

# Uma abordagem semiótica do programa Televisivo infantil "ILHA-Rá-tim-bum"

Lígia Beatriz Carvalho de Almeida<sup>1</sup>

**Resumo:** Há no Brasil, dificuldade em compatibilizar educação e televisão. A função educativa das emissoras de televisão, foi regulamentada em fevereiro de 1967, pelo Decreto-Lei 236, desde então questiona-se: sob a ótica de imperativos capitalistas, como estimular a comunicação educativa? A análise do corpus delimitado na série "Ilha-Rá-tim-bum", exibido pela Tv Cultura pretende disponibilizar um referencial para educadores e comunicadores.

Utilizando a teoria semiótica greimasiana como instrumental de análise buscaremos entender, a partir das características que envolvem a manifestação textual, a forma de apresentação da intencionalidade educativa na enunciação e investigar possíveis causas para os índices de audiência terem ficado abaixo do esperado quando comparados a outros enunciados produzidos pelo mesmo enunciador para o mesmo enunciatário – crianças.

**Palavras-chave:** Criança; Educação; Fidelização de Audiência; Semiótica; Teleducação.

---

<sup>1</sup> Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, com área de concentração midiática da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista, campus Bauru, São Paulo. Professora dos cursos de Publicidade e Propaganda e Relações Públicas da Universidade do Sagrado Coração, Bauru, São Paulo. E-mail: [ligiabeatrizcarvalho@ig.com.br](mailto:ligiabeatrizcarvalho@ig.com.br)

## **I - Introdução**

### **1. Objetivos**

Duas questões nos instigaram a desenvolver um trabalho de análise do programa televisivo Ilha-Rá-tim-bum: a) a partir das características que envolvem a manifestação textual, como se apresenta na enunciação a intencionalidade educativa? b) porquê os índices de audiência alcançados ficaram abaixo do esperado quando comparados a outros enunciados produzidos pelo mesmo enunciador para o mesmo público alvo – crianças<sup>2</sup>?

Este trabalho apresenta uma etapa de nossa análise cujos resultados completos serão disponibilizados ao término da nossa dissertação de mestrado.

### **2. Metodologia**

Para desenvolvimento desta análise, atrelamos o método empírico ao instrumental teórico oferecido pela teoria semiótica greimasiana. A análise semiótica possibilitou que o analista, enunciatário-narratário, mergulhado no texto desenvolvesse ao mesmo tempo embreagens constantes de buscas enunciativas e estabelecesse um julgamento analítico de valor coerente e preciso, sobre os valores positivos (ou não) que o texto veicula.

As técnicas de pesquisa utilizadas envolveram: observação e estudo de amostragem das mensagens contidas em episódios veiculados e gravados em fita magnética; sondagem através de entrevistas pessoais gravadas em fita cassete e via internet, orientadas por questionário apropriado a cada etapa da pesquisa; análise de materiais informacionais impressos e digitais existentes e exame de bibliografia disponível sobre a temática abordada.

---

<sup>2</sup> 2. O Ilha-Rá-tim-bum não conseguiu ultrapassar os 04 pontos de audiência no IBOPE, contra 14 pontos obtidos pelo Castelo Rá-tim-bum, conforme artigo disponível em <http://www.jt.estadao.com.br/suplementos/catv/2002/09/01/tv10.jpg> de primeiro setembro de 2002 acessado em dois de junho de 2003.

### 3. O objeto de estudo

O programa está sendo exibido pela TV Cultura, uma emissora estatal educativa de canal aberto, com cobertura de todo o território brasileiro e é composto por 54 episódios, programados para exibição diária, contando com vinte minutos de duração cada. O corpus foi delimitado a um trecho extraído do último episódio seriado e sua transcrição sob forma de roteiro está disponível na seqüência.

### 4. Considerações sobre o texto, manifestação textual e intenção educativa

Entendamos o corpus de estudo através de suas características no que concerne a gênero, formato, linguagem e intenção educativa.

