamentos de cuidado para com os amigos e serem mais receptivas e solidárias.

No programa, Nino avaliou sua amizade com as três crianças como superior a qualquer outra amizade que pudesse ter. O bruxinho, ao dizer às crianças que elas eram, para ele, amigas de verdade, estava ao mesmo tempo dizendo que podiam existir outras modalidades de amigos com quem não poderia ele contar com a mesma intensidade com que contava com Biba, Zequinha e Pedro. Boreli & Garcia (2005) e Trevisan (2006) já haviam percebido isso no mundo real, quando descreveram que as crianças de suas pesquisas mencionaram algo como “amigo-amigo”, “amigo-irmão” ou “amigo de verdade” como se indicassem que amigos podem ser mais ou menos próximos e mais ou menos confiáveis.

Para concluir, assim como no caso das crianças pesquisadas, as crianças do programa Castelo Rá-tim-bum também viam suas amizades como eminentemente positivas e promotoras de alegria. Sem dúvida existem registros de episódios de mal-estar envolvendo amigos – tanto no mundo real quanto na ficção – mas estar com um amigo é prioritariamente um momento de prazer.

## 6. CONFLITO, AGRESSIVIDADE E COMPETIÇÃO

Amizades entre crianças não são relacionamentos isentos de conflito, agressividade e competição. Este capítulo apresenta a incidência de problemas no relacionamento das personagens infantis no Castelo Rá-tim-bum, analisando as situações que os originaram, negociações e resoluções de problemas, bem como a similaridade entre o que foi retratado pelo programa e a vida real das crianças.

### 6.1 Conflito

Apesar da literatura sobre relacionamentos referir-se a um lado positivo (light side) e outro negativo (dark side), a realidade não é bem assim. Aspectos tidos prioritariamente como positivos, como o companheirismo, por exemplo, podem trazer conseqüências sociais funestas, como quando dois amigos se reúnem com o objetivo de cometer um crime ou fraudar alguém. Por outro lado, aspectos normalmente considerados como negativos podem trazer repercussões positivas para o relacionamento, como nos casos em que se identifica o fortalecimento da amizade após um episódio de conflito (Aboud, 1989; Azmitia & Montgomery, 1993). Há maior probabilidade de crianças amigas se envolverem em situações de conflito em comparação com crianças não amigas (Hinde, Titmus, Easton & Tamplin, 1985), até por conta do tempo de convivência muito maior que os amigos usufruem (Hartup, 1989) ou pelo sentimento de posse sobre o amigo (Trevisan, 2006). O que caracteriza a amizade entre as crianças não é a ausência de conflitos, mas a forma como as crises são resolvidas. A partir da análise de 82 estudos empíricos, Newcomb & Bagwell (1995) concluíram que a grande contribuição positiva dos

conflitos para as amizades infantis parece ser o que se aprende a partir das situações de resoluções e acordos.

Segundo Garcia (2005), até a idade de quatro anos não existem diferenças significativas na forma, nas situações ou na frequência com que os conflitos ocorrem entre amigos e não-amigos. Após essa idade as crianças empenham-se mais na resolução das crises com os amigos, a fim de encontrar uma resolução eqüitativa e que atenda a todas as partes. As estratégias de resolução encontradas por crianças amigas valorizam a possibilidade de elas continuarem unidas e em boa convivência posterior, e passam pela prática da negociação.

A negociação de um conflito acontece de forma diferente quando envolve crianças amigas ou crianças não-amigas, com mais contrapropostas e concessões, o que sofre influências culturais (Fonzi, Schneider, Tani & Tomada, 1997). O empenho demonstrado na resolução de conflitos depende da avaliação da gravidade da situação e de suas características individuais, visto que para algumas um pedido de desculpas é suficiente, enquanto que para outras, motivos mais banais decretam a ruptura definitiva da amizade (Trevisan, 2006). Os motivos que desencadeiam conflitos parecem diferir por gênero. Enquanto as meninas envolvem-se em conflitos por controle social, os meninos disputam objetos (Shantz & Shantz, 1985).

A forma através da qual as crianças lidam com situações de conflito, exerce influência também no estabelecimento de novas e futuras amizades e até na manutenção das relações com outros amigos. O desejo de vingança pós-conflito está associado à carência de amigos ou à construção de uma rede de amizades de baixa qualidade. Rose & Asher (1999) descrevem as meninas com mais habilidade pró-social do que os meninos.

Alguns episódios de conflito foram percebidos entre as personagens do Castelo Rá-tim-bum. Ao realizar a análise dessas cenas, procurou-se descrever o

contexto das situações conflitivas, os motivos desencadeadores, personagens envolvidas, as principais estratégias de resolução adotadas e seu desfecho.

Os conflitos apareceram com muita leveza e foram momentâneos, sendo resolvidos na mesma hora em que ocorreram, seja através de um pedido formal de desculpas ou de um lamento. Essa resolução rápida de situações conflitivas pode ter a ver com a necessidade de iniciar e terminar uma história a cada novo episódio. Em apenas dois programas os conflitos tiveram caráter mais acentuado e deram origem a comportamentos agressivos, o que será descrito no próximo item. Os motivos para os conflitos variaram, mas de modo geral é possível agrupá-los em cinco categorias em função de algum traço em comum.

A primeira categoria foi formada pelos conflitos que se originaram por opiniões discordantes entre os amigos. Por enxergarem situações com pontos de vistas divergentes, deu-se algum conflito. Por exemplo, ao trocarem idéias sobre possíveis temas de livros que seriam interessantes, Biba reclamou que as opiniões apresentadas pelos amigos eram muito bárbaras e violentas. Como a menina preferia histórias românticas, foi a vez dos meninos torcerem o nariz para ela. Já Nino e Caipora, as personagens que vivenciaram o maior número de episódios de conflito e mesmo de agressividade em todos os programas, se estranharam quando ele disse que já era um adulto e ela não concordou, inclusive dando indícios para provar que Nino continuava a ser apenas um garotinho. Em todas as situações de discordância sobre algum tema, os diálogos registrados tinham sutileza e até um pouco de humor.

A segunda categoria foi formada por conflitos que derivaram de disputa por objetos, presente em um episódio apenas, envolvendo os meninos (Shantz & Shantz (1985). Quando foram visitar o fundo do mar (Episódio Glub... Glub... Glub..., número 68) as crianças queriam nadar para ver os peixes bem de perto. Como no

castelo só existiam dois equipamentos de mergulho disponíveis, Nino e Etevaldo os vestiram, o que muito incomodou Pedro e Zequinha, pois os dois também queriam nadar. Para amenizar a situação Nino prometeu que ele e o extraterrestre voltariam logo a fim de permitir que os outros dois também fossem nadar.

A irritação provocada por algum comportamento apresentado por uma das personagens originou a apresentação de episódios de conflitos entre os amigos, e formou a terceira categoria. O principal motivo de irritação percebido em todos os programas foram as excessivas perguntas de Zequinha, que deixavam seus amigos irritados. Por vezes, algumas personagens chegaram a responder de forma ríspida ao garotinho, o que até provocaria um mal-estar entre as personagens se não fosse a imediata vinculação à cena de um quadro educativo que objetivava dar maiores detalhes e explicações sobre justamente o tema que Zequinha tanto perguntava. Mas Zequinha também se irritou com os amigos. Isso foi percebido especialmente em cenas que as demais crianças riram por algum ato do menino, ou o consideraram ingênuo. No episódio “Feijão Maravilha” (número 30) as crianças acharam graça no fato de Zequinha colocar até maionese para adubar uma planta. O menino não gostou e respondeu que a planta era dele e, portanto, adubava como bem entendesse. Caipora também irritou os amigos com sua constante mania de ficar aparecendo e desaparecendo durante os diálogos.

A quarta categoria de motivos que originaram conflitos foi formada por divergências nos momentos de brincadeira, como quando Zequinha tomou o *milk shake* que iria formar o lago da maquete das crianças ou quando Biba pisou, sem querer, no jogo que Pedro estava tentando montar no chão. A maioria dos conflitos observados nos 20 episódios pertencia a esta categoria, mostrando que pequenos desentendimentos foram comuns na relação das personagens, sendo todos retratados com humor e efeitos sonoros especiais, possivelmente para amenizar

possíveis conotações negativas que essas cenas poderiam provocar nos telespectadores mirins. Como as personagens brincaram, e muito, durante todos os programas, foram tratados como naturais os pequenos desentendimentos entre elas durante as suas atividades.

A última categoria de motivos que provocaram os conflitos entre as personagens foi formada pelos episódios de implicância entre as crianças. Os meninos foram os que mais se destacaram, especialmente Nino, em sua relação quase de “amor e ódio” com Caipora. Por exemplo, Nino usou de ironia para falar a Caipora que não comesse as plantinhas do castelo. Além disso, a chamou de comilona e disse que ela iria explodir de tanto comer. Pedro e Zequinha também protagonizaram uma cena de implicância com Caipora, quando riram por ela não saber o que seria um livro. Em todas as cenas observou-se a atitude de proteção de Biba para com Caipora, que defendeu a amiga das implicâncias dos demais.

Como pode ser observado, a maioria dos conflitos observados ao longo dos episódios aconteceu em situações comuns, decorrentes das atividades e brincadeiras em que as crianças estavam envolvidas. Foram conflitos circunstanciais, momentâneos, tiveram resolução rápida, mesmo porque cada episódio deveria se esgotar em si mesmo e os problemas não poderiam se arrastar de um programa ao outro. Isso fez com que conflitos fossem solucionados com a mesma rapidez com que apareceram. Uma segunda conclusão possível é que os roteiristas e produtores do programa usaram as situações conflituosas com leveza e bom humor, possivelmente em função do caráter de entretenimento educativo infantil do programa. A apresentação de conflitos ou situações até mais negativas entre as personagens poderia comprometer a proposta de alegria e conferir uma carga emocional mais densa ao programa. Assim, músicas engraçadas, efeitos sonoros e expressões fisionômicas especiais foram usadas como recursos para

conferir aos conflitos um caráter ameno. Além disso, todos os conflitos tiveram repercussões positivas, especialmente através da adoção de quatro alternativas de resolução de crise: pedido de desculpas, lamentar o ocorrido, garantir que da próxima vez seria diferente e tomar partido de um amigo para defendê-lo. Com isso, as crianças superaram suas crises, reforçaram seus vínculos e apareceram brincando, ao final de cada episódio, com maior disposição ainda do que nas cenas iniciais.

Assim, as personagens infantis do Castelo Rá-tim-bum comportaram-se de modo semelhante às crianças reais, conforme a literatura, com o fortalecimento da amizade após situações de conflito. Souberam enfrentar suas crises e tiraram proveito delas de forma positiva, unindo-se ainda mais. Os conflitos apresentados na ficção também tiveram baixa complexidade e, por isso, foram resolvidos facilmente e sem maiores conseqüências. As crianças do programa se encontraram todos os dias para brincar. Os conflitos eram inevitáveis e seria absolutamente irreal se eles não fossem descritos nos episódios. Contudo, foram representados de modo mais ameno e até cômico, além de terem, por obrigação narrativa, prazo de resolução mais curto. As causas e negociações mostradas também foram similares às descritas como típicas das crianças do mundo real, conferindo mais legitimidade às crises retratadas pela ficção.

