



## O Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum e a Inserção de Séries Animadas em *Stop-Motion* na TV Cultura<sup>1</sup>

Ellen Charlise Rocha SOUZA<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE

### Resumo

O presente trabalho objetiva analisar o panorama da animação *stop-motion* dentro da televisão pública, com foco na TV Cultura de São Paulo, tomando como base a série animada - inserida como quadro do programa Castelo Rá-Tim-Bum - o Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum. Diante da verificação da técnica de animação *stop-motion*, teceremos considerações a respeito da produção e veiculação da série, em uma breve descrição e exemplificação de seus aspectos estéticos, assim como narrativos, vinculando a relevância e valorização de tal técnica ao papel da emissora enquanto meio de comunicação de caráter público, ligado às necessidades da sociedade nos quesitos educativo, informativo e cultural.

**Palavras-chave:** animação *stop-motion*; TV pública; animação brasileira; séries animadas.

### Introdução

A incipiente bibliografia existente na área de análise de animações em suas diferentes técnicas, além da restrita quantidade de pesquisas referentes ao tema no Brasil, estabelece a necessidade de trabalhos analíticos inerentes à animação como forma de arte e, principalmente, como produto capaz de emitir aspectos de naturezas diversas - estética, narrativa, de direcionamento ao público e de mídias de exibição.

A técnica *stop-motion*, como um tipo de animação largamente utilizado na Europa, principalmente no leste do continente, surge como um tema que permite análises que estão ligadas aos seus resultados plásticos quanto à atração proposta pelo material utilizado, além da narrativa. É por esta razão que o processo criativo e as fases de produção inseridas na técnica *stop-motion* apresentam aspectos que devem ser levados em conta, tais como a forma de captura e a preocupação com texturas, que

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante recém-graduada do Curso de Comunicação Social – Habilitação em Radialismo do DAC-UFS, email: ellen.rochs@gmail.com



priorizam a criação de mundos materiais e, simultaneamente, a depender dos objetivos da animação, de mundos e ações fantasiosas.

O Castelo Rá-Tim-Bum, produzido pela TV Cultura, entre 1994 e 1996, trouxe a produção de animações específicas para a TV, em uma série composta por quatro episódios, inseridos em um quadro do programa. O Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum foi um projeto encabeçado pela direção do programa e executado pelo animador Marcos Magalhães. Em *stop-motion*, com a utilização de massinha para a modelagem dos personagens, a série é exibida até hoje, e permite, desse modo, uma retomada de seus aspectos estéticos e técnicos, através de uma relação com sua exibição e produção para a TV pública brasileira.

Nesse contexto, serão identificados os aspectos supracitados na série animada em *stop-motion* dentro do programa Castelo Rá-Tim-Bum, o Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum, encontrado na grade de programação da rede de televisão pública brasileira, em particular a TV Cultura, partindo do pressuposto de analisar a importância da série animada em *stop-motion* dentro da mesma, tendo como ponto inicial uma descrição do histórico da animação brasileira até a série em questão, relacionando-a à sua exibição na emissora.

### **Animação *stop-motion* brasileira e TV pública**

As iniciativas que permeiam o desenvolvimento da animação no Brasil estão diretamente ligadas ao que podemos chamar de cinema autoral<sup>3</sup>, financiado pelos próprios responsáveis e, por um período de tempo, através de acordos de cooperação internacional que desempenharam uma função essencial na produção do gênero no país.

As primeiras animações brasileiras, que datam da segunda metade dos anos 10 do século passado, eram obras que se configuravam em tentativas de estabelecer a arte da animação que teria, mais tarde, em Walt Disney, seu principal expoente no que se refere ao caráter comercial da mesma.

Com a produtividade da animação em alta durante a década de 80, através do Núcleo de Animação do CTA v - Centro Técnico Audiovisual, que se valia do acordo entre a Embráfilme e o National Film Board do Canadá - a profissionalização dos animadores levou a um aumento da criação e produção de obras, algumas das quais

---

<sup>3</sup> Para ilustrar o processo de animação autoral brasileiro, é possível citar dois filmes caracterizados como tal: *Quando os Morcegos se Calam* (Fábio Lignini, 6', 1986, RJ) e *O Músico e o Cavalo* (Telmo Carvalho, 6', 1986, RJ).



chegaram a concorrer em festivais internacionais, a exemplo de *Quando os Morcegos se Calam* (1986), de Fábio Lignini, que participou dos Festivais de Hiroshima e de Havana, e do Festival Animation Celebration de Los Angeles, no qual ganhou cinco prêmios. A formação de uma equipe de animadores selecionados no país levou ao esforço de quatro deles – Aída Queiroz, Marcos Magalhães, César Coelho e Léa Zagury - na construção do Anima Mundi, um festival internacional de animação que, ao mesmo tempo, contempla e exhibe animações do Brasil.