#### 4.1 Linguagem televisiva

A linguagem televisiva é formada por elementos audiovisuais, com a seguinte composição:

##### Audio

- Discurso verbal
- Trilha
- Efeitos sonoros

##### Visual

- Linguagem escrita (gerador de caracteres);
- Videografia (computação gráfica);
- Imagens captadas pela câmera
  - Cenário
  - Personagens
  - Iluminação
  - Efeitos especiais
  - Movimentos/ângulos
- planos de captação

São características programáticas da mídia televisiva presentes neste enunciado:

1. Enredo com apresentação regular (mesmos dias e horários);
2. Subdivisão em blocos para inserção de intervalos comerciais e como catalisadores de tensão;
3. Uso de contextualização no início do bloco e gancho de tensão no final;
4. Abertura e encerramento do programa e de cada bloco com vinhetas personalizadas;
5. Apresentação de créditos técnicos.

## 4.2 Gênero ficcional

Entendamos a ficção como a arte milenar de “contar histórias”, transmitida cultural e mimeticamente por gerações de enunciadores. Na televisão, conforme ressaltava Arlindo Machado, a utilização desta tradição aglutina conceitos ficcionais de outras mídias, (literatura, cinema, teatro, radiodrama, jornalismo), “havendo sempre um processo inevitável de metamorfose que os faz evoluir na direção de novas e distintas possibilidades” (MACHADO, 1999, p.144).

O corpus apresenta características do gênero ficcional televisivo como: a falta de auto referencialidade da mídia televisiva, dramaticidade, ritmo rápido, humor, presença do mundo da ficção opondo-se ao mundo real, caracterização dos personagens através da maquiagem e figurino, utilização da iluminação cenográfica e de efeitos especiais físicos, como névoa, computação gráfica que é utilizada entre outras coisas, para abrir caminho e finalizar os passes de mágica, sendo complementada pelos efeitos sonoros. Necessidades e emoções que possuem sua matriz no mundo real, são trabalhadas num mundo ficcional - o da ilha.

## 4.3 A narrativa seriada e a didática

O texto manifesta-se sob forma de narrativa seriada com aporte da temporalidade de longa duração. Apreende-se, nos moldes do que ocorre com as telenovelas, a utilização da *falta* como *gancho* para manter o interesse na entrada do intervalo publicitário ou até o dia seguinte. Conforme os grandes modelos de repetição propostos por Calabrese para os enunciados narrativos, o “Ilha” encaixa-se no segundo:

“toda a série é construída segundo um único programa narrativo que prevê uma sanção final, cada um dos episódios é forjado segundo programas narrativos habituais.... Cada história...embora autônoma, coloca-se como uma etapa parcial de um objectivo final explicitamente lembrado de cada vez. Começamos a ter, deste modo, não uma cadência dos episódios, como também um ritmo da série, assinalado pela oscilação das relações de força entre bons e maus e pela sua ciclicidade” (CALABRESE, 1989).

O percurso narrativo básico conta com uma única linha dramática, para a qual concorrem múltiplas linhas derivadas de percursos narrativos de personagens alocados em diversos núcleos temáticos. As articulações entre conteúdos pedagógicos e fio narrativo são orientadas pela lógica da narrativa às necessidades das estórias, sem subordinação aos propósitos de uma explicação didática. As faltas que desencadeiam as performances são derivadas da racionalidade ou da afetividade, levando ao envolvimento de conceitos com o emocional. A intencionalidade didática é manifestada através da tradição milenar de ensinar contando estórias, entretendo enquanto educa, estando os conceitos educacionais inseridos neste contexto, desvinculados do formato clássico pedagógico, ligado tradicionalmente ao ambiente escolar e a presença do professor.

## II - O texto

### 1. Sinopse

Cinco jovens chegam por acidente à uma ilha desconhecida. Sem ter como sair dela, e com poucos resquícios de sua “civilização”, fazem metaforicamente o trajeto percorrido pela humanidade desde sua pré-história até os dias de hoje. Os jovens tentam se adaptar a esta nova realidade, **usando os recursos disponíveis na natureza**. Eles servem de cobaias para Nefasto, o vilão da série, que é um micróbio evoluído, com tamanho de um ser humano adulto, que usará os jovens para estudar a melhor maneira para levar a humanidade a se auto destruir.

Os caminhos que os jovens percorrerão **rumo à sobrevivência**, as dificuldades e as soluções que encontrarão no decorrer da história serão o principal assunto da série, que falará das **questões ambientais** usando recursos de seriados de aventura, com suspense, mistério e muita comédia (SOUZA, 2001, p.03).