## **6.2 Agressividade**

Enquanto o conflito caracteriza-se pela oposição entre pessoas, a agressividade significa um comportamento direcionado a provocar dano em alguém (Hartup, French, Laursen, Johnston & Ogawa, 1993; Perry, Perry & Kennedy, 1992;

Shantz, 1987). Apesar de haver normalmente a presença da agressividade nas situações em que o conflito se estabelece não se pode generalizar, afirmando que em qualquer conflito haverá uma repercussão agressiva (Shantz, 1987).

A agressividade também está presente nas relações entre amigos e pode provocar conseqüências inesperadas. Normalmente as crianças evitam permanecer na presença de colegas agressivos, o que dificulta a formação de vínculos de amizade com elas. Quando a agressividade aparece ladeada de características como depressão e timidez, a tendência é que se crie um distanciamento ainda maior (Howes, 1985). Essa rejeição pode intensificar o isolamento da criança agressiva.

No entanto, crianças agressivas atraem-se mutuamente e tendem a se tornarem amigas em função da similaridade que apresentam. A formação de redes entre crianças agressivas pode promover o agravamento de tais comportamentos, na medida em que há apoio e reforço mútuo das práticas agressivas (Boivin & Vitaro, 1995). Há comportamentos de agressão que são mais típicos de meninos; outros mais típicos de meninas. De modo geral os pesquisadores identificam que meninos anti-sociais apresentam maior tendência de se associarem a similares, o que pode provocar conseqüências indesejáveis.

Quando a agressividade envolve amigos, o resultado parece diferir, algumas vezes com repercussões até positivas para a manutenção dos laços entre os amigos. De modo geral, amigos empenham-se em resoluções estratégicas diferenciadas a fim de superarem a experiência agressiva (Brendgen, Vitaro, Turgeon & Poulin, 2002), o que envolve a reparação ou a reconciliação. Na pesquisa de Boreli & Garcia (2005) as crianças confirmaram ter vivido episódios de agressividade com seus amigos, normalmente motivados por implicâncias e mal-entendidos, e com possibilidade de desencadear até em agressão física. No entanto, a freqüência da reconciliação ocorreu na mesma proporção da ocorrência dos

episódios, o que indica a motivação em superar problemas quando estes se dão com amigos, empenhando-se assim para que a amizade possa ser mantida.

Procurou-se, ao analisar os episódios do Castelo Rá-tim-bum, encontrar indícios de comportamento agressivo entre as personagens, seu contexto e formas de resolução. Não foram encontrados personagens com perfis agressivos. Nem mesmo Doutor Abobrinha – o grande vilão do programa – apresentou indícios de um perfil agressivo; muito pelo contrário. Ele manifestava as suas tentativas de maldade com tanto humor que acabava parecendo muito mais uma figura caricata e ingênua do que alguém empenhado em prejudicar as outras pessoas.

Por outro lado, duas situações apresentadas ao longo de dois episódios registraram situações de conflito com repercussões agressivas, embora não se tenha chegado a agressões físicas. Em ambos, Nino foi o protagonista das cenas. No episódio “Saudade”, depois de ver Caipora destruir por distração o quebra-cabeça que ele havia levado dias para montar e, ainda, dar conta que ela comeu todo o “surrebrifru” que ele havia preparado para saborear com as crianças, Nino brigou feio com Caipora, ficou extremamente zangado com ela. Até com Biba, Zequinha e Pedro, que não tiveram qualquer participação nas trapalhadas de Caipora, Nino foi ríspido. Chamou Caipora de “chata”, “monstro guloso”. Ela, ofendida, respondeu que iria embora para nunca mais voltar, ao que Nino redargüiu que já iria tarde. Mesmo também tendo ficado chateados com Caipora, as crianças recriminaram tanta grosseria por parte de Nino. O bruxinho justificou dizendo que ficou mesmo muito zangado com Caipora. No entanto, Nino se arrependeu. Ficou com saudades da amiga no mesmo dia da briga – aliás, daí vem o nome do episódio. Com a ajuda das crianças, Nino escreveu uma carta se desculpando e dizendo o quanto Caipora era importante para ele, uma amiga muito amada. Caipora, por outro lado, também se arrependeu do que fez e surpreendeu Nino ao

remontar seu quebra-cabeça e preparar um novo doce para ele. O episódio terminou com os dois reconciliados, redimidos, felizes, brincando juntos com mais alegria ainda do que a registrada no início daquele programa.

O segundo episódio de agressividade foi dirigido de Nino para Caipora, Zequinha, Pedro e Biba. Em “O Nino mudou” (episódio 21), o bruxinho decidiu que não seria mais criança, e além das roupas decidiu trocar também a forma como se relacionava com os outros. Não queria mais outras crianças e bagunça pelo castelo. Ao encontrar os quatro amigos brincando em seu quarto, Nino ficou muito zangado, o que nunca tinha acontecido antes, e reclamou pela invasão de privacidade. Os amigos se surpreenderam pelo tratamento e Nino disse que daquele dia em diante o castelo só seria acessível a adultos. Ao ouvir das crianças que elas então iriam embora, Nino afirmou que era bom mesmo. Cabisbaixas, todas elas se foram. Não demorou para que Nino se arrependesse e sentisse falta dos amigos. A essa altura, Biba, Zequinha e Pedro já tinha armado um plano com tio Victor para dar uma lição em Nino e ao final do episódio todos terminaram brincado felizes e unidos novamente.

A análise dos dois programas permite afirmar diversos pontos em comum entre eles na retratação dos episódios de agressividade envolvendo as personagens. Em primeiro lugar, ela foi circunstancial. Nino não é uma criança agressiva, muito pelo contrário, é carinhoso com os amigos e sabe o valor de se tratar bem as outras pessoas. Motivado pelas trapalhadas de Caipora e por um desejo instantâneo de provar para os outros que já estava crescendo, Nino entrou em conflito com seus amigos e acabou direcionando palavras e entonações agressivas para com eles. Disse que queria que todos fossem embora; ofendeu Caipora, chamando-a de monstro. Em segundo lugar, o arrependimento pelo dano emocional causado aos amigos foi quase instantâneo, possivelmente até porque tudo

precisaria ser resolvido no mesmo episódio, em função da estrutura narrativa, que mostrava cada episódio como tendo acontecido em apenas uma tarde de brincadeiras. Assim, quer pela estrutura da série ou por arrependimento mesmo, Nino tentou se redimir muito rapidamente. No caso da primeira briga com Caipora, ele se mobilizou para reconquistar sua amizade, escrevendo um pedido formal de desculpas e foi atrás dela em seu mundo. Na segunda briga as crianças foram mais rápidas. Voltaram ao castelo vestidas de adultas e trataram Nino com a mesma frieza e distância com as quais o bruxinho as havia tratado. Muito arrependido, Nino confessou que não conseguiria viver sem seus amigos por perto e se desculpou. O terceiro ponto em comum entre os dois episódios, então, foi a tentativa de reconciliação, envolvendo, conforme já foi destacado, tentativas de reparação, por parte de Nino e de Caipora, e pedidos de desculpas. Uma última observação comum é quanto ao desfecho. Em ambos os casos, as situações de agressividade acabaram tornando a amizade entre as crianças mais sólida, de modo que as brincadeiras ao final de cada episódio se dessem em um clima de maior alegria e satisfação. Aliás, de todos analisados, foi no episódio “Saudade” (número 61) que aconteceu a maior briga entre Caipora e Nino, mas também foi onde ficou mais evidente a relação de carinho e estima entre os dois.

Assim, embora possa ter havido por parte da produção do programa a tentativa de idealização das situações agressivas envolvendo as personagens, é possível identificar semelhanças também entre os episódios retratados e as situações de agressividade envolvendo crianças reais. Mesmo entre amigos, a agressividade está presente, visível toda vez que um amigo tenta provocar dano ao outro, como o que fez Nino ao ofender e mandar os amigos embora. A reparação do dano e o pedido de desculpas estão entre os mecanismos mais utilizados para a reconciliação. Amigos se empenham mais em solucionar suas crises e quando

conseguem, podem desfrutar de relações mais estáveis, fazendo com que os laços e vínculos entre eles se estreitem.

### **6.3 Competição**

A competição, apesar do caráter negativo, também pode trazer repercussões positivas para as crianças, especialmente quando estimula os amigos a se empenharem em um esquema de superação no desempenho de suas atividades.

Tomada (2000) reconhece a existência da competição na relação entre amigos e, mais do que isso, relata que em determinadas circunstâncias os amigos parecem competir com mais empenho que não-amigos, embora os amigos-competidores não reconheçam tal sentimento. Essa situação é muito presente nos casos em que amigos disputam jogos competitivos. Berndt (1985) indica que as crianças mais velhas descrevem uma atitude de maior colaboração direcionada aos seus amigos exatamente porque percebem existir nessa relação menor competição e maior equivalência. Boreli & Garcia (2005) apresentam dados semelhantes, indicando que poucas crianças reconhecem o envolvimento em situações de competição com seus amigos.

A competição entre amigos foi investigada nos 20 episódios do Castelo Rá-tim-bum. No entanto, nenhuma situação de competição foi observada envolvendo as personagens centrais ou secundárias. Em um dos episódios (Chiiii, escapou o saci), o Saci e Caipora disputaram para ver quem conseguiria ser mais rápido na utilização de magia no castelo, mas embora a Caipora fosse uma das personagens investigadas, o Saci não era, e como as demais crianças não participaram da cena, ela foi desconsiderada para esta análise. Ainda foram observadas cenas em que as

crianças apareceram disputando algum jogo – como quando Nino e Etevaldo jogaram damas ou Pedro e Zequinha brincaram de bolinhas de gude – mas os diálogos apenas evidenciaram prazer na atividade, sem qualquer caráter competitivo envolvendo as personagens.

Se há tantos indícios na literatura científica da ocorrência de competição envolvendo amigos, o fato de o programa não representar essa realidade indica, possivelmente, uma idealização dos relacionamentos apresentados. Embora ocorra, e segundo alguns autores até com mais intensidade do que entre não-amigos, a competição envolvendo pessoas muito próximas é, no senso comum, motivo de recriminação e estranhamento. Talvez seja por isso que os roteiristas e produtores preferiram não envolver as personagens tão caracterizadas como amigas em situações de disputa.

Como esta análise se restringiu a 20 dos 90 episódios da série (cerca de 23% do total), é possível que existam referências a competição entre as personagens em outros episódios. De qualquer forma, não deixa de ser significativo o fato de não serem percebidas situações de disputa nos programas analisados, até porque, de todas as dimensões psicossociais avaliadas no programa por esta pesquisa, a competição foi a única em que não aconteceu qualquer registro envolvendo as personagens que fizeram parte da análise.