Neste contexto, uma parceria, não oficial, porém garantida pelas funções inerentes ao meio, envolve a TV pública e a animação nacional. Desde o fim dos anos 80, a TV Cultura abria espaço para as produções internacionais e nacionais, através de programas como Lanterna Mágica e *Glub Glub* seguidos, mais tarde, pelo Castelo Rá-Tim-Bum, com uma produção própria, e, atualmente, por iniciativas como as da TV Brasil, que insere o programa Animania, desde 2006, dentro do escopo do conhecimento da animação no país.

Até este ponto, a animação brasileira somente dispunha de espaço para sua exibição, mas não para a produção de séries inteiramente nacionais. Com a estréia do programa *Glub Glub* na grade de programação da TV Cultura, entre os anos 1991 e 1994, séries animadas internacionais eram expostas. Animações da República Tcheca, Inglaterra, França e Alemanha passavam entre as apresentações, com destaque para as seguintes em *stop-motion*, *The Amazing Adventures of Morph* (*As Aventuras de Morph*), do estúdio inglês Aardman, *Pat a Mat* (*Zeca e Joca*) dos tchecos Lubomír Beneš e Vladímír Jiránek e *Pingu*, dirigida e animada por Otmar Gutmann.

Como atividade inédita na televisão nacional, a animação também na técnica *stop-motion*, *Os Urbanóides*, era exibida no programa. A novidade, neste caso, se configurava como a estréia da primeira série de animação da TV brasileira (QUENTAL, 2000). Dirigida e criada por Cao Hamburger, os episódios de *Os Urbanóides* foram designados exclusivamente para o programa *Glub Glub*. Com produção da TV Cultura, a realização da animação em massinha foi um convite da própria emissora para o profissional especializado em direção e animação de bonecos.

Dando início à realização de animações especialmente destinadas à TV, Cao Hamburger passou a dirigir o programa Castelo Rá-Tim-Bum, exibido até hoje na rede pública de televisão e produzido pela TV Cultura. Com enredos próprios e diversos personagens tanto reais como bonecos interpretados por atores, a criação destes estava disposta às figuras que representassem a diversidade cultural do país. A Caipora, por



exemplo, fazia alusão às lendas oriundas da região Norte do país e, junto com outras figuras como as Fadinhas do Lustre, o Mau e o Etevaldo, compunha o elenco que, dentro da narrativa do programa, estabelecia relações de aprendizado com os telespectadores, se traduzindo, assim, no estabelecimento da TV pública em uma janela de exibição, se constituindo como um veículo que permite o conhecimento de culturas distintas (SENNÁ, 2007).

Neste processo, cada ação era pensada para que tivesse uma característica educativa e cultural, porém, sem o didatismo o qual se apresentava como proposição dominante para os programas infantis da rede educativa e pública do país. Remetendo-se à criação de uma programação destinada às crianças, Beth Carmona (2007) comenta que, desde o final dos anos 80, somente uma emissora de caráter público seria capaz de realizar investimentos exclusivos em uma programação infantil, permeada pela cultura e educação. E completa:

Mas foi a TV Cultura, emissora educativa paulista da Fundação Padre Anchieta, que praticou efetivamente o conceito de televisão pública inspirado no exterior, deixando de lado o modelo professoral didático. Esse foi um momento decisivo, não só pelo financiamento da TV pelo governo do estado de São Paulo, mas principalmente pela parceria com a iniciativa privada num sistema de incentivo cultural. Sem a implantação desse modelo e sem a paixão, a dedicação, a consciência e o talento de uma equipe apaixonada, a marcante e duradoura experiência da TV infantil nacional não teria se consolidado. Naquele momento, buscou-se incansavelmente uma programação infanto-juvenil criativa e instigante (CARMONA, 2007, p. 22).