Dados complementares à sinopse: além das crianças Gigante (17 anos) e Maira/Professora Rocha (12 anos), os personagens envolvidos em nossa análise são a) Arielibã, feiticeiro vilão que tentando fazer clones de si mesmo para povoar o planeta Terra, causou acidentes genéticos com insetos criando b) Nefasto, detém o controle da ilha, é um micróbio gigante que acaba subjugando seu criador e mantendo-o cativo dentro de seu corpo c) Polca, uma libélula gigante que a princípio é coadjuvante de Nefasto e depois passa a ser sua oponente. Rá, Tim, Bum são animais (bonecos muppets), que personificam o narrador da história e fazem interferências ocasionais no texto.

## 2. O corpus

O episódio denomina-se “Haluma Kaii”= Viva a Vida. A ação se passa na Torre do Nefasto.

Segundo D’Ávila (2003), para melhor apreensão dos conteúdos da leitura televisual quando narrada, o sinal entre chaves [ ] inserido em meio à narração do significado verbal manifestado (substância do conteúdo), indica a consignação de imagens valorizadas na tela que não puderam ser visualizadas pelo leitor; quando entre parênteses ( ), indica a representação gestual; quando entre barras duplas // // , os efeitos sonoros.

## SEQUÊNCIA 1

NEFASTO ENTRA EM CENA *ARRASTANDO* A MAÍRA PELO BRAÇO. //música tensiva até o meio da sequência 03//

**NEFASTO:** Onde esta? Onde esta? [ procurando pelo cajado]

POLCA E GIGANTE ENTRAM NA SALA.

**POLCA:** É isto que você está procurando? [mostrando o *cajado* em seu poder]

**NEFASTO:** Desde quando deixei de merecer o tratamento de senhor?

**POLCA:** Desde o momento que eu não precisei mais *fingir que eu respeito* você.

**NEFASTO:** Tratemos disso em momento oportuno. Por hora dê-me. Dê-me!!!!

[pedindo o cajado] (mão do Nefasto em primeiro plano abrindo e fechando, ao centro da tela, pedindo o cajado).

**POLCA:** Este cajado não lhe pertence! [mostrando o cajado]

**NEFASTO:** *Maldita!Traidora!Biltre!,Sacripanta!* [dirigindo-se a Polca] (Maíra com expressão de medo, Nefasto com expressão de ódio, seu rosto parece que vai explodir)

**POLCA:** Eu lhe darei o cajado de Arielibã quando a Maíra estiver lá embaixo e viva!

**NEFASTO:** Muito interessante! *A aberração da natureza* [Polca] resolveu dar uma de *heroína*. Fique do meu lado, que eu lhe *pouparei a vida!*

## SEQUÊNCIA 2

GIGANTE DESFAZ O EMBRULHO, REVELANDO A *SERINGA* COM PRÓPOLIS.

NEFASTO *FAREJA*, (Nefasto inspira) IDENTIFICA A AMEAÇA QUE O CERCA E FICA *FURIOSO*. COMEÇA A *CHACOALHAR* A MAÍRA VIGOROSAMENTE.

**MAÍRA:** O que é isto Gigante? [referindo-se ao conteúdo da seringa]

**GIGANTE:** Própolis, *aquele barato* que as abelhas usam para proteger a colméia de *micróbios*!!! [Seringa e agulha em primeiro plano na tela].

**NEFASTO:** Caros *correligionários*, o *patético candidato a herói* veio preparado para *uma execução?* [dirigindo-se à todos]

**MAÍRA:** A gente combinou que não ia *matar* ninguém, que a gente não tinha o *direito*.

[fala para Gigante]

**GIGANTE:** Mas ele é o Arielibã!! [referindo-se ao fato de Nefasto abrigar Arielibã dentro do corpo dele], (expressão facial de raiva).

**NEFASTO:** Eu o *carrego* dentro de mim, mas eu o *vencerei!!!* Assim como a todos!

[mencionando Arielibã]

**GIGANTE:** Isso é uma *doença*. [fala para Nefasto].

**NEFASTO:** Da qual não quero sarar. Sinto-me muito *feliz* neste estado e estou pronto para causar mais uma *tragédia*. (Pressionando Maíra)

MAÍRA GEME (Nefasto está quase *enforcando* a menina).