## 7. DISCUSSÃO GERAL E CONCLUSÕES

Ao olhar pela janela do castelo e ver as crianças brincando na frente da escola, Nino invejou-as. Não pela escola ou pelas aulas, mas pelo contato que usufruíam, pela alegria que demonstravam ao conversarem e brincarem juntas. A escola por si só não fazia falta ao bruxinho. Seu aprendizado era orientado por seus tios, conhecedores profundos de todas as coisas, testemunhas oculares dos maiores feitos e acontecimentos da humanidade. O que fazia falta a Nino, a ponto de fazer dele uma criança infeliz, era a ausência de amigos. Encantar a bola de Zequinha e assim conduzir as três crianças forçosamente ao castelo foi a saída encontrada por ele para amenizar sua solidão. Pode até parecer estranho falar em solidão ao se fazer uma referência a Nino, afinal o bruxinho vivia em um castelo praticamente superpovoado, habitado por bruxos, animais de estimação, objetos animados, seres fantásticos... Mas Nino queria amigos que fossem como ele – crianças simplesmente, com quem pudesse brincar, conversar. Enfim, crianças com quem ele pudesse se relacionar proximamente.

O tema amizade constitui o veio central do programa Castelo Rá-tim-bum. A magia, o suspense, os seres fantásticos e encantadores que dão vida e alegria à série, não passam de coadjuvantes. As tramas, os enredos, diálogos, o clímax, enfim, a estrutura narrativa e os acontecimentos de cada episódio foram construídos para reforçar a tese que a amizade constitui o mais importante bem, o maior motivo de felicidade que pode existir na vida de uma criança. Nino tinha praticamente de tudo: uma grande casa, brinquedos variados, uma família presente e preocupada com ele. Só faltava ao bruxinho a oportunidade de fazer amigos. Com o problema resolvido e o acordo estabelecido entre Nino, Zequinha, Pedro e Biba de brincarem juntos todos os dias, o “coitadinho” do primeiro episódio revelou-se um garoto

criativo, alegre e de bem com a vida. E todos os demais episódios o mostraram assim.

Este trabalho se propôs a investigar os relacionamentos de amizade entre personagens infantis de um programa infantil de televisão – o Castelo Rá-tim-bum e a comparar os dados obtidos, a partir da observação, com a literatura científica sobre amizade na infância, de modo a encontrar semelhanças e divergências entre a realidade e a ficção. De modo geral, podemos afirmar que Nino e seus amigos comportaram-se, nos 20 episódios analisados, como crianças típicas do mundo real. Brincaram, conversaram, apoiaram-se mutuamente, mas também, em menor escala, discutiram, brigaram, chatearam-se. Cada episódio abordou essa relação seguindo uma vertente, apresentando novos fatos, temas e até incorporando novas personagens, mas todas as situações giraram em torno do encontro entre as quatro crianças que se reuniam para brincar. Ao realizar a presente análise, de modo ao alcançar o objetivo proposto, elegeu-se 11 dimensões psicossociais para serem observadas: rede de amigos, similaridade, comunicação, cooperação, apoio, companheirismo, intimidade, aspectos afetivos, conflito, agressividade e competição. Em praticamente todos os quesitos os resultados mostraram muita semelhança entre o que foi apresentado na ficção e o que os investigadores do tema amizade na infância afirmam a partir de suas pesquisas e observações concretas.

As crianças do mundo real fazem amigos prioritariamente na escola e na vizinhança. Formam grupos que unem duas ou mais crianças, sendo que a maioria dos investigadores se detém na análise da relação diádica. A amizade favorece o amadurecimento social, tornando as crianças envolvidas nesse tipo de relacionamento mais confiantes e felizes. Apesar das limitações impostas pelo formato do programa de televisão educativa (especialmente a limitação orçamentária), como a definição rígida no número total de personagens, a redução

temporal e a concentração das cenas em torno de praticamente um único cenário – o castelo onde Nino vivia – ainda assim pudemos observar que o programa Castelo Rá-tim-bum representou suas crianças amigas tal qual crianças amigas que se relacionam no mundo real. Pedro, Biba e Zequinha conviviam na escola e dividiam a mesma vizinhança. Nino e Bongô também moravam no mesmo bairro. Juntos, eles formaram uma rede complexa de amizade em que o contexto das brincadeiras favorecia o bem estar coletivo. As personagens do programa valorizavam prioritariamente a amizade com outras crianças, acima da possibilidade de considerar parentes e até mesmo animais de estimação, enquanto amigos.

No quesito similaridade, a percepção que se tem é que houve até um exagero na retratação dessa dimensão pelo programa. Os autores afirmam que no mundo real, quanto mais semelhantes forem duas crianças, maiores serão as chances de se tornarem amigas. As personagens do programa eram inicialmente muito diferentes em quesitos como idade, raça, aparência física e até espécie. Mas manifestavam tantas semelhanças comportamentais e em características como vestes e adereços, que as diferenças iniciais eram facilmente abstraídas em função dos inúmeros outros pontos de similaridade que apresentaram. Vê-se assim que novamente os autores e produtores do programa tiveram a preocupação em aproximar a ficção da realidade.

As crianças do mundo real variam seus *scripts* de comunicação, e quanto mais habilidosas forem no uso de signos e sinais ao se relacionarem com outras crianças, melhores amizades construirão. No Castelo Rá-tim-bum houve valorização de vários meios de comunicação, como a linguagem oral, corporal, de sinais, escrita, troca de olhares, gestos e até a comunicação através da roupa. A competência no uso da comunicação possibilitou a continuidade da relação entre as crianças, favorecendo a resolução de crises e evitando o surgimento de mal-entendidos.

Como no mundo real, as conversas entre as personagens praticamente se limitaram aos temas e acontecimentos do cotidiano.

Os pesquisadores afirmam que na medida em que realizem trabalhos coletivos, crianças amigas alcançarão melhores resultados do que crianças não amigas. O trabalho em equipe também é favorecido pela amizade. No programa Castelo Rá-tim-bum não existiam crianças não-amigas para que comparações com o grupo central de personagens pudessem ser feitas, mas de fato os resultados apresentados pelas tarefas coletivas desenvolvidas nos episódios foram muito positivos, contribuindo para que os objetivos específicos da articulação fossem plenamente alcançados e fortalecendo os laços de amizade já estabelecidos entre os envolvidos. Percebeu-se até uma idealização na retratação do comportamento de cooperação entre as crianças, provavelmente em função do caráter educativo do programa. Enquanto os pesquisadores da amizade no mundo real afirmam que as crianças se unem para realizar inclusive atividades ilícitas, em todas as situações em que se envolveram coletivamente as personagens do programa primaram por bons exemplos e pela realização de algo positivo e enriquecedor.

As crianças trabalham juntas para alcançarem objetivos comuns, mas também apóiam umas às outras no sentido de minimizarem dificuldades apresentadas por um dos amigos. Enquanto que no mundo real os pesquisadores perceberam que esse sistema de apoio funciona mais em termos emocionais, a própria estrutura narrativa do programa Castelo Rá-tim-bum contribuiu para que o fornecimento de apoio entre as personagens fosse mais significativo no sentido de promover a resolução concreta de problemas. A caracterização das personagens na trama também determinou quem seriam os maiores demandadores e promotores de apoio. Assim, neste quesito, podemos concluir que os amigos do programa demonstraram-se solidários uns com os outros, assim como fazem as crianças reais;

no entanto, a forma como se manifestou o comportamento de apoio sofreu influência das próprias características inerentes a uma produção televisiva em série.

No que se refere ao companheirismo, as pesquisas identificaram que as crianças do mundo real passam tanto tempo quanto for possível juntas, envolvidas principalmente na atividade de brincar. As crianças do programa Castelo Rá-tim-bum se vêem todos os dias, e o objetivo do encontro é especialmente a brincadeira. No primeiro episódio Nino convidou seus novos amigos a voltarem todos os dias para brincarem com ele, e o convite foi prontamente aceito. E vale destacar que mesmo havendo o registro de personagens com poderes e habilidades especiais, as brincadeiras desenvolvidas entre elas foram muito semelhantes às brincadeiras desenvolvidas por crianças comuns, e até os brinquedos se assemelhavam à realidade. Além de brincar, os amigos do programa se envolveram em atividades como conversar, dançar e realizar refeições juntos. Uma diferença significativa nas atividades realizadas em conjunto pelas crianças reais e as crianças da ficção, na análise do programa escolhido, é que no primeiro caso, é muito comum que o encontro entre elas seja motivado por alguma atividade vinculada ao ambiente escolar, enquanto que no contexto do Castelo Rá-tim-bum essa possibilidade não foi muito observada.

A análise da dimensão intimidade entre as personagens do programa ficou comprometida pela limitação de tempo dos episódios e pela própria estrutura narrativa do programa. Como se sabe, as cenas que são mostradas em qualquer tipo de produção televisiva se restringem àquelas que são essenciais para a compreensão da trama. Não há tempo para mais do que isso; não existe possibilidade de retratação de um relacionamento nas bases como ele acontece na vida real, com toda a espécie de diálogos e contatos. Isso explica que poucas cenas de revelações pessoais fossem registradas nos episódios analisados. Não

necessariamente porque as crianças amigas não teriam interesse em falar sobre si mesmas, mas por falta de tempo do programa, que se limitava à duração de 25 minutos.

Ao investigarem as crianças do mundo real, os pesquisadores identificaram várias emoções associadas à amizade, especialmente a alegria, a tristeza, o medo e a raiva. Mas falar em amizade é falar prioritariamente em alegria. As crianças sentem prazer no contato mútuo, e algumas inseguranças que surgem na relação acabam por revelar ainda mais a estima pelo amigo. Um bom ajustamento social é percebido quando as crianças conseguem exteriorizar emoções adequadas a cada situação que vivenciam. As personagens do Castelo Rá-tim-bum foram coerentes com esse registro dos pesquisadores. Manifestaram adequadamente emoções; fizeram de seus contatos momentos de alegria genuína; souberam se colocar no lugar dos outros e investiram na promoção do bem estar das suas relações. A sintonia entre realidade e ficção na demonstração da afetividade também foi perceptível na caracterização das meninas como as mais aptas a manifestarem comportamentos de carinho e cuidado para com os amigos, já que Biba e Caipora se destacaram em relação aos demais amigos nesse quesito, assim como também fazem as meninas do mundo real, quando comparadas com seus amigos meninos. Vale registrar com isso que o programa reproduziu em alguns dos episódios analisados papéis sociais tipicamente femininos e masculinos, na medida em que envolveu Biba em atividades como cozinhar e cuidar de afazeres domésticos, ao mesmo tempo em que os meninos se mantiveram alheios a essas tarefas.