É, pois, nesse contexto que um quadro do programa Castelo Rá-Tim-Bum apresenta aspectos passíveis de análise, pelo seu caráter intrínseco à TV pública. Com as funções de produção delegadas à emissora – a TV Cultura – com a realização a cargo do animador Marcos Magalhães, o Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum, animação em *stop-motion*, se divide em episódios, reprisados constantemente e, por conseguinte, destrinchados, de forma geral, no tópico seguinte.

### **A relação entre a animação O Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum e a TV Cultura**

Dentro do programa Castelo Rá-Tim-Bum, exibido na grade de programação da TV Cultura, desde 1994, até o ano em questão, o espaço reservado para o quadro do personagem denominado Ratinho contém quatro episódios diferentes. No entanto, o



projeto fundamentado em dezesseis episódios foi, assim, reduzido, por razões orçamentárias e de prazo, levando a série ao número de episódios citados acima.

Partindo da ideia da utilização da técnica *stop-motion* em um quadro específico do programa, a série do Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum teve como concepção inicial o personagem, um rato que vivia em um buraco do castelo e que, em cada episódio, daria lições de higiene através de músicas compostas especificamente para cada tema abordado. Com cerca de um minuto e meio cada, os episódios eram constituídos basicamente por um ratinho azul, modelado em massinha, que entrava em sua toca dentro de um carro e, ao sair dele, se relacionava com as outras figuras e personagens do cenário, traduzindo tal relação em uma narrativa musical. De acordo com Marcos Magalhães<sup>4</sup>, animador responsável pelo Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum, a técnica *stop-motion* originou-se da ideia do diretor do programa, Cao Hamburger.

Ao integrar o quadro de profissionais da TV Cultura, Cao foi convidado para dirigir a primeira série de animação da TV brasileira, *Os Urbanóides*, também na técnica *stop-motion*. No comando do Castelo Rá-Tim-Bum, pois, o processo se repetiu, e a concepção de um quadro no qual uma série animada na mesma técnica se concretizava marca, dessa forma, um motivo especial para a escolha da mesma. Conforme Marcos Magalhães<sup>5</sup>, a animação *stop-motion* foi privilegiada pelo seu caráter de novidade no período, além de representar um atrativo para as crianças, assim como afirma Wells (2006):

A animação *stop-motion* em 3D tornou-se extremamente popular com crianças, que percebem seu mundo físico e material como intrinsecamente diferente da animação 2D. Esta sensação de um 'lugar' real e atrativo com personagens divertidos e consistentes é primordial para manter a atenção de uma criança, e ganhar um forte investimento emocional nos enredos (WELLS, 2006, p. 114).<sup>6</sup>

A escolha, então, poderia ser efetivada e posta em prática. Marcos Magalhães<sup>7</sup> comenta que, a partir das prerrogativas iniciais foi possível a criação do *design* dos personagens, além do roteiro e da animação, com total liberdade. Esta remete à discussão a respeito da distinção entre a TV pública e a TV comercial, a qual, por

---

<sup>4</sup> Entrevista concedida à autora por *e-mail*, em 11 de junho de 2009.

<sup>5</sup> Idem

<sup>6</sup> Tradução da autora, do original: *3D stop-motion animation has become extremely popular with children, who perceive its physical and material world as intrinsically different from the 2D cartoon. This sense of a real and appealing 'place' with consistent and amusing characters is central to keeping a child's attention, and gaining a strong emotional investment in the stories.*

<sup>7</sup> Entrevista concedida à autora por *e-mail*, em 11 de junho de 2009.

apostar em uma programação de apelo fácil, não oportuniza a criação e experimentação inerentes à TV pública, a qual também desempenha a função de experimentação estética, que se configura em um dever da mesma (BUCCI, 2007).

Seguindo a concepção do quadro, os ensinamentos transmitidos pelo Ratinho são notados no episódio no qual toma banho e naquele em que escova os dentes. Nos outros dois, ensina a jogar o lixo no lugar certo e a reciclar materiais descartáveis. Cada um desses episódios é composto por elementos cênicos que participam não só como tais, mas também como personagens essenciais à construção da narrativa.