### SEQUÊNCIA 3

TORRE DO NEFASTO

POLCA *ATINGE* O NEFASTO COM UM *RAIO* E ACABA LIBERTANDO ARIELIBÃ DO CORPO DE NEFASTO. NEFASTO SURPREENDE A TODOS, PEGA O CAJADO DA MÃO DA POLCA E PUXA A MAÍRA PARA SI.

### SEQUÊNCIA 4

TORRE DO NEFASTO

NEFASTO GARGALHA E PREPARA-SE PARA LANÇAR UM RAIOS DO CAJADO NOS OUTROS. ARIELIBÃ COM UM PASSE DE *MÁGICA*, PEGA O CAJADO DO NEFASTO.

**GIGANTE:** Professora Rocha!!! [chama Maíra]

GIGANTE ARREMESSA A SERINGA PARA A MAÍRA. [cenas seguintes são desfocadas, ocultando detalhes]. MAÍRA *LUTA* COM NEFASTO E CONSEGUE *APLICAR A INJEÇÃO* DE PRÓPOLIS NELE! ELE CAMBALEIA E, CAINDO AO CHÃO //som do corpo batendo no chão//, *TRANSFORMA-SE* NO ARIELIBÃ [só aqui volta o foco]. SUBENTENDE-SE QUE O NEFASTO *MORREU*.



No corpus, o diálogo a seguir entre os narradores Ra, Tim e Bum, (actante coletivo, Sx), tem relevante importância pois permite-nos abstrair **os valores dos narradores** (em negrito): solidariedade, coragem, amizade, leitura, troca de experiências, pacifismo, bom humor e valorização da vida. A estes valores acrescentamos ainda, a conservação do meio ambiente, mencionada na sinopse.

**RA:** Chegou a hora viu?[hora do seriado acabar]

**TIM:** Esta é a nossa última participação tá?

**BUM:** Porque uma hora, a história acontece sozinha né?

**RA:** E nós contamos toda esta história para **divulgar bons valores** tá.

**TIM:** Como a **solidariedade, a coragem e a amizade** viu?

**BUM:** A **leitura, a troca de experiências, o pacifismo e o bom humor.**

**RA:** E a **valorização da vida** né?

**TIM:** Para quem não sabe Haluma Kaii, quer dizer "**Viva a vida**" viu?

**BUM:** Então tchau!

**OS TRÊS JUNTOS:** Haluma kaii.

### III - Análise dos resultados através de abordagem semiótica

- Sintaxe discursiva: Na espacialização, como estrutura do caráter proxêmico, a ficção se faz presente em elementos que, por não possuírem coerência ou referente real no mundo, estabelecem uma relação embreadora entre realidade e ficção: na ilha as cores da flora são invertidas e existe desproporção no tamanho das plantas, frutas e animais; a Torre do Nefasto, no alto de um penhasco íngreme, possui celas para aprisionamento de oponentes e um sofisticado sistema de vigilância; a antropomorfização de animais e plantas, que em sua maioria significam uma ameaça à vida das crianças. A atribuição de poderes mágicos a personagens, sua caracterização através da maquiagem e figurino, a utilização da iluminação cenográfica, de efeitos especiais físicos, da computação gráfica e dos efeitos sonoros dão o toque final para que a ficção preencha todo seu espaço. Na maior parte do

tempo, o envolvimento sinestésico tensivo, criado pela espacialização e pelos papéis temáticos e actanciais dos atores, atua disforicamente na timia do enunciatário.

Tabela I – Actantes sujeitos e papéis temáticos e actanciais na estrutura discursiva

TEMÁTICO	ACTANCIAL
Nefasto	S1 -Sujeito manipulador do fazer dever e fazer querer
Gigante	S2 -Sujeito manipulador e manipulado (adjuvante)
Maíra	S3 -Sujeito destinatário manipulado
Polca	S4 -Sujeito manipulador do Dever fazer (chingar)
Arielibã	S5 -Sujeito manipulador e manipulado
Narrador Rá, Tim e Bum	Sx –Actante coletivo Sujeito do fazer saber e judicante
Crianças	Sc -Sujeito manipulado (do dever – fazer)

- Na semântica discursiva: o inventário nos campos semânticos que grifamos em itálico no corpus, faz emergir figuras do conteúdo desenvolvendo programas narrativos que propiciaram extrair os temas e isotopias propaladas pelo enunciado.
- Sintaxe e Semântica narrativas: o Programa Narrativo de Base identifica a falta que motivou a produção do enunciado. A legenda para leitura dos programas narrativos é: F = função; Ç = conjunção; È = disjunção; ® = implicação lógica de transformação; Om = objeto modal; [ ] = situação do fazer; ( ) = situação de estado, S = Sujeito.

