

MORGANA DO CASTELO RÁ-TIM-BUM E A DESCONSTRUÇÃO DA VILANIA NA FIGURA DA BRUXA

Maria Luiza Ramos¹
Micaelle Lages Lucena²
Isabella Chianca Bessa Ribeiro do Valle³

Resumo: Este artigo propõe incitar reflexões sobre as formas de representação da figura da bruxa que desconstroem a imagem hegemônica da vilã maligna. A partir da perspectiva da cultura visual em narrativas audiovisuais, e considerando questões de gênero, o texto apresenta um estudo de caso sobre a personagem Morgana, bruxa do seriado nacional infantil Castelo Rá-Tim-Bum, produzido e exibido pela TV Cultura entre os anos 1994 e 1997. Contextualizamos brevemente o surgimento do estereótipo hegemônico da bruxa, com foco nas ficções audiovisuais direcionadas ao público infantil e como o seriado televisivo analisado, com seu cunho educativo, a desvilanizou, propondo olhares de ruptura com a misoginia operante através da figura estereotipada da feiticeira no universo imagético das crianças e das produções audiovisuais.

Palavras-chave: Bruxas; Misoginia; Narrativas Audiovisuais; Castelo Rá-Tim-Bum; Seriado Infantil.

“Nossa relação com as imagens afeta/constrói percepções sobre o mundo e sobre nós mesmos, influenciando nossas ações. Portanto, as imagens estão intrinsecamente conectadas à política e a relações de poder” (SÉRVIO, 2014, p. 201). O cinema, que surgiu após a fotografia, e, posteriormente, as narrativas audiovisuais produzidas para televisão herdaram parte de suas técnicas e linguagens, e, com elas, os mecanismos ideológicos que tal formato de produção de imagens técnicas almejava - emular a realidade. Mas esse efeito de falseamento que provinha da incessante busca por uma transparência, na verdade, é fruto e máscara de uma ideologia dominante que, constantemente, tenta se passar por absoluta e universal (MACHADO, 1984).

Abdala Júnior (2008) aponta que, ao analisar uma obra audiovisual, devemos valorizar a especificidade de sua linguagem. Ele explica que para realizar uma leitura de

¹ Graduanda do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e integrante do TATO- laboratório de pesquisas em imagens, corpos e afecções. Email: cartaparamaluramos@gmail.com.

² Graduanda do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e integrante do TATO- laboratório de pesquisas em imagens, corpos e afecções. Email: lagesmica@gmail.com.

³ Professora Doutora do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e coordenadora do TATO- laboratório de pesquisas em imagens, corpos e afecções. E-mail: isabella.valle@academico.ufpb.br.

um filme, por exemplo, devemos considerar que essa obra dialoga em dois contextos distintos: o primeiro, que ele chama de comunicação cultural, que seria o diálogo com a cultura da sociedade a partir da qual a produção do filme se originou ou de onde está sendo exibido; a segunda seria da imagem-movimento com os outros elementos filmicos (2008, p. 130). Reconhecer esses diálogos amplia o significado que poderíamos atribuir aos filmes, pois assim, podemos perceber as implicações e atravessamentos de questões políticas, históricas ou sociológicas despertadas pelos elementos dentro da obra, a partir da sua própria linguagem e estrutura.

O autor afirma que não apenas devemos enxergar a narrativa como um discurso construído, que não representa a totalidade da verdade, mas também devemos usar uma reflexão crítica sobre os valores e as mensagens que esses discursos entregam. “Assim, para poder ser empregado como ferramenta cultural, um filme deve ser problematizado, não somente no que se refere ao seu conteúdo, como em suas estratégias narrativas e de convencimento.” (ABDALA JÚNIOR, 2008, p. 136).

“Na medida em que a imagem passa a ser compreendida como signo que incorpora diversos códigos, sua leitura requer o conhecimento e a compreensão desses códigos” (SARDELICH, 2006, p. 453). Sardelich (2006), ao explicar sobre leitura visual e cultura visual, nos fala que é preciso compreender que produtores e realizadores negociam o cenário da imagem que produzem, visando a mensagem que quer se passar para o público escolhido. Nada na produção de imagens é aleatório, mas uma combinação premeditada destinada a uma intenção determinada.