Na análise da amizade entre as crianças do programa e sua comparação com a amizade das crianças reais, as dimensões que envolveram o chamado “lado obscuro” dos relacionamentos foram as que encontraram maior distanciamento entre realidade e ficção. Os autores registram comumente episódios de conflito,

agressividade e competição entre amigos, mas esses registros foram escassos no programa. Possivelmente partiu-se para uma retratação idealizada dos relacionamentos, muito em função da caracterização educativa do programa e da necessidade de gerar empatia entre as personagens e os telespectadores. Mas vale anotar que assim como na vida real, a amizade favoreceu a resolução dos poucos episódios de conflito e agressividade registrados, fazendo com que os vínculos entre as crianças até se fortalecessem após uma retratação formal ou pedido de desculpas. O humor foi empregado para amenizar as situações e conferir mais leveza aos episódios de estranhamento entre as personagens. Por fim, é preciso destacar que mesmo com os pesquisadores afirmando que crianças amigas do mundo real chegam a competir até mais acirradamente do que crianças não-amigas, nenhum episódio de competição foi registrado nos 20 programas analisados.

Hinde (1996) descreve que os relacionamentos interpessoais se dão a partir de interações sucessivas ao longo do tempo, em que uma interação exerce influência sobre a posterior. Partindo desse pressuposto, à medida que cada episódio do programa não apresentava prosseguimento em relação aos demais, a presente análise ficou limitada pela falta de continuidade, não sendo possível assim registrar a evolução da amizade entre as crianças ao longo do tempo. Além disso, como os 90 episódios se passavam aparentemente em um lapso curto de tempo, não foi possível observar como o amadurecimento das crianças interferiria em suas amizades. Em todos os episódios Zequinha tinha seis anos; Biba tinha oito anos; Pedro, dez anos; e Nino tinha 300. Outra limitação encontrada no desenvolvimento da pesquisa foi a estrutura narrativa televisiva, rígida em termos de duração, número de personagens e cenários. Como todas as histórias tinham que ser contadas no tempo máximo de 25 minutos, utilizando as crianças protagonistas com raras possibilidades de participações especiais de personagens que não faziam parte da

série, e com desenvolvimento obrigatório dentro do cenário do castelo, as oportunidades de se enxergar o relacionamento entre as crianças através de outros matizes e contextos ficou comprometida. Some-se a isso o fato de que a maioria das investigações de amizade na infância partir da comparação entre crianças amigas e não-amigas para o estabelecimento de padrões, e a ausência de outras personagens na série, que pudessem ser reconhecidas como colegas, conhecidas ou até mesmo como amigas mais distantes do núcleo central, inviabilizou qualquer tipo de comparação.

Apesar das limitações descritas acima, foi possível observar na análise dos 20 programas selecionados, a amplitude do tema amizade no programa Castelo Rá-tim-bum, sendo perceptível a valorização positiva dessa forma de relacionamento interpessoal envolvendo crianças, por parte dos roteiristas e produtores. Convém não esquecer que os dados obtidos se referem a observação de um programa infantil de caráter educativo, e que por isso mesmo está empenhado em apresentar atrações que sejam relevantes à formação intelectual, emocional e social das crianças que o assistem. Outras investigações poderiam ser implementadas no sentido de mapear o relacionamento entre crianças amigas em programas de televisão com formato comercial, até porque este tipo de produto midiático normalmente apresenta maiores índices de audiência e alcança numericamente mais crianças. Uma comparação entre os dois estilos – educativo e comercial – poderia ser interessante.

Ao se tornarem espectadoras de um programa, as crianças do mundo real são confrontadas com modelos de relacionamento que não se sabe até que ponto influenciam os relacionamentos concretos que vivenciam com seus amigos. Para saber mais sobre esse aspecto, outras pesquisas também poderiam ser desenvolvidas, envolvendo especialmente a participação das crianças na busca

pelas respostas. Se esse trabalho, que envolveu a análise do produto cultural em si, se restringiu à observação de uma fonte de pesquisa documental – os programas gravados em DVD – outras experiências poderiam se debruçar sobre a realidade mais próxima às crianças, a partir de dados fornecidos diretamente por elas através de suas próprias observações da programação transmitida.

Tanto a literatura consultada, quanto a observação do programa Castelo Rá-tim-bum, apontam para a importância da amizade na vida de uma criança. Investir em mais pesquisas sobre relacionamento interpessoal entre crianças pode ajudar a entender as dinâmicas próprias das individualidades em seus contatos com os outros, contribuindo assim para a construção de melhores e mais sólidas relações. Investir na produção de produtos culturais infantis que valorizem os relacionamentos positivos entre as crianças, que contribuam para a formação da sua competência social e que as estimulem a se tornarem mais receptivas aos outros e preocupadas com a manutenção de suas amizades, pode contribuir significativamente para a formação de indivíduos mais confiantes, seguros e plenos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- About, F. E. (1989). Disagreement between friends. *International Journal of Behavioral Development*, 12, 495 - 508
- Adler P. & Adler, P. (1998). *Peer Power*. Preadolescent and identity, London, Rutgers University Press.
- Affini, M. (2004). Valores e potencialidades de um terço dos brasileiros. Edição "Crianças e Adolescentes". *Revista Meio e Mensagem*, edição especial de 13 de setembro de 2004 (pp.1-15).
- Almeida, L. (2004). Uma abordagem semiótica do programa televisivo infantil "Ilha Rá-tim-bum". Biblioteca on-line de ciências da comunicação. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt>. Acesso em 29 de abril de 2007.
- Andrews, D. & Krantz, M. (1982). The effects of reinforced cooperative experience on friendship patterns of preschool children. *Journal of Genetic Psychology*, 140 (2), 197-205.
- Argyle, M. (1992). *The Social Psychology of Everyday Life*. New York: Routledge.
- Azmitia, M. & Montgomery, R. (1993). Friendship, transactive dialogues, and the development of scientific reasoning. *Social Development*, 2, 202-221.
- Barry, C. McN. & Wigfield, A. (2002). Self-perceptions of friendship-making ability and perceptions of friends' deviant behavior: Childhood to adolescence. *Journal of Early Adolescence*, 22, 143-172.
- Berlo, D. K. (1991). *O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática*. São Paulo: Martins Fontes.
- Berndt, T. J. (1981). Age changes over time in prosocially intentions and behavior between friends. *Developmental Psychology*, 17, 408-416.
- Berndt, T. J. (1985). Parochial behavior between friends in middle childhood and

- early adolescence. *Journal of Early Adolescence*, 5 (3), 307-317.
- Bigelow B. J. (1977). Children's friendship expectations: A cognitive-developmental study. *Child Development*, 48 (1), 246-253.
- Bijmolt, T. H.A. et al (1998) Children's Understanding of TV Advertising: Effects of Age, Gender and Parental Influence. *Journal of Consumer Policy*, 21 (2), 171-194.
- Boivin, M. & Vitaro, F. (1995). The impact of peer relationships on aggression in childhood: Inhibition through coercion or promotion through peer support. In J. McCord (Ed.), *Coercion and punishment in long-term perspectives*, 183-197. New York: Cambridge University Press.
- Booth, C. L., Rubin, K. H. & Rose-Krasner, L. (1998). Perceptions of emotional support from mother and friend in middle childhood: Links with social-emotional adaptation and preschool attachment security. *Child Development*, 69, 427-442.
- Boreli, M. T. B. & Garcia, A. (2005). Psychology of Friendship in Childhood: An Empirical Investigation in Vitória, Brazil. Trabalho apresentado na Mini-Conferência da IARR, realizada em Vitória, de 1 a 3 de Julho de 2005.
- Bowlby, J. (1969). Attachment and loss. Vol. 1: *Attachment*. London: Hogarth.
- Bowlby, J. (1973). Attachment and loss. Vol. 2: *Separation*. London: Hogarth.
- Brendgen, M., Vitaro, F., Turgeon, L. & Poulin, F. (2002). Assessing aggressive and depressed children's social relations with classmates and friends: A matter of perspective. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 30, 609-624.
- Brito, L. (2005). De "papai sabe tudo" a "como educar seus pais". Considerações sobre programas infantis de TV. *Psicologia & Sociedade*, 17, 17-28.
- Brown, J. R., Donelan-McCall, N. & Dunn, J. (1996). Why talk about mental states? The significance of children's conversations with friends, siblings, and

- mothers. *Child Development*, 67 (3), 836-849.
- Bubel, C. (2006). The linguistic construction of character relations in TV drama: doing friendship in *Sex and the City*. Tese de Doutorado. Saarland University. Disponível em <http://scidok.sulb.uni-saarland.de/volltexte/2006/598/>. Acesso em 31/01/2007.
- Cádima, R. (1997). Estratégias e discursos da publicidade. Lisboa: Vega.
- Calabrese, O. (1987). A idade neobarroca. Lisboa: Martins Fontes, Coleção Arte e Comunicação.
- Campos, C.C.G. de & Souza, S.J (2003). Mídia, cultura do consumo e constituição da subjetividade na infância. *Psicologia Ciência e Profissão*, 23 (1), 12-21.
- Cardoso, J. B. (2006). As formas de representação do castelo: uma análise semiótica do cenário do programa Castelo Rá-tim-bum. *UNIrevista*, volume 1, número 3, julho. 1-12.
- Carlsson, U. (Org).(1999). *A criança e a violência na mídia*. Brasília: Unesco.
- Carmona, B. (2002). A participação da criança na televisão brasileira. In: *A criança e a mídia: imagem, educação, participação*. Carlsson, U; Feilitzen, C. (orgs). São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO.
- Carneiro, V.L.Q. (1998). A inscrição da intencionalidade educativa em programação infantil: Castelo Rá-Tim-Bum, um exemplo. Disponível em <http://www.eca.usp.br/nucleos/nce/pdf/160.pdf> . Acessado em 31/01/2007.
- Carneiro, V.L.Q. (1999). *Castelo Rá-tim-bum: o educativo como entretenimento*. São Paulo: Annablume.
- Carvalho, C. M. (2005). *Uma reflexão sobre o papel dos canais educativos no Brasil*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 28., 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom. CD-ROM.
- Chandler, D. (1997): 'Children's Understanding of What is 'Real' on Television: A

Review of the Literature'. Disponível em <http://www.aber.ac.uk/~dgc/realrev.html> (Acessado em 5 de abril de 2007).