PN BASE F:  $Sx \textcircled{R} (Sc \textcircled{E} Ov) \textcircled{R} (Sc \textcircled{C} Ov)$  (virtual)

Sx = narrador; Sc = narratário (crianças); OV = aprendizado de valores  
Valores para “Viver a Vida”, aproveitá-la no que tiver de melhor a oferecer =  
valorização do Prazer = Valência (valor do valor).

### SEQUÊNCIA 1

- PN1 F:  $S1 \textcircled{R} [(S3 \textcircled{E} Om)] \textcircled{R} [(S3 \textcircled{C} Om)]$  realizado  
S1= Nefasto ; S3= Maíra; Om= agressão.  
violência\*
- PN2 F:  $S1 \textcircled{R} [(S4 \textcircled{C} Om1)] \textcircled{R} [(S4 \textcircled{E} Om1)]$  virtual  
S4=Polca; Om1=cajado (objeto mágico do poder fazer).
- PN3 F:  $(S4) \textcircled{R} [(S4 \textcircled{E} Om2)] \textcircled{R} [(S4 \textcircled{C} Om2)]$  realizado  
desrespeito\*  
Om2= desrespeito a S1 (“não precisei mais fingir que respeito...”)
- PN4 F:  $S4 \textcircled{R} [(S4 \textcircled{C} Om3 \textcircled{E} S1)] \textcircled{R} [(S4 \textcircled{C} Om3 \textcircled{C} S1)]$  virtual  
moralidade\*  
Om3=valor moral (“o cajado não lhe pertence...”)
- PN5 F:  $(S4) \textcircled{R} [(S1 \textcircled{E} Om4)] \textcircled{R} [(S1 \textcircled{C} Om4)]$  realizado  
S1 = Nefasto, S4 = Polca Om4=chingamentos  
(maldita, traidora, biltre, sacripanta) ...  
desrespeito\*
- PN6 F:  $(S4) \textcircled{R} [(S1 \textcircled{C} Om5)] \textcircled{R} [(S1 \textcircled{E} Om5)]$  virtual .....  
violência\*  
Om5=Maira viva
- PN7 F:  $(S1) \textcircled{R} [(S4 \textcircled{C} Om6)] \textcircled{R} [(S4 \textcircled{E} Om6)]$  virtual  
Om6 = ameaça, manipulação por intimidação (=fazer dever fazer)

### SEQUÊNCIA 2

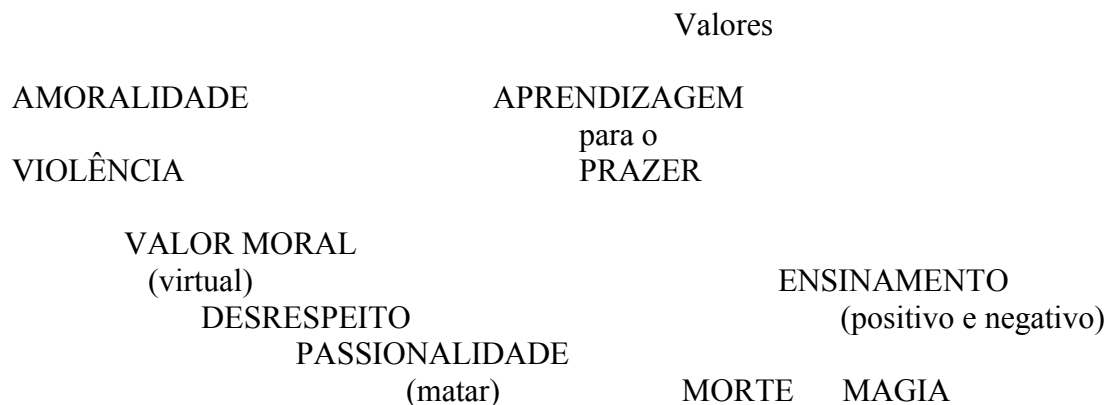
- PN8 F:  $(S2) \textcircled{R} [(S1 \textcircled{E} Om7)] \textcircled{R} [(S1 \textcircled{C} Om7)]$  realizado  
S1= Nefasto, S2=Gigante, Om7='cheiro' revelador[ ]  
negatividade\*  
(revelação: conteúdo do embrulho)
- PN9 F:  $(S1) \textcircled{R} [(S3 \textcircled{E} Om8)] \textcircled{R} [(S3 \textcircled{C} Om8)]$  realizado  
violência\*  
S3= Maira, Om8= agressão (ser chacoalhada)
- PN10 F:  $(S3) \textcircled{R} [(S3 \textcircled{C} Om9)] \textcircled{R} [(S3 \textcircled{E} Om9)]$  realizado