Os roteiros, pois, eram escritos e pensados de acordo com a presença de tais personagens e suas interações com o Ratinho. No episódio no qual toma banho, há a banheira e a toalha, que interagem e se movimentam de acordo com o ritmo da música e do personagem. Ambas servem, exclusivamente, à base musical e ao roteiro. A banheira é desenhada e, como todos os personagens desenhados bidimensionalmente na série, é posta em um painel para que possa ser movimentada fisicamente, além de fotografada como o Ratinho. A toalha, por sua vez, é resultado da transformação da banheira, porém, é animada em massinha. Assim como a banheira, os personagens do episódio sobre saúde bucal - o bombom, o pirulito (figura 1) e a goma de mascar – são também desenhados. O mesmo processo toma forma no episódio sobre reciclagem com a lata de refrigerante, além das taças de vidro, mas não ocorre naquele que trata sobre o hábito de jogar o lixo em seu lugar exato, no qual o personagem que interage com o Ratinho, a lata de lixo (figura 2), também é animado em massinha e, segundo Marcos Magalhães<sup>8</sup>, se apresenta, provavelmente, como o mais elaborado de todos.

Partindo de uma narrativa adequada à sonoridade construída, as músicas tem caráter educativo, transmitindo, desse modo, noções de higiene às crianças. É, de certa forma, um jeito bem-humorado de passar esta mensagem através de um animal como o rato, que habita tocas em casas, caracterizado, pelo senso comum, como sujo, mas que, dentro da animação, possui hábitos corretos e saudáveis inerentes à limpeza e higiene.

Logo, apoiado em uma ideia na qual a música deveria ser parte integrante, o Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum foi, de início, designado à produção com *storyboards* baseados em músicas previamente compostas e gravadas por um grupo do Rio de Janeiro. De acordo com Marcos Magalhães, as mesmas não tiveram aprovação da TV Cultura, por destoarem do padrão do resto do programa e:

---

<sup>8</sup> Idem

...o músico Helio Ziskind, que já fazia trilhas para outros quadros do Rá-Tim-Bum, foi convocado para recriar as trilhas sobre a animação já completa. Foi um trabalho muito inspirado, na certa (sic) ajudado pelo ritmo que as animações já tinham, por ter uma base musical.<sup>9</sup>

Para constituir as bases sonoras que compõem cada episódio e, por conseguinte, as características de videoclipe que estão ligadas ao mesmo, buscaram-se mudanças rápidas de tomadas, que prezam pelos planos gerais, os quais situam o telespectador e mostram os componentes da animação, assim como os planos próximos, que denotam expressões relevantes dos personagens. Como o cenário foi idealizado para ser minimalista, consiste em um fundo modificável, se adaptando aos objetos, personagens e temas inerentes aos episódios. Sobre a questão cênica, Dave Johnson (apud WELLS, 2006, p. 115) destaca que um cenário simples possibilita a dedicação ao desenvolvimento das personalidades dos personagens e da narrativa em si. Para a construção dos quatro episódios do Ratinho, personagens novos e específicos eram adicionados ao cenário que, dessa forma, não iria apresentar interferências na atuação dos mesmos. A movimentação destes estava fundamentada naquilo que seria de importância essencial para a animação.

A discussão do cenário remete, pois, à estética inerente ao videoclipe, sobre a qual Dancyger (2003, p. 192) afirma que “o lugar real é o menos importante”, o que se traduz na adequação do cenário utilizado na animação do Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum, em seus quatro episódios. Assim como cada um está relacionado à temática em questão – o do banho, com a banheira e a cortina, simbolizando a existência de um banheiro (figura 3), o de escovar os dentes com a própria escova, o fio dental e os doces, o da reciclagem com objetos passíveis de tal e o do jogar o lixo em seu lugar adequado (figura 4), com a lata e material que não serve mais – denotam, dessa forma, a existência de lugares diferentes. Por conseguinte, o espaço se modifica e, assim, estabelece ligações com o ritmo e a letra da música.

Visto que cada episódio da série tem planos iniciais iguais, assim que o Ratinho entra em sua toca, é possível vê-lo saindo de seu carro e, para completar o processo, virando até chegar à posição inicial. O movimento proporciona a variação de formas do Ratinho (figura 5). De acordo com os propósitos de cada título, nota-se a utilização de planos gerais, médios e próximos, cada um exercendo sua função específica. No

---

<sup>9</sup> Idem

episódio, o qual o Ratinho toma banho, as tomadas apresentam mudanças que visam, basicamente, à apresentação do cenário, dos objetos e de movimentos que necessitam ser vistos de perto, como é o caso do momento no qual o Ratinho abre o registro do chuveiro. A toalha, por exemplo, aparece em plano geral e em plano inteiro, os quais a mostram se mexendo no espaço da tela. Nesse contexto, é essencial a apresentação do personagem e sua função aliada à fala do Ratinho.