- Coakley, J. J. (1990). Organized sport programs for children. *Sport in Society: Issues and controversies*. Toronto: Mosby College Publishing.
- Cohen, M. & Cahill, E. (1999). Getting older younger: Developmental differences in children and the challenge of developmental compression. *International Journal of Advertising and Marketing to Children*, 1 (4), 271-278.
- Corsaro, W. (1993). "Interpretative reproduction in children's role play" in *Childhood*, vol.1, number 2, May, 64:74
- Costas, J. M. (1991). *Como ver televisão: leitura crítica dos meios de comunicação*. São Paulo: Paulinas.
- Costin, S. E. & Jones, D. C. (1992). Friendship as a facilitador of emocional responsiveness and prosocial interventions among young children. *Developmental Psychology*, 28 (5), 941-947.
- De Rosier, M. E. & Kupersmidt, J. B. (1991). Costa Rican children's perceptions of their social networks. *Developmental Psychology*, 27, 656-662.
- Diaz, R. M. & Berndt, T. J. (1982). Children's knowledge of a best friend: Fact or fancy? *Developmental Psychology*, 18 (6), 787-794.
- Doll, B. (1996). Children without friends: Implications for practice and policy. *School Psychology Review*, 25 (2), 165-183.
- Duck, S. (2003). *Meaning as a context for a human relationships... and vice-versa*. In: Duck, S. *Human Relationships*. London: Sage.
- Duck, S. (1983). *Human Relationships*. London: Sage.
- Dunn, J. & Cutting, A. L. (1999). Understanding others, and individual differences in friendship interactions in young children. *Social Development*, 8 (2), 201-219.
- East, P. L. & Rook, K. S. (1992). Compensatory patterns of support among children's

- peer relationship: A test using school friends, nonschool friends, and siblings. *Developmental Psychology*, 28 (1), 163-172.
- Eder, D. & Hallinan, M. T. (1978). Sex differences in children's friendships. *American Sociological Review*, 43 (2), 237-250.
- Fonzi, A., Schneider, B. H., Tani, F. & Tomada, G. (1997). Predicting children's friendship status from their dyadic interaction in structured situations of potential conflict. *Child Development*, 68, 496-506.
- Franciscon, P. (1997). A Educação está no ar. In: *Educação*. São Paulo, Sindicato dos Estabelecimentos de Ensino no Estado de São Paulo. nº 200, p. 22-24.
- Freire, A. (1999). *Entre a 'pureza' e o compromisso público*. In: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos/qtv050699.htm#qualidade1> Qualidade na TV, 05 de junho de 1999. Acesso em 12 de janeiro de 2007.
- French, D. C., Jansen, E. A., Rianasari, M. & Setiono, K. (2003). Friendships of Indonesian Children: Adjustment of Children Who Differ in Friendship Presence and Similarity Between Mutual Friends. *Social Development*, 12, 606-621.
- French, D. C., Rianasari, M., Pidada, S., Nelwan, P. & Buhvimester, D. (2001). Social Support of Indonesian and U. S. children and adolescents by family members and friends. *Merrill Palmer Quarterly*, 47 (3), 377-394.
- Frota, M. (2006). *A publicidade infanto-juvenil – perversões e perspectivas*. Curitiba: Juruá.
- Furnham, A. (1997). A cross-cultural content analysis of children's television advertisements. *Sex Roles*, 37 (1/2), 91-99.
- Garcia, A. (2005). *Psicologia da Amizade na Infância: Uma Introdução*. Vitória: GM.
- Goldstein, J. (1994). *Children and advertising: Policy implications of scholarly research*. London: The Advertising Association.

- Goldstein, J. (1995). *Children and Television Commercials - A Review Prepared for the European Advertising Tripartite*. London: The Advertising Association
- Graham, J. A., Cohen, R., Zbikowski, S. M. & Secrist, M. E. (1998). A longitudinal investigation of race and sex as factors in children's classroom friendship choices. *Child Study Journal*, 28, 245-266.
- Hartup, W. (1989). The company they keep : friendship and their developmental significance, in Campbell, A., Muncer, S., *The social child*, UK, Psychology Press Ltd, 143:164
- Hartup, W. W., French, D. C., Laursen, B., Johnston, M. K. & Ogawa, J. R. (1993). Conflict and friendship relations in middle childhood: Behavior in a closed-field situation. *Child Development*, 64 (2), 445-454.
- Haselager, G. J. T., Hartup, W. W., Lieshout, C. F. M. van & Riksen-Walraven, J. M. A. (1998). Similarities between friends and nonfriends in middle childhood. *Child Development*, 69, 1198-1208.
- Heider, F. (1970). *Psicologia das Relações Interpessoais*. Tradução: Dante Moreira Leite. São Paulo: Pioneira
- Henriques, I. V. (2006). *Publicidade Abusiva dirigida à criança*. Curitiba: Juruá.
- Hinde, R. A. (1979). *Towards Understanding Relationships*. London: Academic Press.
- Hinde, R. A. (1987). *Individuals, Relationships and Culture: Links between Ethology and the Social Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hinde, R. A. (1997). *Relationships: A dialectical perspective*. Hove: Psychology Press.
- Hinde, R. A., Titmus, G., Easton, D., & Tamplin, A. (1985). Incidence of 'friendship' and behavior toward strong associates versus nonassociates in preschoolers. *Child Development*, 56(1), 234-245.

- Howes, C. & Phillipson, L. (1992). Gender and friendship: Relationships withing peer groups of young children. *Social Development*, 1 (3), 230-242.
- Howes, C. (1985). The patterning of agonistic behaviors among friends and acquaintances in programs for emotionally disturbed children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 6 (4), 303-311.
- Jarlbro, G. (2001). *Children and Television Advertising: The Players, the Arguments and the Research During the Period 1994-2000*. Stockholm: Swedish Consumer Agency.
- Joly, A. V. (2003). Programação Educativa destinada à televisão interativa. O Dia, Rio de Janeiro, disponível em <http://www.dinheirovivo.com.br/projetobrasil>  
Acesso em 25 de maio de 2007.
- Kapferer, J. N. (1989). *A criança e a publicidade*. Porto, Portugal: Res Editora.
- Kupersmidt, J. B., DeRosier, M. E. & Patterson, C. P. (1995). Similarity as the basis for children's friendships: The roles of sociometric status, aggressive and withdrawn behavior, academic achievement and demographic characteristics. *Journal of Social and Personal Relationships*, 12, 439-452.
- Lansford, J. E. & Parker, J. G. (1999). Children's interactions in triads: Behavioral profiles and effects of gender and patterns of friendships among members. *Developmental Psychology*, 35, 80-93.
- Larson, M.S. (2001). Interactions, activities and gender in children's television commercials: A content analysis. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 45 (1), 41-56.
- Larson, M.S. (2002). Race and Interracial Relationships in Children's Television Commercials. *Howard Journal of Communications*, 13 (3), 223-235.
- Leuzinger, B. (1996). A telinha está mais infantil. Revista Veja on Line. Edição de 18 de setembro de 1996. Disponível em

- [http://veja.abril.com.br/idade/em\\_dia/tv\\_capa.html](http://veja.abril.com.br/idade/em_dia/tv_capa.html). Acesso em 25 de julho de 2006.
- Lima, J. C. (2003) Entrevista para o Jornal O Povo, em 03.04.2003. In:  
<http://www.casaamarela.org.br/tvcultura.htm>. Acesso em 12 de dezembro de 2006.
- Linn, S. (2006). *Crianças do consumo – A infância roubada*. São Paulo: Instituto Alana.
- Loughlin, M. & Desmond, R. J. (1981). Social Interaction in Advertising Directed to Children. *Journal of Broadcast & Electronic Media*, 25 (3), 303-307.
- Machado, A. (1999). Pode-se falar em gêneros na televisão? *Revista Famecos*. Porto Alegre, nº 10, 142-158.
- Maguire, M. C. & Dunn, J. (1997). Friendship in early childhood, and social understanding. *International Journal of Behavioral Development*, 21 (4), 669-686.
- Mamede, L. (2006). Crianças influenciam hábitos de consumo dos pais. Disponível em [http://www.akatu.org.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=view\\_tipo2&sid=88&inford=1387](http://www.akatu.org.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?tpl=view_tipo2&sid=88&inford=1387). Acesso em 20 de julho de 2006.
- Mattelart, M. & Mattelart, A. (1998). *O carnaval das imagens – a ficção na TV*. São Paulo: Brasiliense.
- Mattos, S. (2002). *História da TV Brasileira*. Rio de Janeiro: Vozes.
- McElwain, N. L. & Volling, B. L. (2002). Relating individual control, social understanding, and gender to child-friend interaction: A relationships perspective. *Social Development*, 11, 362-385.
- Merizio, L. Q. & Garcia, A. (2005). O relacionamento entre a criança e o animal de estimação e a amizade com outras crianças: uma análise comparativa. *Relacionamento Interpessoal – estudos brasileiros*. Garcia, A. (orgs). Núcleo

Interdisciplinar para o estudo do Relacionamento Interpessoal: Vitória, ES, 49-66.

- Meurling, C. J. N., Ray, G. E. & LoBello, S. G. (1999). Children's evaluations of classroom friend and classroom best friend relationships. *Child Study Journal*, 29, 79-96.
- Miell, D. & MacDonald, R. (2000). Children's creative collaborations: The importance of friendship when working together on a musical composition. *Social Development*, 9, 348-369.
- Montandon, C. (1996). Processus de socialisation et vécu émotionnel des enfants, in *Revue Française de Sociologie*, avril-juin 96, XXXVII-2, 263:282
- Montigneaux, N. (2003). *Público-alvo: crianças. A força dos personagens e do marketing para falar com o consumidor infantil*. Editora Campus: Rio de Janeiro.
- Muniz, J. P. (2002). *Educação, televisão e contemporaneidade: ensaiando um caminho*. In: [http://www.faced.ufba.br/~pretto/edc708/sem961/num\\_1/josely.htm](http://www.faced.ufba.br/~pretto/edc708/sem961/num_1/josely.htm). Acesso em 29 de março de 2007.
- Newcomb, A. F., & Bagwell, C. L. (1995). Children's friendship relations: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 117 (2), 306-347.
- Newcomb, A. F., Brady, J. F. & Hartup, W. W. (1979). Friendship and incentive condition as determinants of children's task-oriented social behavior. *Child Development*, 50 (3), 878-881.
- Nilsson, N.G. (1999). As crianças merecem qualidade. In: U. Carlsson & C. von Feilitzen (Orgs), *A criança e a violência na mídia* (pp.17-20). Brasília: Unesco.
- Parker, J. G. & Seal, J. (1996). Forming, losing, renewing, and replacing friendships: Applying temporal parameters to the assessment of children's friendship experiences. *Child Development*, 67, 2248-2268.

- Penhalver, A. (2002). Dieta de TV. In: L. C. Pereira Jr (Org.) *A vida com a TV – o poder da televisão no cotidiano* (pp. 25-37). São Paulo: Editora SENAC.
- Pereira Júnior, L. (2002). *A vida com a TV – o poder da televisão no cotidiano*. São Paulo: Editora SENAC.
- Perry, D. G., Perry, L. C., & Kennedy, E. (1992). *Conflict and the development of antisocial behavior*. In C. U. Shantz e W. W. Hartup (Orgs.), *Conflict in child and adolescent development* (pp.301-329). New York: Cambridge University Press.
- Phillipsen, L. C., Deptula, D. P. & Cohen, R. (1999). Relating characteristics of children and their friends to relational and overt aggression. *Child Study Journal, 29*, 269-289.
- Pillar, A. D. (2001). *Criança e televisão: leituras de imagens*. Porto Alegre: Mediação.
- Pinto G., Bombi A. S. & Cordioli, A. (1997). Similarity of friends in three contries: A study of children's drawings. *International Journal of Behavioral Development, 20* (3), 453-469.
- Prinstein, M. J., La-Greca, A. M., Vernberg, E. M. & Silverman, W. K. (1996). Children's coping assistance: How parents, teachers, and friends help children cope after a natural disaster. *Journal of Clinical Child Psychology, 25*, 463-475.
- Programas de TV não correspondem às expectativas de pais e filhos. Disponível em <http://www.matraca.org.br/noticias124.htm>. Acesso em 30 de outubro de 2007.
- Puggelli, F. R. (2002). *Spot generation. I bambini e la pubblicità*, Milão: Franco Angeli.
- Ramsey, P. (1991). *Making friends in school*. Promoting peer relationships in early childhood, New York, Teachers College Press.