- Om9=curiosidade (conhecer o conteúdo do embrulho)
- PN11 F: (Sx)à(S2)@[(ScÈOm10)]@[(ScÇOm10)] realizado  
 Sx=narrador; S2=Gigante, Sc= narratário; Om10=ensinamento  
 ensinamento)\*  
 (“...própolis, aquele *barato que as abelhas usam* para  
 proteger a colméia de micróbios”)
- PN12 F: (S9)@[(ScÈOm11)]@[(S5ÇOm11)] realizado  
 violência\*  
 S9 = narrador manipulador de imagens  
 Om11= visão em destaque da seringa e da agulha  
 A inserção do interferente ocasional imagético  
 “seringa X agulha” em destaque durante 05 segundos,  
 serviu de elemento potencializador de disforia.
- Passionalidade disfórica\*
- PN13 F: (D1)@[(S2ÇOm12ÈS5)]@[(S2ÇOm12ÇS5)]realizado  
 violência\*  
 S2 = Gigante; S5 = actante coletivo (S2, S3 e S4(correligionários)  
 D1 = provocação de S1 (patético)  
 Om12= conhecimento da intenção de S2 de matar S1;  
**comunicação participativa do saber negativo de S1**
- PN14 F: (D2)@[(S5ÈOm13)]@[(S5ÇOm13)]  
 D2= intimidação de S1 (candidato a herói) OM13=intimidar S2
- PN15 F: S2@[(O1ÇS3ÈO2)@[(O1ÈS3ÇO2)]  
 O1=Não matar S3=Maira O2=matar
- amoralidade\*
- PN16 F: (S1)@[(S1ÇOm15)]@[(S1ÈOm15)] virtual  
 S1= Nefasto, Om15=Arielibã “eu o vencerei”.  
 Competição entre mal x bem\*
- PN17 F: (S1)@[(S6ÈOm17)]@[(S6ÇOm17)] realizado  
 maldade\*  
 S1=Nefasto, S6=S2+S3+S4, Om17= “S1 querer causar tragédia”
- PN18 F: (S1)@[(S3ÈOm18)]@[(S3ÇOm18)] realizado  
 violência\*  
 S1=Nefasto, S3= Maira, Om18= ser quase enforcada

SEQUÊNCIA 3

PN19	F: (S4)@[ (S1ÇOm19) ]@[ (S1ÈOm19) ] virtual Om19=Maira viva
PN20	F: (D)àS4à[ ( S1ÇOm20) ]@[ (S1ÈOm20) ] atualizado D=Raio ; S4 = Polca; S1 = Nefasto Om20= Arielibã magia*
PN21	F: (S1)@[ (S1ÈOm21) ] )@[ (S1ÇOm21) ] realizado S1 = Nefasto Om21= Cajado
PN22	F: (S8)@[ (S1ÇOm22) ]@[ (S1ÈOm22) ] realizado S8= Arielibã, S1= Nefasto, Om22 =Cajado
PN23	F: (S2)@[ (S3ÈOm23) ]@[ (S3ÇOm23) ] realizado S2= Gigante, S3= Maira Om23=seringa
PN24 morte*	F: (S3)@[ (S1ÈOm24) ]@[ (S1ÇOm24) ] realizado S3= Maira, S1= Nefasto, Om24=morte

- Isotopias: percurso figurativo da valoração - temática do PRAZER (Viver a Vida)



Estamos estabelecendo no plano isotópico, as isotopias figurativas, convergindo à temática do aprendizado para o saber.

## IV Conclusão

- A pertinência textual: a análise dos temas trabalhados, conforme quadro comparativo abaixo, apontou para a não pertinência textual e para a divergência entre a intenção manifesta pelo enunciador e a intencionalidade presente no enunciado.