O objetivo aqui é incitar reflexões sobre como as produções audiovisuais infantis de ficção, mais especificamente, a partir do estudo de caso da obra televisiva seriada Castelo Rá-Tim-Bum (1994), com foco na personagem Morgana, podem ressignificar a figura da bruxa, subvertendo a construção estereotipada hegemônica e misógina de vilania e malignidade, como verificaremos. A Cultura Visual se preocupa com as imagens que constantemente produzem e negociam significados, nos empurrando por um processo de construção e desconstrução das nossas maneiras de ver o mundo (CUNHA, 2008). O autor lembra que as corporações de entretenimento e a cultura popular são agentes que definem os modelos a serem seguidos, os quais excluem as diferenças e impõem valores. “As práticas do olhar produzidas pelas corporações de

entretenimento são de uma dócil adesão e não de questionamento frente ao visto” (CUNHA, 2008, p. 16), o que é enfrentado pela proposta da obra em questão.

Se, ao pensar no termo bruxa, você se depara com a imagem mental de uma velha, com verrugas, nariz pontudo, chapéu preto e um sorriso maligno, esse é certamente o resultado de um olhar condicionado, atravessado por ideologias duradouras. Por ser a forma mais comum utilizada nas representações, a “figura da bruxa é lembrada sempre como a mulher cruel, portadora de poderes mágicos, que se interpõe entre os heróis e o objetivo de sua jornada” (DIAS; CABREIRA, 2019, p. 168).

A partir do estudo de Cunha (2008) ao analisar como nossas crianças, em contato com esse universo imagético, constroem seus olhares sobre as mulheres, nós propomos a seguinte reflexão: o que se mantém na sociedade e se ensina às crianças, quando se retratam mulheres sábias e independentes como cruéis, malignas e amedrontadoras? E como uma obra audiovisual infantil pode desconstruir padrões hegemônicos que reforçam a pedagogia da misoginia?

[...] as imagens são mediadoras de valores culturais e contém metáforas nascidas da necessidade social de construir significados. Reconhecer essas metáforas e seu valor em diferentes culturas, assim como estabelecer as possibilidades de produzir outras, é uma das finalidades da educação para a compreensão da cultura visual (Hernández *apud* SILVA, 2015 , p. 553).

O que são as Bruxas?

“Ao longo dos séculos, e em diferentes contextos geográficos, detentores de poder aplicaram o significado ‘bruxa’ para mulheres consideradas perigosas ou problemáticas” (COLIN, 2013, p. 11, tradução nossa). Muraro (2005) e Dias e Cabreira (2019), nos explicam a transição da humanidade de sociedades matricêntricas ou matrifocais, sem hierarquias, para um modelo patriarcal de controle e exploração de corpos e territórios. Esse processo dito civilizatório envolveu um movimento de repulsa a papéis sociais protagonizados por mulheres e sua autonomia e sabedoria, assim como uma sobreposição mitológica, em que narrativas de divindades masculinas passam a predominar. As deusas receberam características mais sombrias e as próprias mulheres foram sendo cada vez mais diminuídas, cerceadas e controladas. O patriarcado passa, então, a se apropriar dos corpos dessas mulheres, agora domesticadas, e resume sua finalidade e valor social a reprodutoras, a favor da solidificação de um sistema político e econômico exploratório, fundamentado sobre a propriedade privada, colonizada,

disputada e expandida através de guerras e escravização, mantida através de herança e devastada através de extração e urbanização.

As histórias sobre mulheres poderosas, curandeiras e feiticeiras, vinculadas às forças da natureza e capazes de grandes feitos, são anteriores às narrativas em que assumem formas maléficas de seres capazes de amaldiçoar, causar mortes e firmar pactos com o diabo. “Para os povos celtas, a bruxa era a encarnação da mulher sábia” (CÂMARA; MINGO, 2016, p. 84). Contudo, essa atmosfera foi sendo transformada e, pouco a pouco, “Da Índia à América, dos poemas homéricos aos severos tratados da Reforma Católica, reencontra-se esse tema do homem perdido porque se abandonou à mulher” (DELUMEAU, 2009, p. 467).