- Ray G. E. & Cohen, R. (1996). Children's friendship: Expectations for prototypical versus actual best friends. *Child Study Journal*, 26 (3), 209-227.
- Ray, G. E., Cohen, R. & Secrist, M. E. (1995). Best friends network of children across settings. *Child Study Journal*, 25 (3), 169-188.
- Ray, G. E., Cohen, R., Secrist, M. E. & Duncan, M. K. (1997). Relating aggressive and victimization behaviors to children's sociometric status and friendships. *Journal of Social and Personal Relationships*, 14, 95-108.
- Rayou, P. (1999). *La grande école*. Approche sociologique des compétences enfantines, Paris, PUF, 69 :134
- Reid, M., Landesman, S., Treder, R. & Jaccard, J. (1989). "My family and friends": Six- to twelve-year-old children's perceptions of social support. *Child Development*, 60 (4), 896-910
- Reisman, J. M. & Shorr, S. I. (1978). Friendship claims and expectations among children and adults. *Child Development*, 49 (3), 913-916.
- Rizzo, T. A. & Corsaro, W. A. (1995). Social support processes in early childhood friendship: A comparative study of ecological congruencies in enacted support. *American Journal of Community Psychology*, 23 (3), 389-417.
- Rose, A. J. & Asher, S. R. (1999). Children's goals and strategies in response to conflicts within a friendship. *Developmental Psychology*, 35 (1), 69-79.
- Salisch, M. von & Seiffge-Krenke, I. (1996). Freundschaften im Kindes- und Jugendalter: Konzepte, Netzwerke, Elterneinflüsse. *Psychologie in Erziehung und Unterricht*, 43, 85-99.
- Salisch, M. von (2001). Children's emotional development: Challenges in their relationships to parents, peers, and friends. *International Journal of Behavioral Development*, 25, 310-319.
- Sambrana, C. (2003). Geração Teen. *Isto É/Dinheiro*, 307, 54-57.

- Sampaio, I. (2004). *Televisão, publicidade e infância* (2. ed.). São Paulo: Annablume.
- Sanson, A. & Muccio, C. D. (1993). The influence of aggressive and neutral cartoons and toys on the behaviour of preschool children. *Australian Psychologist*, 28, 93-99.
- Schneider, B. H., Fonzi, A., Tani, F. & Tomada, G. (1997). A cross-cultural exploration of the stability of children's friendships and predictors of their continuation. *Social Development*, 6, 322-339.
- Sebanc, A. M. (2003). The Friendship Features of Preschool Children: Links with Prosocial Behavior and Aggression. *Social Development*, 12, 249-268.
- Setor de alimentos é pressionado a reduzir marketing de hipercalóricos*. Disponível em <http://www.comciencia.br/200412/noticias/2005/saude.htm>. Acesso em 20 de dezembro de 2006.
- Shantz, C. U., & Shantz, D. W. (1985). Conflict between children: Social-cognitive and sociometric correlates. *New Directions for Child Development*, 29, 3-21.
- Shantz, C. U. (1987). *Conflicts between children*. *Child Development*, 58(2), 283-305.
- Silva, P. S. (2006). A criança e a apropriação das mensagens de violência nos desenhos animados. In: *Mídia de chocolate: estudos sobre a relação infância, adolescência e comunicação*. Rio de Janeiro: E-papers.
- Simpkins, S. D. & Parke, R. D. (2002). Do friends and nonfriends behave differently? A social relations analysis of children's behavior. *Merrill Palmer Quarterly*, 48 (3), 263-283.
- Smith, M. C. (1995). A preliminary description of nonschool-based friendship in young high-risk children. *Child Abuse and Neglect*, 19, 1497-1511.
- Sullivan, H. S. (1953). *The interpersonal theory of psychiatry*. New York: Norton.
- Swedish Consumer Agency (2000). *Children and Television Advertising*. (2 Edição). Kalmar: Lenanders Tryckeri.

- Tani, F. (2000). Le amicizie negli anni della scuola: Un'indagine sulle caratteristiche personali dei bambini con molti amici. *Eta Evolutiva*, 67, 52-59.
- Television advertising leads to unhealthy habits in children; says apa task force. Disponível em <http://www.apa.org/releases/childrenads.html>. Acesso em 31 de Janeiro de 2007.
- Tomada, G. (2000). I ruolo della contrapposizione nel mantenimento della relazione amicale in eta prescolare e scolare. *Eta Evolutiva*, 67, 15-24.
- Trevisan, G. (2006). Afectos e amores entre crianças: a construção de sentimentos na interacção de pares. Dissertação em Estudos da Criança – Área de conhecimento: Sociologia da Infância. Instituto de Estudos da Criança da Universidade do Minho, Portugal.
- Valladares, R. (2002). Ilha à Vista. *Revista Veja on Line*. Edição de 03 de julho de 2002. Disponível em [http://veja.abril.com.br/030702/p\\_114.html](http://veja.abril.com.br/030702/p_114.html). Acesso em 23 de agosto de 2007.
- Vaughn, B. E., Colvin, T. N., Azria, M. R., Caya, L. & Krzysik, L. (2001). Dyadic analyses of friendship in a sample of preschool-age children attending Head Start: Correspondence between measures and implications for social competence. *Child Development*, 72, 862-878.
- Wilcox, B.L. et al (2004). *Report of the APA Task Force on Advertising and Children*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Xavier, R. & Sacchi, R. (2000). *Almanaque da TV- 50 anos de memórias e informações*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva.
- Zavaschi, M. L. (1998). *A televisão e a violência: impacto sobre a criança e o adolescente*. Porto Alegre: Editora UFRS.

# **ANEXOS**

## **ANEXO A – Lista dos episódios do programa Castelo Rá-tim-bum\* e participações especiais**

- 1- Tchau não, até amanhã! - Primeiro episódio.
- 2- Qual o seu planeta de origem? (Etevaldo) - Episódio em que eles conhecem o Etevaldo.
- 3- Meu nome é Caipora (Caipora) - Episódio em que eles conhecem a Caipora.
- 4- Quem é quem aqui? (Penélope) - Episódio em que eles conhecem a Penélope.
- 5- A cidade dos meus sonhos (Dr. Abobrinha) - Episódio em que eles conhecem o Dr. Abobrinha.
- 6- Ligeiramente enjoado (Bongô) - Episódio em que as crianças conhecem o Bongô, pois o Nino já o conhecia. E o Nino come uma pizza inteira e se sente mal.
- 7- Olha o passarinho! (Penélope) - Penélope fotografa todos no castelo, mas se esquece da Celeste.
- 8- Números (Etevaldo) - Nino inventa a matemáquina, e todos se multiplicam.
- 9- Ninguém gosta de mim (Dr. Abobrinha) - Celeste faz aniversário.
- 10- Tudo se transforma (Caipora) - Episódio. das cascas de banana.
- 11- Eu prometo (Penélope) - Episódio. da eleição no castelo.
- 12- Folias espaciais (Etevaldo) - Nino constrói um foguete, mas se esquece do motor.
- 13- Alguém viu os meus sapatos? (Bongô) - Zequinha perde seus sapatos, e o Nino encolhe no final.
- 14- Luz, câmera, ação! (Dr. Abobrinha) - Dr. Abobrinha se disfarça de diretor de cinema.
- 15- O som do silêncio (Caipora) - Nino inventa o desafinofone, e cria uma barulhada no castelo.
- 16- Esportes (Bongô) - As crianças quebram o troféu do Dr. Victor jogando bola.
- 17- O rei Abacaxi (Penélope) - Nino monta uma peça de teatro.
- 18- Chi... Escapou o saci (Caipora) - O saci apronta todas no castelo.
- 19- O Nino está ficando verde (Dr. Abobrinha) - Nino está doente, e toma remédios que o Dr. Abobrinha deu a ele, e começa a se sentir mal.
- 20- Tudo que entra, sai (Etevaldo) - Nino não quer comer, e fica com fome, então a Biba prepara uma macarronada.
- 21- O Nino mudou (Caipora) - Nino não quer mais ser criança, e vira um adulto.
- 22- Quem está com ciúmes? (Penélope) - Nino e as crianças ficam com ciúmes da Biba, porque ela foi ao programa da Penélope, e não os convidou.
- 23- Não engorda e faz crescer (Bongô) - As crianças realizam um concurso de sanduíches.
- 24- A coelha Efigênia (Etevaldo) - Nino encontra uma coelha na frente do Castelo.
- 25- Dança da Chuva (Bongô) - Nino faz uma dança da chuva, e cai uma tromba d'água.
- 26- Pintou sujeira (Bongô) - Dr. Victor faz o quadro e Nino mancha ele com a tinta rosa.
- 27- Viagem Espacial (Etevaldo) - Nino escolhe aonde quer ir, e vai para a Lua.
- 28- O Nino e a Celeste (Penélope) - Nino quer aparecer na TV, mas a Penélope não o pode levar.
- 29- Asas da imaginação (Penélope) - Nino escreve o romance, e a Celeste vem voar.
- 30- Feijão maravilha (Caipora) - Nino planta o pé-de-feijão, e a Caipora come as frutas e deixa as cascas, que viram adubo.
- 31- Capitão Baleia (Dr. Abobrinha) - Nino esconde o invento e o dá pro Capitão Baleia.
- 32- O rio limpo (Caipora) - Caipora usa uma roupa de mergulho e anda no castelo
- 33- Com que roupa eu vou (Bongô)- Nino não consegue escolher a fantasia pro carnaval, e aparece o Lobo Mau.
- 34- Dia Anual da Faxina (Bongô) - Nino resolve fazer faxina e deixa tudo de pernas pro ar.
- 35- Mau-Humor (Penélope) - Nino inventa um desirritador, o testa no Pedro, e a Penélope vai embora.
- 36- Bruxas Boas - Episódio em que os contos de fada somem.
- 37- Corpo Humano (Etevaldo) - Nino bagunça o Castelo e inventa o robô pra limpar.
- 38- Quem procura, acha (Etevaldo) - Dr. Victor perde o guarda-chuva, e Nino perde o vídeo game.
- 39- Sole-Mio (Penélope) - Nino inventa um aquecedor e o pessoal se esquenta com ele.
- 40- Feitiço das Estações (Bongô) - Nino pega o livro do Dr. Victor e sente temor de virar o sapo.
- 41- Falta de Água (Etevaldo) - Nino resolve não tomar banho, o Mau se entala no cano e a água some.
- 42- Uma babá - Nino faz birra e Dr. Victor contrata uma babá.
- 43- Cupido (Etevaldo) - Nino anda de patins, e conhece a prima de Etevaldo, a Eduardina.
- 44- Bala de coco, dente de leite (Dr. Abobrinha) - O Mau não quer ir ao dentista, e o Dr. Abobrinha quase arranca seu dente.
- 45- Bebês (Bongô) - Dr. Victor, Zequinha e Mau bebem uma poção mágica e voltam a ser crianças.
- 46- Gincana (Penélope) - Nino inventa uma brincadeira de menino, e a Biba inventa uma brincadeira de menina.