Os outros episódios também contem o processo em questão. O da lata de lixo adiciona a presença do primeiro plano para mostrar os personagens, representando o lixo espalhado pelo cenário através da profundidade de campo, traduzindo-se em um segundo plano. A lata, como personagem expressivo, é denotada por planos médios e próximos, que mostram intenções e reações inerentes à mesma. Planos gerais, como aqueles que introduzem o lugar ao telespectador, encontram espaço em todos os episódios. Neste da lata de lixo, ele aparece no momento no qual o Ratinho, transformado em aspirador, joga mais lixo na boca da lata. Este plano é composto por movimentos de ambos os personagens; do Ratinho e da lata de um lado para o outro, como se criassem um movimento em ziguezague, em direção ao fundo do cenário, até que a lata desapareça de quadro. Plano semelhante é encontrado no episódio no qual o Ratinho toma banho, justamente no início deste, quando um plano geral mostra a cortina, a banheira e o próprio Ratinho, delimitando o espaço no qual o enredo se estabelece.

Em dois episódios, um ângulo de tomada específico se repete. O da lata de lixo e o de saúde bucal apresentam situações nas quais o *plongé* é utilizado. No primeiro, a câmera passeia em *plongé*, mostrando o lixo, passando pela lata e mostrando os “pés” do Ratinho, que estica a mão e pega uma casca de banana. Esta descrição propõe demonstrar a situação da lata, que está debilitada e precisa de lixo para recuperar-se – no episódio, o lixo é para a lata o que a comida é para os seres humanos. O mesmo ângulo está, pois, em uma cena do episódio de saúde bucal. O *plongé* do Ratinho que se sente ameaçado pelos doces e se transforma em um dente (figura 6), é seguido por um afastamento de câmera, ainda no mesmo ângulo, em um plano geral, que mostra o bombom à esquerda da tela, em um eixo no qual o Ratinho também olha para ele, em uma relação que traduz dominação e medo por parte do personagem, agora em forma de dente. De acordo com Joly:





Alguns ângulos de tomada muito marcados estão vinculados por convenção a certas significações: o *plongé* e a impressão de esmagamento dos personagens, por exemplo, o *contre-plongé* e seu engrandecimento. No entanto, é preciso lembrar que, por mais comuns que sejam, essas significações permanecem extremamente convencionais e nada têm (sic) de “obrigatório”. Muitos diretores ou fotógrafos as utilizam de maneira oposta, mantendo a legibilidade. (2006, p. 95)

Este, porém, não é o caso da utilização do *plongé* nestes dois episódios do Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum. Como representação de situações de ameaça e de debilitação corporal, o ângulo é, em si, posto em voga justamente pela sua característica esmagadora, para que um objeto ou personagem pareça menor diante de outro, reforçando, assim, a dominação pela qual aquilo que é o ponto central do *plongé* está passando, aliada ao contexto da animação.

Os planos básicos que constituem o escopo da composição visual dos episódios ligam-se diretamente à questão rítmica que, remetendo sua estrutura de montagem às do videoclipe, baseia os movimentos e passagens de cenas na pontuação musical. A edição, elemento primordial na determinação do ritmo, em conjunção com fatores internos, transforma a animação, pois, em um produto final composto por uma sucessão de imagens montadas de tal maneira que, constrói um ritmo que provém da manipulação daquilo que é animado, da experiência prévia do animador e do objetivo que visa incutir em seu trabalho, sem a introdução de formas arbitrárias (TARKOVSKI apud GRAÇA, 2006).

A escolha da técnica, como já exposto anteriormente, foi determinante pelo seu caráter atrativo para o público infantil. É por esta razão que os motivos que envolvem escolhas materiais e técnicas se traduzem em modos de significação que permeiam o processo de produção da animação (GRAÇA, 2006). A utilização da animação *stop-motion*, especificamente em *claymation* – caracterizada pelo uso de massinha na modelagem dos personagens e cenários - promove, assim, uma maior maleabilidade dos modelos animados, neste caso o Ratinho e a lata de lixo, possibilitando maiores opções de movimentação, a exemplo da que pode ser vista no início de cada episódio.