A associação da mulher à imagem da bruxa má, isto é, a de um ser nefasto, e sua consequente perseguição, como nos fala Federici (2017), foi uma ferramenta de regulação usada para erguer as bases de construção e manutenção da hegemonia de um sistema político patriarcal, como vimos, baseado na exclusão e subordinação, no qual “os corpos das mulheres constituíram os principais objetivos - lugares privilegiados - para a implementação das técnicas de poder e das relações de poder” (p. 32).

O livro *Malleus Maleficarum* (2005), intitulado Martelo das Feiticeiras em português, foi escrito em 1484 por dois monges dominicanos, Heinrich Kraemer e James Sprenger e se destinava a ser um manual para julgar e punir pessoas passíveis a serem acusadas de heresia e prática de bruxaria. Conhecido por fundamentar o assassinato de milhares de mulheres pelos tribunais da inquisição, o documento nos mostra como a Igreja Católica fortaleceu a marginalização das mulheres a partir da construção negativa da figura da bruxa nas bases do cristianismo. “Protagonista de inúmeras condenações, a bruxa serviu como função pedagógica de cunho moralizador durante os séculos em que a Igreja focou a doutrina cristã no combate ao mal, inimigo personificado como o demônio, o adversário de Deus, Satanás” (ZORDAN, p. 333).

Kraemer e Sprenger (2005), ao lado de toda uma sociedade religiosa, patriarcal e disciplinadora, relegaram às mulheres a culpa por todos os males e as associaram, quase integralmente, à prática subversiva de magia e falta de intelecto (KRAEMER; SPRENGER, 2005). Seus conhecimentos ancestrais foram colocados na clandestinidade, suas vozes foram silenciadas e as acusações recaíram,

majoritariamente, sobre as mais velhas, pobres e que viviam sozinhas e/ou distantes dos centros urbanos. “Com a queda do matriarcado e a ascensão do patriarcado, a sabedoria e o poder femininos foram negativizados, e a curandeira, a adivinha, a profetiza, a velha sábia tornaram-se mulheres demoníacas, ou ainda ‘bruxas’ malignas.” (SILVEIRA, 2015, p. 47).

O preceito estabelecido na época era o de que toda mulher que não se enquadrasse nas normas do sistema vigente, sobretudo familiar e em conformidade com seus papéis específicos e limitados ao espaço doméstico, representava, necessariamente, uma ameaça. As confissões e condenações, que muitas vezes vinham obtidas depois de inúmeras sessões de tortura (DELUMEAU, 2009, p. 381), foram cruciais para a validação e assensão do poderio religioso, estatal e patriarcal que estava se fundando. (ZORDAN, 2005, p. 335). Zordan (2005) também afirma que a imagem da bruxa foi composta a partir da misoginia e da condenação da autonomia das mulheres (p. 339).

Rompendo leis que certamente ignoravam, as bruxas encarnam tudo o que é rebelde, indomável e instintivo nas mulheres. Tudo aquilo que, nesse tipo de sociedade, demanda severas punições para que o feminino ‘selvagem’ se dobre ao masculino ‘civilizado’. Histórica, a bruxa modifica-se dentro das eras, ficando em sua imagem as marcas que a sociedade lhe impôs. (ZORDAN, 2005, p. 332).

“Plit, Plot, Still. A porta se abriu!”

Produzida pela TV Cultura de São Paulo entre os anos de 1994 e 1997, a série Castelo Rá-Tim-Bum é um dos programas infantis mais relevantes da história do audiovisual nacional. Inovadora em termos de estrutura e forma, a série criada por Flávio de Souza e Cao Hamburger conta com 90 episódios e, ainda hoje, é transmitida por 25 canais na América Latina (incluindo o Brasil) e na Península Ibérica. Destinado a crianças de 4 a 10 anos⁴, o programa marcou audiência média de 12 pontos e participou da formação de pelo menos três gerações brasileiras.