- 47- Aula de Magia (Caipora) - Nino pega o chapéu mágico do Dr. Victor e vira o vaso.
- 48- O relógio do tempo (Etevaldo) - Nino conserta a máquina de música, quer ver se as crianças vão chegar, e Etevaldo pára o tempo.
- 49- Professor contratado (Dr. Abobrinha)- Nino não consegue calcular a conta que deu ao Gato Pintado.
- 50- Uma viagem para o Brasil (Bongô) - Episódio em que o pessoal arruma as malas para viajar.
- 51- TV Mania (Penélope) - Episódio em que o pessoal fica na frente da TV.
- 52- Zula a Menina Azul (Penélope) - Episódio em que Zula entra no Castelo sem ser convidada.
- 53- Perguntas Milionárias (Dr. Abobrinha) - Nino consegue dinheiro vendendo limonada.
- 54- O Aniversário da Morgana - Episódio em que Morgana faz aniversário.
- 55- O Tambor Africano (Bongô) - Nino recebe a encomenda da África e abre a caixa.
- 56- Dormir fora de casa (Etevaldo) - Ao brigar com o irmão, Etevaldo foge pro Castelo.
- 57- Onitomino (Penélope) - Nino constrói o esqueleto de dinossauro no Castelo.
- 58- É proibido entrar com os animais - Episódio do passeio ao zoológico.
- 59- Economia doméstica (Dr. Abobrinha) - Episódio do desperdício elétrico e hidráulico.
- 60- O tesouro dos desejos (Bongô) - Episódio em que Nino encontra o tesouro.
- 61- Saudade (Caipora) - Nino monta um quebra-cabeça e faz o surebrifru.
- 62- O Gênio da Lâmpada (Penélope) - Episódio em que Nino conhece o gênio e faz um pedido.
- 63- Brinquedos (Dr. Abobrinha) - Nino constrói um autorama e não encontra o fio.
- 64- Almoço Reforçado (Caipora) - Morgana faz um almoço e o pessoal consegue comer tudo e ainda come o bolo de sobremesa.
- 65- Concerto Musical (Bongô)- Nino fica mudo e começa a cantar.
- 66- Viagem de barco - Episódio em que Nino conhece Almirante Costa.
- 67- Leonardo da Vinci (Penélope) - Episódio em Dr. Victor conta a história do Leonardo da Vinci.
- 68- Glub... Glub... Glub... (Etevaldo) - O castelo vai ao fundo do Mar com a turma do Glub Glub.
- 69- O Cometa X (Bongô) - Episódio em que o pessoal dorme cedo e vê o Cometa às 5:00.
- 70- Quem ama o feio, bonito lhe parece (Caipora) - Episódio em que Nino recebe uma escultura de argila que acha bonitinha, e faz uma de borboleta para Caipora, que acha feia.
- 71- Rádio Rá-Tim-Bum (Bongô) - Episódio em que o Dr. Victor vai ao navio e comunica com o pessoal.
- 72- Por que Chorar? (Penélope) - Episódio em Dr. Victor viaja para Europa, uma das 13 luas de Júpiter, e o Nino se sente triste.
- 73- O Mau ataca - Episódio em que Nino abre o livro mágico e o Mau pega o Pedro e a Celeste.
- 74- Domingo de Páscoa - Episódio em que o Nino encontrar 10 pistas e encontra os ovos na oficina.
- 75- Uma nova amiga (Penélope) - Episódio em que Penélope e Ulisses têm uma bebê.
- 76- O passarinho ferido (Bongô) - Episódio em que a Biba não consegue cuidar direito do passarinho.
- 77- Basketball - Nino faz uma quadra de basketball no castelo.
- 78- Onde está o bilhete? (Dr. Abobrinha) - Nino faz o bilhete pro pessoal e viaja com o Dr. Victor para o Japão, o país que fica no outro lado do mundo.
- 79- Dicionário (Dr. Abobrinha) - Episódio em que Nino conhece o Dr. Berinjela, o primo do Dr. Abobrinha e compra o dicionário com o recibo.
- 80- Bolo Especial de Ameixas (Bongô) - Nino faz o bolo, esquece do leite.
- 81- Alfabeto (Dr. Abobrinha) - Episódio em que Nino ensina o alfabeto pro Zequinha, e conhece o Tíbio e o Perônio.
- 82- Desfile de Moda (Penélope) - Episódio em que Nino encontra a bola cantante do Dr. Victor.
- 83- Esconde-Esconde (Caipora) - Episódio em que Nino fica invisível.
- 84- O avô do Nino - Episódio em que Nino conhece o Dr. Aldebaran, o seu avô.
- 85- Circo (Dr. Abobrinha)- Dr. Abobrinha se disfarça de dono do circo e contrata o pessoal.
- 86- Jornal do Castelo (Penélope) - Nino não consegue dar recados pro Dr. Victor e resolve fazer um jornal com recados e notícias do dia.
- 87- Et-Cétera - Episódio em que Nino conhece Et-Cétera, a irmã do Etevaldo
- 88- Eclipse Solar (Caipora) - Episódio em que Nino se angustia com a notícia da Caipora.
- 89- Festa de despedida - Último episódio.

\* Apesar de haver o registro de produção de 90 episódios do programa Castelo Rá-tim-bum, um deles deixou de ser exibido pela TV Cultura e não consta na relação oficial da série. A trama deste episódio girava em torno de Nino e Etevaldo, que voltavam no tempo para buscar um pergaminho na biblioteca de Alexandria.

## ANEXO B – Personagens do programa Castelo Rá-tim-bum

### 1- Personagens principais:

**Nino:** É o personagem principal da série, aquele que aparece em todos os episódios. Seu nome é Antonino Stradivarius Victorious II e seu apelido Nino foi dado por sua tia Morgana no dia em que completou 100 anos de idade. Vive com seus tios no castelo, e as razões que levaram a essa configuração familiar não foram descritas em nenhum episódio. Como tem 300 anos, nenhuma escola aceita matriculá-lo, o que gera muita frustração no bruxinho, especialmente por não ter condições de conviver com outras crianças e assim fazer amigos. No primeiro episódio Nino lança um feitiço na bola de uma das crianças que estava observando da janela de seu quarto, e a mágica faz com que a bola siga em direção ao castelo, fazendo com que o dono da bola – Zequinha – e dois de seus amigos – Biba e Pedro – sigam com ele. Lá todos se conhecem. Desde então, os quatro novos amigos formam o grupo central de personagens que marcará presença em todos os episódios. Nino quer ser inventor como seu tio Victor, mas até o momento se tornou especialista apenas na reinvenção de objetos já conhecidos por todos, como painéis e máquinas fotográficas. Seu quarto é acessado através de uma passagem secreta localizada debaixo da escada. As crianças adoram brincar lá, em função da grande variedade de brinquedos e da decoração das paredes, que lembram páginas de histórias em quadrinhos.

**Biba:** Única menina do núcleo central de amigos de Nino, tem oito anos. É muito decidida e está sempre disposta a ajudar. Incorpora características tipicamente femininas, como delicadeza, responsabilidade, além de se destacar em papéis sociais também femininos, como gostar de cozinhar e saber realizar atividades domésticas. Seu sonho é ser uma artista de rock, e ela também gosta muito de livros e poesias. Não há registros sobre sua vida familiar. É negra, bonita e vaidosa.

**Pedro:** O mais velho entre as três crianças amigas de Nino, tem dez anos. O óculos que usa denuncia o fato de ser o mais intelectual do grupo. Gosta muito de livros e aventuras, além de esportes. Pedro assume a liderança do grupo nos momentos em que Nino não está participando das ações. Assim como Biba e Zequinha, não existem registros da família de Pedro e nem do tipo de relacionamento que compartilha com as demais crianças.

**Zequinha:** É o amigo mais jovem de Nino, contando com seis anos ao longo dos episódios. É muito curioso e adora fazer perguntas, o que lhe rendeu um dos quadros educativos do programa, a partir do bordão “porque não, não é resposta”. É sapeca, gosta de histórias que envolvam aventuras e gigantes. Não existem indícios sobre sua família.

**Victor Stradivarius Victorious:** É descrito por Nino como seu tio e amigo, embora as razões do parentesco não fiquem evidentes em nenhum episódio. É um poderoso feiticeiro e inventor, e conta com a idade de 3.000 anos. Sai para trabalhar todos os dias e não existem maiores indícios sobre sua profissão ou local de trabalho, havendo apenas o destaque que ele trabalha inventando coisas. Tio Victor é carinhoso com Nino, ao mesmo tempo em que é muito exigente, especialmente quando percebe sinais de teimosia ou preguiça no sobrinho. Seu bordão é “Raios e trovões”, e serve para indicar que a coisa não anda boa para o lado de Nino... Ao longo dos episódios apresenta alguns de seus amigos, sendo o mais famoso deles o gênio Leonardo da Vinci, que conviveu com Victor e Morgana em pleno século XV.

**Morgana Stradivarius Victorious:** É uma poderosa feiticeira que já completou 6.000 anos de idade. Tia-avó de Nino, Morgana participou dos grandes eventos da humanidade e por isso protagoniza um quadro em que descreve essas histórias, convertendo-se assim, na contadora de histórias oficial do programa. Quem está sempre ao lado de Morgana é seu animal de estimação, a gralha Adelaide. Morgana tem dotes culinários e contra sua vontade tio Victor revelou que ela já namorou Leonardo da Vinci. Seu quarto fica na torre mais alta do castelo. É amorosa com as crianças e Nino ao mesmo tempo em que é muito brava quando se mostra contrariada. No episódio em que Dr. Abobrinha lhe propôs a compra do castelo, colocou o corretor de imóveis para correr.

## 2- Moradores do Castelo:

**Adelaide:** Gralha de estimação, amiga e confidente de Morgana, que a encontrou abandonada ainda filhote. Apresenta comportamento infantil e adora ouvir histórias contadas pela bruxa. É representada por um tipo de fantoche.

**Celeste:** Cobra cor-de-roda que vive na árvore localizada no centro do castelo. É geniosa e muito ciumenta. Reclama que as crianças vão ao castelo apenas para brincar com Nino. É chantageira e gosta de chamar a atenção mas no fundo, é amiga de todos. É uma personagem representada por boneco.

**Fura-bolos:** É o guardião da limpeza das mãos, aparece sempre que alguém vai comer sem lavá-las. Também é o apresentador dos shows da Dedolândia e ensina a contar. Participa de quadros educativos e é representado por um fantoche de dedo.