VALORES BUSCADOS	VALORES ENCONTRADOS	
VIRTUAIS	VIRTUAIS	REALIZADOS
Pacifismo	Valores Morais	Violência
Amizade		Morte
Valorização da vida		Traição
Bom Humor		Magia
Solidariedade		Medo
Coragem		Amoralidade
Conservação do meio-		
Troca de experiências		
Leitura		

- Intencionalidade textual: a seguir destacaremos alguns dos motivos derivados da instância da enunciação que, somados, levaram à falta de fidelidade de audiência do público alvo com o enunciado. Os aspectos abordados advêm da nossa percepção do seriado como um todo.

Ressaltando que, a fidelização de audiência de crianças implica na sanção dos pais deste público ao enunciado. Conquanto alguns dos valores não possam ser julgados pela criança não passaram despercebidos aos pais.

Um texto com intencionalidade educativa deve delimitar cuidadosamente suas estratégias. A criança aprende por mimetismo, por complementariedade (empatia), e sinestesia (sensações agradáveis fixam as sinapses). Sua triagem é física e instintiva. Aprenderá a desenvolver a capacidade pós reflexiva no decorrer da aprendizagem, com o amadurecimento. O texto televisivo pela velocidade de transmissão, pouco tempo de

exposição de cada quadro e não repetição dos mesmos, minimiza as possibilidades de interpretação no nível do consciente pelo enunciatário.

No Ilha Rá-tim-bum, o nível tensivo em que o destinatário é mantido pelas cenas envolvendo conteúdos tímicos, (violência e medo), não apresenta o balanceamento necessário, tendendo mais tempo à tensão que a distensão, necessária à faixa etária. Há falta de foco em um público alvo específico. O programa procura falar com crianças de uma faixa etária entre 7 e 10 anos e existe uma grande diferença entre a competência analítica de uma criança de 07 e uma de 10 anos. Percebe-se, como consequência, uma falta de coerência semântica com o repertório do enunciatário, citamos como exemplo o vocabulário utilizado pelo actante Nefasto (“...Correliigionários, Biltre, Sacripanta...”).

O enunciatário, ao usar a expressão “Rá-tim-bum” no título da série, tentou incorporar a ela um conceito de “griffê” que viria a permear as produções infanto juvenis da emissora, porém ao fazê-lo, instaurou no enunciatário a expectativa de uma continuidade das outras séries anteriormente produzidas e veiculadas pela emissora, o Rá-tim-bum e o Castelo Rá-tim-bum. Tal expectativa, no entanto, não encontrou sustentação no enunciado, nem em sua forma, nem em seu conteúdo e desapontou o enunciatário.

A propositura inicial<sup>3</sup>, que era de se trabalhar cada episódio seriado com um enredo vertical completo e autônomo, não foi alcançada, como poderá ser notado ao analisar-se o corpus em questão, aonde as falas de alguns personagens não tem sentido para o telespectador eventual. Este é mais um fato que desencadeia o desinteresse do telespectador, fazendo com que rompa-se o vínculo de fidelidade na audiência, comprometendo o objetivo de transmissão do conteúdo educacional contido no programa narrativo que rege a série.

Logo nas primeiras cenas da série observamos um desencontro educativo: ao chegarem atrasadas e perderem o navio, cinco crianças aventuram-se sozinhas em uma lancha com destino à uma ilha. Ao mais velho Gigante, que ainda é menor de idade, é confiada a tarefa de pilotar a embarcação e conduzir os outros.

<sup>3</sup> Conforme declarado no website do programa, <http://www.ilharatimum.com.br> e em entrevista pessoal conduzida por esse pesquisador em abril de 2003 com um dos diretores da série, Fernando Gomes.

O percurso narrativo do mal mostra Arielibã tentando clonar a si próprio, baseado na teoria nazista da superioridade das raças, (conforme imagens expostas no texto e previstas em planejamento)<sup>4</sup>, provocando um acidente do qual resulta a criação do Nefasto incorporado em si mesmo, um malvado micróbio gigante (Nefasto), que potencializa, atualiza e realiza todas as violências postas e pressupostas nos enunciados.