A série foi concebida e produzida entre os anos de 1992 e 1994 e sua estreia se deu em 9 de maio de 1994. A televisão brasileira vinha exibindo programas de variados formatos, internacionais e nacionais, para o público infantil, desde séries de ficção à shows de auditório. No entanto, a TV Cultura destacou-se com produções educativas e

⁴ Trecho da sinopse exposta na mostra do MIS-SP sobre o Castelo Rá-Tim-Bum em 2014, como parte do acervo pessoal de Anna Muylaert (CAPELAS, 2019, s.p).

formativas que marcaram a década de 90, tais como Glub Glub (1991) e Mundo da Lua (1991). Em Castelo Rá-Tim-Bum, a narrativa tem como protagonista Nino, um aprendiz de feiticeiro, que mora em um castelo localizado na capital paulista e que, assim como toda criança, quer se divertir com seus amigos. A premissa dramática de Nino se origina do fato de nenhuma escola aceitar um menino de 300 anos de idade. Ao longo de muitos anos, o garoto observa tristemente a vida das crianças da sua vizinhança, até que um dia ele finalmente traça um plano para dar fim à sua solidão. Nino, então, enfeitiça a bola de um garotinho, atraindo para dentro do castelo três crianças, Biba, Pedro e Zequinha, os quais se tornam seus amigos logo no primeiro episódio.

O castelo não se distingue somente pela arquitetura excêntrica, mas também pelos seres que o habitam. Nino vive com Doutor Victor, seu tio e bruxo inventor de 3000 anos, e Morgana, sua tia avó contadora de histórias de 5999 anos. A família nada típica divide teto com animais de estimação exóticos, seres sobrenaturais e objetos que fogem do comum. Além desses, o castelo recebe visitas de outros personagens, como o Dr. Abobrinha ou Dr. Pompeu Pompílio Pomposo, que objetiva derrubar o castelo para construir um prédio de cem andares com estacionamento no local, e tenta, com estratégias desonestas e sem sucesso, fazer com que os moradores assinem um contrato de venda. Aqui, já percebemos a construção incomum do perfil do vilão da narrativa: um especulador imobiliário.

Para além da originalidade e refinamento da concepção artística e visual da obra, Castelo Rá-tim-bum conquista a façanha de construir de forma orgânica dentro de sua narrativa, o decisivo elo entre informação, pedagogia e entretenimento. O formato do programa mesclava dois modelos já realizados pela emissora: a série de ficção, com episódios tradicionais e uma trama central; e a estrutura de quadros isolados, que tinham função informativa e educacional. Assim, o programa apresenta um enredo original para cada episódio, com começo, meio e fim, atravessado por inserções paralelas, conectadas com o enredo por meio do tema central. Segundo Bruno Capelas (2019),

No Castelo, quadros e histórias tinham de ocupar praticamente o mesmo tempo na tela. Para que as duas coisas fizessem sentido juntas, Cao e Flavio decidiram que cada episódio tinha de ter um tema – um sentimento, uma emoção ou algo que pudesse ser ensinado aos telespectadores mirins. (CAPELAS, 2019, p. 63)

A direção de Castelo Rá-Tim-Bum idealizava uma renovação que se desse não somente no formato do programa, mas também na abordagem pedagógica. O objetivo era abordar assuntos relacionados a diversas áreas da formação humana - emocional, cognitiva, social e física - por meio de temas educativos e informativos de maneira lúdica e imersiva.

No artigo *Televisão e Infância*, de 1996, relatório fruto de um seminário de mesmo nome realizado pela TV Cultura e o Instituto Goethe, os autores incitam questionamentos sobre os conteúdos televisivos produzidos para crianças e a intenção de desenvolver o olhar crítico desse espectador.

Estamos preparando crianças para viver em um mundo que nós mesmos não sabemos como será, e por isso é muito importante dar-lhes hoje critérios e parâmetros de comportamento para que possam, amanhã, fazer suas escolhas e tomar suas decisões de maneira livre, responsável e consciente. Foi lembrado que, ainda que a televisão reflita a sociedade em que vivemos, ela não se faz sozinha, e os fazedores de TV e programas são ou deveriam ser responsáveis pelo que produzem. (CARMONA et al., 1996, p. 109).