**Gato Pintado:** Mora na biblioteca e está sempre envolvido com os livros, que conhece um a um. É apaixonado por todas as formas de arte, sendo uma personagem com características muito intelectuais. Recita poesias e é o guardião de tudo o que existe na biblioteca. Quando alguém tem alguma dúvida em relação a um assunto geral, normalmente o Gato Pintado é consultado para esclarecer a questão. É representado por um boneco.

**Godofredo:** Divide com Mau os encanamentos do castelo, e é um monstro mais dócil. Morre de medo da gargalhada fatal de Mau e ajuda as crianças a resolverem os enigmas lançados pelo amigo. É um boneco pálido e magro.

**Lana e Lara:** Fadinhas que moram no lustre da sala. Se divertem fazendo brincadeiras com objetos e animações. Em alguns momentos, competem entre si e discutem muito. Geralmente não interagem com outras personagens, mas foram elas que contaram a história de Nino às crianças quando estas chegaram ao castelo no primeiro episódio. São representadas por duas atrizes.

**Livro Mágico de Morgana:** Dá conselho a Morgana e representa grande sabedoria. É representado por um boneco articulado com efeitos especiais.

**Mau:** Monstro que vive nos encanamentos do castelo, sempre fazendo muito barulho. Seu objetivo é incorporar o mito do mostro temido e maldoso das histórias, mas no fundo tem bom coração e morre de medo de médicos e dentistas. Participa de quadros educativos que envolvem charadas, enigmas e trava-línguas. É representado por um boneco roxo.

**Passarinhos cantores:** Vivem no ninho localizado na árvore do castelo. Gostam muito de cantar e protagonizam o quadro que apresenta os instrumentos musicais. Não interagem com outras personagens e são interpretados por atores.

**Porteiro:** Guardiã mecânico do castelo. Só permite a entrada no castelo de quem desvendar a senha do dia.

**Radialista:** Boneco de um locutor de rádio, seu quadro é exibido apenas após o quadro das fadas, em que elas ligam o rádio e o locutor exhibe trechos de um grupo musical efetuando uma música de estilo variado, indo de coral até samba moderno.

**Ratinho:** Mora em um buraco localizado no rodapé e é feito em animação stop motion com massinha de modelar. Tem um automóvel e passa no chão em alta velocidade. É o protagonista de quadros educativos que falam sobre higiene e reciclagem.

**Relógio:** Tem orgulho de sua precisão. Ele informa os horários importantes de cada episódio, como a chegada de Tio Victor do trabalho e a hora das crianças irem embora. Interage com as crianças, respondendo a elas questões sobre o tempo.

**Tap e Flap:** Par de botas gêmeas. Usam óculos escuros e falam rimando um com o outro. Foram encontrados por Tio Victor e trazidas para morar no castelo.

**Telekid:** Interpretado por um ator, usa ropas coloridas e um aparelho tecnológico, que o ajuda a

responder as perguntas intermináveis de Zequinha.

**Valdirene:** Vassoura de Morgana. Participa de poucas cenas e é representada por um boneco.

### 3- Visitantes do Castelo:

**Bongô:** Rapaz negro de cabelos compridos, adora dançar e cantar. É identificado por Nino como um velho amigo que mora na vizinhança. Nos episódios analisados não se notou nenhuma referência a sua família, excetuando-se a menção que fez sobre ter muitos irmãos e sobrinhos. No entanto, informações oficiais da TV Cultura dão conta que Bongô é filho de dois fazendeiros que moram no interior, e que estuda e mora na cidade grande. Trabalha como entregador de pizzas e vive trazendo algumas de presente aos seus amigos. É dono de um grande senso de humor e adora inventar expressões como “sou elástico mas não sou de plástico” ou “ficou tudo purpurina”. Só uma coisa tira a alegria de Bongô: seu medo irracional de bruxas e, mais especificamente, de Morgana.

**Caipora:** Personagem que representa um ser do folclore brasileiro, defensora das matas e da natureza. Seu nome completo é Caipora Régia, e pede que todos a chamem por seu apelido “Rê”. Tem conflitos com Nino pelo fato de ser extremamente gulosa, mas os dois, no fundo, se gostam muito. Ela é chamada sempre que alguém assobia, e para que vá embora as pessoas precisam descobrir uma palavra secreta. Protagoniza um quadro educativo em que descreve lendas e costumes dos povos indígenas.

**Dr. Abobrinha:** Na verdade, ele se chama Pompeu Pompílio Pomposo, mas o apelido Abobrinha foi cunhado por Biba, que considerou que este corretor de imóveis tão ganancioso fala “abobrinhas” demais. Seu sonho é construir um prédio de 100 andares no terreno do castelo, e para conseguir seu intento arma mil trapaças, que sempre acabam não funcionando. Tem o hábito de falar olhando para as câmeras, transformando o telespectador numa espécie de cúmplice. Para que seus planos mirabolantes dêem certo, usa vários disfarces ao longo da série.

**Etevaldo:** Alienígena, veio de planeta desconhecido. No episódio em que conhece Nino e as crianças, revela ser velho amigo de tio Victor. Aprendeu a falar a língua humana decorando um dicionário que lhe foi fornecido por Gato Pintado. Vez ou outra comete algumas mancadas orais, em função de fazer o uso apenas literal de algumas expressões. É divertido, adora brincar e conhecer os hábitos e costumes da Terra. Se alimenta de pílulas, mas vez ou outra experimenta os alimentos preparados no castelo.

**Penélope:** Uma jovem repórter totalmente vestida de cor-de-rosa, muito bonita e popular na televisão. É apresentadora do telejornal que é assistido no castelo, sendo conhecida por ser altamente escandalosa quando vê um rato ou quando descobre algum fato chocante, soltando um grito que pode ser ouvido no outro lado do mundo. Penélope adora visitar o castelo e se divertir com as crianças. Nino, o Porteiro e algumas outras personagens têm uma leve “queda” por ela no começo da série. Nos últimos episódios Penélope se casou com Ulisses, tendo uma filha batizada de Nina em homenagem ao amigo bruxo.

**Tíbio e Perônio:** Dois cientistas malucos. Sempre que uma personagem do programa vê algum fato interessante e menciona: “Hum, acho que eu conheço uma pessoa que se interessaria muito por isso... Uma não, duas!” está criada a senha para a aparição dos gêmeos, que vêm explicar cientificamente algum fato que esteja em questão. Perônio é mais desligado e infantil, com frequência esquece quem é quem. Possui uma obsessão em fazer a “experiência sobre o vôo das borboletas”, que jamais foi realizada.

## ANEXO C – Quadros Educativos do programa Castelo Rá-tim-bum

**Bailarinos:** Vários ritmos musicais inspiram coreografias que expressam a variedade de movimentos corporais.

**Bichos:** Animações de bichos em diferentes situações.

**Cabine:** Gravado na rua, mostra crianças opinando sobre as situações mostradas no episódio daquele dia.

**Circo:** Mostra números circenses realizados por crianças.

**Comentam quadros:** A cada episódio, uma pintura diferente era exposta no hall do castelo. As crianças comentavam sobre as obras e seus respectivos artistas.

**Como se faz:** Através de vídeos clipe são documentados os processos de fabricação de vários produtos.

**Dedolândia:** Dedos roqueiros ensinam noções de matemática.

**Desenhista mágico:** Exercício de percepção visual através de um desenho que vai se formando.

**Enigmas verbais:** Mau e Godofredo propõe enigmas para estimular o uso da língua portuguesa e do raciocínio lógico.

**Esportistas mirins:** Crianças aparecem movimentando os seus corpos.

**Geometria:** Uma figura bidimensional se transforma em tridimensional e depois em um objeto do cotidiano, explorando diversas formas geométricas.

**História das Civilizações:** a bruxa Morgana, tia de Nino, contava a sua gralha Adelaide a história dos povos e suas principais realizações e inventos.

**Histórias dos curumins:** Histórias e lendas do povo indígena são narradas pela personagem Caipora.

**Instrumentos:** Três passarinhos que vivem na árvore do hall apresentam diferentes sons e instrumentos musicais.

**Lara e Lana:** As fadinhas do lustre do Castelo propõe enigmas em que as crianças classificam, comparam e identificam objetos e seres.

**Lavar as mãos:** Vídeo clipe a partir de música do compositor Arnaldo Antunes, que dá noções de higiene pessoal.

**Mãos pintadas:** O quadro mostra mãos imitando o movimento dos animais.

**Marionetes:** Bonecos que caracterizam a língua e a cultura de diversos países.

**Músicas do mundo todo:** A música típica de um determinado país e mostrada, ilustrando-a com animações feitas a partir de um símbolo visual da nação em questão.

**Músicos mirins:** Apresentações de grupos musicais, corais, fanfarras e instrumentistas mirins.

**Pentagrama:** A tela é dividida em cinco partes e em cada uma delas bailarinos apresentam melodias e ritmos.

**Pintor:** Quadros aparecem no vídeo em movimento acelerado.

**Poesias animadas:** O Gato Pintado, na biblioteca, apresenta animações de poemas de autores nacionais.

**Porque sim:** A personagem Telekid aparece para responder as perguntas de Zequinha.

**Ratinho:** Um rato feito em massinha de modelar canta e se lava ao mesmo tempo em que transmite informações sobre higiene pessoal.

**Som dos quadros:** Destaca, através de sons, os elementos mais importantes de obras de arte famosas.

**Tíbio e Perônio:** Dois cientistas gêmeos desvendam princípios científicos.

**ANEXO D – Roteiro de observação dos episódios****Roteiro de Observação**

DVD número: \_\_\_\_\_ Episódio número: \_\_\_\_\_ Data da análise: \_\_\_\_\_

Título do episódio: \_\_\_\_\_ Cena: \_\_\_\_\_

Sinopse: \_\_\_\_\_

Personagens envolvidos: \_\_\_\_\_

**Dimensões observadas:**(a) Similaridade entre os amigos – física (como características físicas e vestes):  
\_\_\_\_\_similaridade comportamental (similaridade de ações, preferências): \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_(b) A composição da rede de amigos – número, gênero e idade dos amigos: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(c) Comunicação – conteúdo e forma: \_\_\_\_\_

(d) Apoio social – concreto, informacional e emocional: \_\_\_\_\_

(e) Cooperação – objeto da cooperação e formas de cooperar: \_\_\_\_\_

(f) Companheirismo – proximidade e atividades conjuntas: \_\_\_\_\_

(g) intimidade – auto-revelação e privacidade: \_\_\_\_\_

(h) Conflito – origem, desenvolvimento, negociação e resolução de conflitos: \_\_\_\_\_

(i) Agressividade – manifestação e resolução: \_\_\_\_\_

(j) Competição – participantes, objetos e conseqüências da competição: \_\_\_\_\_

(k) Aspectos Afetivos – manifestação de vínculos sociais, por meio de palavras ou comportamento: \_\_\_\_\_