De fato, o trabalho que envolve modelos em *claymation* promove uma manipulação do objeto em um âmbito mais plástico, de maneira que o objetivo central – o movimento – não seja prejudicado. Neste ponto, torna-se possível a transformação de modelos e a variação de expressões faciais graças à maleabilidade do material. Embora também apresente desvantagens inerentes à deterioração dos modelos quando expostos

à iluminação excessiva, é através desta técnica que a percepção tridimensional toma forma.

O caso do Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum pode ser especificado justamente pelo seu caráter de novidade, durante o período, no Brasil. Como foi uma encomenda da TV Cultura, pela direção do programa, o animador Marcos Magalhães se baseou em exemplos que seguiam a mesma técnica. De acordo com ele, um dos principais foi o seriado italiano *Mio Mao*, o qual prezava pelas “metamorfozes possibilitadas pela massinha e o mínimo de elementos no cenário”<sup>10</sup>. Wells (2006) destaca que:

...manipular massinha pode ser uma experiência proveitosa na compreensão da tridimensionalidade, proporção, peso, textura, e a criação de uma criatura ou figura conhecida em uma forma plástica (...) trabalhar com este material pode ainda ser útil na preparação ou entendimento de outras formas (p. 119).<sup>11</sup>

Assim como todos os componentes no processo de animação, três aspectos estão diretamente ligados à tridimensionalidade dos objetos animados. A cor, a luz e a textura são características inerentes ao modelo que, no caso do Ratinho, é feito em massinha. Embora já tenha sido descrito, o personagem principal estabelece uma relação com o público-alvo que passa por certas características relevantes em seu processo de modelagem e concepção de *design*. De cor azul, com orelhas amarelas e modelado em massinha, o personagem apresenta maior maleabilidade, além de formas harmônicas. Devido a isso, as feições do Ratinho representam uma simpatia inerente a um personagem destinado às crianças. Isso pode ser notado pelo dente que, diferentemente dos ratos maus, é quadrado, com laterais suaves. A base, em forma de cone, fornece a transformação em rato, através da adição das orelhas, olhos, rabo, dente e nariz, constituindo, assim, todo o personagem. As formas circulares do nariz e orelhas, além dos olhos ativos e redondos, trazem a ideia de simplicidade e clareza, aliada à base de um cone terminado em uma curva que forma o nariz, fundamentando a construção de um personagem tridimensional.

Ambas as cores do Ratinho são primárias que, em contraste com o fundo laranja do cenário, representam – a exemplo do azul - a suavidade e, por conseguinte, a bondade do rato. A textura da massinha confere ao personagem a tatibilidade, já que se

---

<sup>10</sup> Entrevista concedida à autora por *e-mail*, em 11 de junho de 2009.

<sup>11</sup> Tradução da autora, do original: *...manipulating clay can be a helpful experience in understanding three dimensionality, proportion, weight, texture, and the creation of a 'knowable' creature or figure in a plastic form. (...) working with such a material can still be helpful in the preparation or understanding of other forms.*



utiliza de uma tridimensionalidade inerente. Assim como o Ratinho, a lata de lixo apresenta uma materialidade tátil e os resultados plásticos estão diretamente ligados à textura da massinha usada na modelagem dos personagens, que proporciona aos mesmos uma qualidade dimensional, muitas vezes relacionada aos detalhes, como olhos, mãos, dentre outras partes que os compõem. No caso dos personagens e elementos desenhados bidimensionalmente, não é possível identificar a presença da textura que, segundo Joly (2006), por sua característica lisa, não proporciona uma experiência tátil. Entretanto, de acordo com Canguçu (2007), percebe-se o contraste deles com o fundo, conferindo-lhes contornos destacados e cores próprias.

A produção de uma série televisiva de animação destaca, mais uma vez, o papel exercido pela TV pública que, neste ponto, demonstra suas premissas principais. Como a TV comercial objetiva a audiência e os lucros advindos da publicidade que, por sua vez, contabilizam patrocínio e abastecimento financeiro, acaba por não cumprir sua função de veiculação educativa e formação cidadã, oferecendo ao público atrativos de baixa qualidade. A TV pública, pois, surgiu para suprir tais necessidades, exercendo o papel de veiculadora de conteúdos educativos, culturais e informativos.