O diretor e roteirista Cao Hamburger recorreu à metodologia construtivista de Jean Piaget, fundada na ideia de que “a criança aprende respondendo a estímulos aos quais é exposta – e é por esses estímulos que ela é capaz de construir seu conhecimento” (CAPELAS, 2019, s.p). Ou seja, toda menina e menino são capazes de aprender sobre qualquer tema, desde que lhe sejam fornecidas informações de maneira contextualizada e que faça sentido para o mundo deles. Se a televisão é um produto audiovisual, um meio animado e dinâmico, com inúmeras possibilidades de interação e experimentação com a imagem e o som, que inevitavelmente passa a integrar o processo de aprendizagem infantil, como pensá-la na contra-corrente das pedagogias que simplesmente reforçam a manutenção de valores hegemônicos?

A equipe criativa de Castelo Rá-Tim-Bum teve uma atenção reforçada no que diz respeito à inclusão, identificação dos espectadores e isso se manifesta na definição dos núcleos de personagem e seus vínculos familiares. Em uma entrevista, a diretora de programação infantil, Bia Rosenberg, conta que uma das maiores preocupações na época “era a de não mostrar uma família tradicional, com pai, mãe e irmã, porque queríamos contemplar crianças que tinham famílias diferentes e ao mesmo tempo ter a figura do adulto por perto” (CAPELAS, 2019, s.p.). Tal ponderação revela a intenção de tornar o processo de identificação e empatia com a narrativa mais acessível,

possibilitando uma experiência inclusiva e imersiva na obra proposta e, por consequência, no processo educativo.

O compromisso que a equipe da série estabeleceu com a formação intelectual, cultural e crítica de seus espectadores é um de seus atributos mais significativos. À vista disso, Vilches (1996) aponta que a televisão não pode se reduzir à sua função de veículo de programas e conteúdos, uma vez que é, acima de tudo, uma forma de cultura social. A televisão é uma mídia que estabelece uma relação comunicativa baseada na cumplicidade entre quem produz e quem assiste.

O conceito de “vocação pedagógico-cultural” formulado por Michèle e Armand Mattelart contribui para a discussão aqui proposta, uma vez que elucida as três funções da televisão e a sua análise acerca da produção de programas infantis na década de 80.

Essa vocação manifesta-se na prioridade às funções educativas e informativas da televisão, que não excluíam o entretenimento. Dessa perspectiva pedagógico-cultural, a função entretenimento era vista com outro significado, o de ‘aprendizado cultural’, segundo a ideia de democratização da cultura ‘de pôr à disposição do cidadão de todas as classes a expressão do patrimônio cultural’. Essa ideia apoiava-se em uma definição de cultura marcada pela hierarquia entre ‘cultura de elite’ e ‘cultura vulgar’, acesso desigual à cultura e aos bens culturais. (Mattelart e Mattelart *apud* CARNEIRO, 1999, p. 24).

Nesse aspecto, Castelo Rá-Tim-Bum exerce seu dever democratizador, facilitando o acesso à cultura e a identificação a uma diversidade - de classe, raça, condição física, perfil familiar, etc. - de perfis de público. Isto posto, é possível compreender que a proposta da série foi, desde seu nascimento, pensada e desenvolvida para desviar-se do padrão, ou seja, ser um programa alternativo e contra hegemônico em sua essência. Diante disso, a concepção complexa da personagem Morgana, a bruxa, não é fruto do acaso, mas resultado de um projeto pedagógico crítico e de pesquisas e apurados dos profissionais envolvidos no processo. Em outras palavras, Morgana não é uma bruxa incomum em uma série comum, mas uma bruxa fora do padrão, inserida em uma série igualmente fora do padrão.

“É Hora da Feitiçaria”

Feiticeira, bruxa, megera, bruaca ou jararaca são denominações associadas à imagem da bruxa no vocabulário popular, sobretudo, no universo das crianças. A construção da figura da bruxa nas obras audiovisuais, principalmente naquelas voltadas

para o público infantil, tende a se aproximar desse estereótipo vinculado à fealdade e à maldade.

Em mais de um século de existência, o cinema concebeu inúmeras personagens bruxas em produções fílmicas e seriadas, pertencentes a diversos gêneros e destinadas a públicos variados. Ao falar das narrativas destinadas às crianças, a produtora The Walt Disney Company é um dos exemplos mais conhecidos por produzir dezenas de obras de animações, que, em sua grande maioria, abordam histórias seculares, produzindo versões derivadas de contos de origem popular.