O enunciador opta por usar a violência como estratégia para alcançar a liberdade, apesar de existirem outras possibilidades. É digno de remarca também a utilização da figura “seringa” conjugada ao termo “barato” e o interferente imagético “farejar, inspirar” que pode, por dualidade de núcleo semântico, polissemia (e polissememia), remeter a temática do uso de drogas. Devemos observar que o roteiro original previa a utilização do lexema “treco”, onde foi dito “barato” pelo ator intérprete.

Os valores “bem” e “mal” estão em pauta disputando a sanção final. Tratando-se de uma mensagem educativa destinada ao público infantil, pertencente ao gênero ficcional, o final feliz é de se esperar, no entanto, em alguns momentos o enunciado rompe com o contrato inicial feito com o enunciatário que traz o comprometimento com um texto ficcional e através de embreagens, faz com que o enunciatário escape do mundo ficcional voltando ao mundo real. Como exemplo temos a morte do lagarto Solek onde a dura realidade da perda de um ente querido suplanta a lógica da ficção.

O socialmente esperado se realiza com a eliminação dos vilões, a sanção final vai para o “bem”, porém algo de perturbador é manifestado em três situações, nas quais o enunciado traduz uma realidade dura e não compatível com os anseios humanos, remarcadamente os infantis: a) Os heróis declaram compartilhar valores éticos que os impediriam de eliminar a vida do Nefasto, mas acabam por matá-lo; b) o Arielibã morre apesar de toda a torcida para que ele sobreviva, pois todas evidências textuais apontam para sua regeneração (no momento em que ele rouba o cajado de Nefasto e protege as crianças, bem como quando ele, na hora de sua morte, admite que o Zabumba por ter

---

<sup>4</sup> De acordo com material de planejamento disponibilizado pela equipe de produção do programa a este pesquisador.



escapado “ainda pode causar mais destruição e sofrimento”); c) o amigo lagarto “Solek” morre em consequência do ferimento recebido ao tentar proteger as crianças de um ataque do Zabumba, neste episódio a expectativa era que, em se tratando de ficção, a magia fosse reverter a situação de “quase morte” do personagem.

No cômputo final o episódio deixa uma sensação de frustração e remete às seguintes conclusões não didáticas: quem é um pouco mais “ruim” do que “bom” (Arielibã) é eliminado, não existindo uma segunda oportunidade para quem erra; o milagre existe (teletransporte da seringa), mas não é mais poderoso que o mal, pois nem sempre é capaz de salvar a vida de pessoas que amamos (Solek).

Nota-se que as estratégias utilizadas privilegiam a aprendizagem para o prazer, deixando em um segundo plano o prazer da aprendizagem que deveria ser a força motriz em um trabalho educativo e que implicam no fazer querer, desenvolvendo expectativas concernentes a iteratividade, ou seja, duratividade descontínua factitiva, isto é, fazer continuar querendo ver (assistir), logo, fazer querer ter prazer em viver, significa também fazer querer assistir aos próximos episódios.

## Referências

BARROS, D.L.P. *Teoria do Discurso: fundamentos semióticos*. São Paulo: Atual, 1988.

CALABRESE, Omar. *A idade neobarroca*. Trad. Carmem Carvalho e Artur Mourão. Lisboa: Martins Fontes, Col.Arte 7 Comunicação, 1987.

D’ÁVILA, N.R. *A noção de objeto-presentificação e representação* In: SIMPÓSIO DE LEITURA DA UEL, IV - III Selisigno: Discurso e Representação, 2002, Londrina, no prelo.

D’ÁVILA, N.R. *Renart e Chanteclerc* - Análise semiótica do texto-segundo a teoria de A.J.Greimas - Leopoldianum-Revista de Estudos e Comunicações-Unisantos (Universidade Católica de Santos) -Vol. XVI - n.47 – 2003.

D'ÁVILA, N.R. *Semiótica Não-verbal e Sincrética*. Apostila para cursos de pós-graduação em Comunicação, Artes , (Música) e Poéticas Visuais. Distribuição em sala de aula, Unesp-Bauru, 1995.

GREIMAS; A.J.; COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. Tradução: Alceu Dias Lima et all. São Paulo:Cultrix, s/data.

MACHADO, Arlindo. “*Pode-se falar em gêneros na televisão?*” Revista Famecos. Porto Alegre, nº 10, junho 1999. p. 142-158.

TELEVISÃO CULTURA. Sinopse e materiais informativos sobre o seriado “Ilha Rá-tim-bum”. São Paulo,[2002?].