A idealização e concretização de um programa como o Castelo Rá-Tim-Bum e, dentro dele, a série de episódios do Ratinho, demonstra a valorização da arte da animação, representada pela técnica *stop-motion*. A oportunidade de criar animações genuinamente nacionais com espaço em um veículo de grande alcance como a televisão, ainda não foi marcada como uma estratégia da TV comercial, como afirma Gabriel Priolli:

A TV comercial se especializou na oferta de diversão, limitou os conteúdos informativos e esqueceu quase completamente os educacionais. Desequilíbrio a programação em favor de conteúdos de apelo mais fácil, de maior atratividade e, conseqüentemente, de maior rentabilidade (2007, p. 50).

Mas, ainda assim, a iniciativa se tornou real pela TV pública, na figura da TV Cultura que, ao desempenhar o papel de incentivadora e formadora dos brasileiros em cidadãos, através de propostas educativas e culturais, impulsionou e ainda pode acionar novos paradigmas na maneira de fazer televisão.

Embora tenha se revelado como um processo de enriquecimento da programação infantil televisiva no país, certas dificuldades estiveram à frente da TV pública. Tais deficiências, que se remetem à estrutura e equipamentos, além das dificuldades de



financiamento e investimento para a melhoria da qualidade de sua programação, encontram obstáculos para sua afirmação. Ultimamente, este panorama vem apresentando mudanças. Tal processo se tornou possível através do I Fórum Nacional de TVs Públicas, que objetivou reunir informações a respeito da situação das emissoras públicas nacionais, além de soluções e propostas para, assim, estimular o progresso das mesmas.

O espaço reservado para uma produção do nível do Castelo Rá-Tim-Bum e, conseqüentemente, do quadro/série em análise, privilegia a educação complementar fornecida ao telespectador, capaz de aumentar a gama de conhecimentos adquiridos em seu cotidiano. Marcos Magalhães adiciona:

O Programa Castelo Rá-Tim-Bum foi uma iniciativa ímpar da TV brasileira, por sua qualidade, sua inovação e o entusiasmo com que foi produzido. Foram feitos verdadeiros milagres de produção para o prazo e a verba que dispunha o programa, que mesmo assim foi um grande investimento. Mas a ideia inicial de produzir 16 episódios em *stop-motion* acabou não sendo possível. Porém, os 4 episódios foram muito bem encaixados em diferentes programas e a repetição funcionou muito bem, como comprova sua permanência e aceitação até hoje.<sup>12</sup>

Exibido por catorze anos, até a presente data, o Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum está inserido na TV Cultura e na rede pública de televisão por meio de sua função que se caracteriza pela manutenção de um público-alvo através de sua abordagem educativa, de caráter complementar, focando em temas instrutivos. Destinada ao público infantil, e utilizando a técnica *stop-motion*, com modelos em massinha – *claymation* – a série ainda desempenha seu papel por meio da atratividade do personagem principal que, de maneira lúdica, conjugando-a esteticamente à sua base musical, resulta em um processo que traduz o dever da televisão pública no apoio e realização de animações que devem, propriamente, estabelecer uma relação de aprendizado aliado à cidadania promovida pela TV pública como veículo tal.

## Conclusão

A inserção da animação dentro da televisão pública brasileira inovou a função da arte dentro do veículo. As iniciativas de exibição tomadas pela TV Cultura de São Paulo, a partir da segunda metade dos anos 80, estabeleceram um processo de

---

<sup>12</sup> Entrevista concedida à autora por *e-mail*, em 11 de junho de 2009.



valorização da animação pela emissora pública. A produção de séries animadas em *stop-motion* pela própria TV Cultura, já nos anos 90, denotou a importância da técnica e a oportunidade de inculcar em sua programação a animação nacional.

O Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum representou um avanço da TV pública nesta questão, tanto no quesito de programação infantil, como na valorização da animação *stop-motion*. Composto um quadro do programa Castelo Rá-Tim-Bum, a série de quatro episódios proporcionou o uso da animação da técnica em sua materialidade plástica. Atrativa ao público infantil, a animação ensinava conceitos e hábitos do cotidiano que, de acordo com os objetivos da TV pública, deve trazer à sociedade aspectos educativos, de forma que possa contribuir para a formação de cidadãos.

O equilíbrio e o investimento da TV Cultura em uma programação infantil, mas que, por seu caráter marcante, é lembrada até os dias atuais pelos adultos que já foram seus telespectadores, fazem destas iniciativas fatores passíveis de análise. O estudo do Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum demonstrou, por conseguinte, a razão pela qual a técnica *stop-motion* foi escolhida, além de uma análise geral do processo de animação ao qual foi submetido. Isto pôde estabelecer a ligação entre a animação e seu público, através de aspectos relacionados à cor, forma, textura, linguagem e, por conseguinte, à TV pública, que é, em si, um veículo de comunicação de grande relevância, à medida que está diretamente ligada à educação e à cultura do país.

Apesar dos problemas pelos quais passam as instituições de caráter público no país, a TV pública do país passa pelo qual talvez seja o seu melhor momento. Procurando se apoiar em investimentos e orçamentos públicos, além de co-produções internacionais, a animação nacional denota conquistas nas quais o apoio da televisão pública é de fundamental relevância, ao oportunizar, pois, a seleção de projetos de produtoras independentes que possam, assim, promover a inserção de um maior número de séries animadas nacionais na tela da TV pública brasileira.

## REFERÊNCIAS

BUCCI, Eugênio. **A TV Pública não faz, não deveria dizer que faz e, pensando bem, deveria declarar abertamente que não faz entretenimento.** In: Caderno de Debates - I Fórum Nacional de TV's Públicas: Diagnóstico do Campo Público de Televisão. Brasília, 2007. 7 p.

CANGUÇU, Cristiano Figueira. **Contribuições da história da arte para a análise de animações.** In: IX Congresso de Ciências da Comunicação da Região Nordeste, 2007, Salvador.



Anais do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. São Paulo: Intercom, 2007.

CARMONA, Beth. **A Marca da TV Pública**. In: Caderno de Debates - I Fórum Nacional de TV's Públicas: Diagnóstico do Campo Público de Televisão. Brasília, 2007. 5 p.

**CTAv & National Film Board: Um acordo que veio do espaço**. Revista Filme Cultura. Edição Especial Comemorativa: 70 Anos do INCE. Rio de Janeiro: CTAv, nº 49, 2007, p. 50-59. Também disponível em <[www.ctav.gov.br](http://www.ctav.gov.br)>.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo**. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2003.

FREDERICO, Daniela. **Grandes Produções Para os Pequenos**. André Mermelstein (Col.) Revista Tela Viva, ano 15, nº 158, mar. 2006. Também disponível em <<http://www.telaviva.com.br/revista/158/capa.htm>>. Acesso em 25 mai. 2009.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da linguagem animada**. São Paulo: Editora SENAC, 2006.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 6 ed. Campinas: Papyrus, 2006.

LIMA, Jorge Cunha. O Modelo da TV Cultura de São Paulo. In: CARMONA, Beth (Org.). **O desafio da TV pública: uma reflexão sobre a sustentabilidade e qualidade**. Rio de Janeiro: TVE Rede Brasil, 2003.

PRIOLLI, Gabriel. A TV pública é importante? **Revista Cult**. São Paulo, ano 10, nº 115, p. 49-52, jul. 2007.

QUENTAL, Paula. Cao Rá-tim-bum. **Istoé Gente**. Edição 25, jan. 2000. Disponível em: <[http://www.terra.com.br/istoegente/25/reportagens/rep\\_cao.htm](http://www.terra.com.br/istoegente/25/reportagens/rep_cao.htm)>. Acesso em: 21 mai. 2009.

SENNA, Orlando. **TV pública: uma janela para o futuro do audiovisual brasileiro**. In: Caderno de Debates - I Fórum Nacional de TV's Públicas: Diagnóstico do Campo Público de Televisão. Brasília, 2007. 3 p.

WELLS, Paul. **The Fundamentals of Animation**. New York: AVA Publishing, 2006.

## ENTREVISTA

MAGALHÃES, Marcos. Entrevista concedida à autora por e-mail, em 11 jun. 2009.



## Apêndice A: Figuras



Figura 1  
Fonte:<http://www.youtube.com/watch?v=tfbOizHCt-w>



Figura 2  
Fonte:<http://www.youtube.com/watch?v=8dDMxT43QRA>



Figura 3  
Fonte:<http://www.youtube.com/watch?v=vrJON1wq95c>



Figura 4  
Fonte:<http://www.youtube.com/watch?v=8dDMxT43QRA>



Figura 5  
Fonte:<http://www.youtube.com/watch?v=rJON1wq95c>



Figura 6  
Fonte:<http://www.youtube.com/watch?v=tfbOizHCt>