Nesses contos, as mocinhas (também conhecidas como princesas Disney) rivalizam com uma vilã antagonista, que geralmente se encarnam em bruxas malvadas. Já são mais de 80 anos desde o primeiro longa da Disney e de lá para cá podemos conhecer a Rainha Má, a Malévola, a Gothel, a Úrsula, a Rainha Narissa e várias outras feiticeiras cruéis. Seja em desenho animado ou com atores reais, em filmes longos ou histórias seriadas, a figura da bruxa, que também teve uma longa jornada na literatura, segue sendo replicada ou se reinventando na contemporaneidade.

Porém, para a análise audiovisual proposta por este artigo, nos detemos a um recorte nacional e televisivo e, antes de adentrarmos na análise proposta propriamente dita, traremos para diálogo uma outra produção, realizada também na segunda metade do século XX: O Sítio do Pica-Pau Amarelo (1977), que, como série ficcional nacional voltada para o público infantil, foi um precursor de Castelo Rá-Tim-Bum (1994). Nesse sentido, cabem algumas comparações.

O universo fantasioso das duas obras, ainda que distintos, guardam certas semelhanças: ambos contêm animais falantes, seres sobrenaturais e folclóricos, como o Saci e a Caipora, por exemplo, e ambas apresentam a figura da bruxa. Contudo, seus enunciados pedagógicos se tensionam: enquanto a bruxa Cuca, adotada pela narrativa do Sítio, por um lado, desempenha o papel de vilã; por outro, a bruxa Morgana, do Castelo, se afasta dessa imagem. As duas bruxas mais se diferem do que se assemelham.

Personagem do folclore brasileiro, incorporada na literatura por Monteiro Lobato em 1921 e, posteriormente, transposta para a televisão por emissoras diferentes, contando com mais de três versões (FERRARI, 2018, pp. 233-234), a Cuca é uma exemplar de bruxa que se reafirma no terreno da malvadeza e da monstruosidade.

Presente na cantiga popular “Nana, neném/ Que a Cuca vem pegar”, a bruxa é descrita como “uma mulher velha que rapta e devora crianças, caso elas não durmam e/ou não obedeam aos comandos dos pais” (FERRARI, 2018, p. 233).

Ferrari (2018) nos conta que, por fazer parte do folclore nacional, a Cuca não apresenta a caracterização convencional da bruxa: ela tem cara de jacaré e garras nos dedos como os gaviões, se aproximando mais de uma espécie de criatura medonha do que com um ser humano. Mas, ainda que não voe em uma vassoura, Cuca cumpre com certos atributos da bruxa convencional ao ser conhecida pela sua malvadeza, sua risada horripilante e por suas frequentes tentativas de sequestrar as crianças do Sítio.

Já Morgana, do Castelo, está em sintonia com o aspecto da proposta crítica da série, na maneira contra-hegemônica de encarnar a imagem da bruxa. É interessante notar que em um momento da série, quando se aborda a temática do teatro, as fadas que vivem no lustre conversam sobre a representação das bruxas. Uma delas se fantasia com a típica caracterização de bruxa e coloca medo na outra fada. Já em outro episódio, intitulado Bruxas Boas, várias vilãs de histórias famosas, como Cinderela, aparecem no Castelo e dizem que agora são do bem. Elas não são caracterizadas com grandes narizes e chapéus pontudos mas, ao final, ensinam a moral de que são essenciais para a existência das histórias de fantasia.

A presença da figura da bruxa estereotipada na série auxilia a compreender que a caracterização de Morgana partiu de uma escolha consciente, buscando eliminar essa figura do lugar sombrio e trazê-la para o espaço de uma existência complexa, com qualidades, defeitos, nuances e, principalmente, humanidade. A bruxa Morgana divide seus aposentos com sua amiga e mascote, Adelaide, a gralha. Nos episódios inaugurais, Morgana quebra o paradigma da imagem da bruxa convencional de maneira pedagógica, se aproximando do espectador ao trazer atividades presentes no cotidiano de todo ser humano logo no seu diálogo⁵ de apresentação:

Morgana: “Eu respiro como todo mundo, eu durmo como todo mundo, eu como como todo mundo, vou ao banheiro como todo mundo e voo de vassoura como todo mundo (...) Quando eu era bem pequenininha eu tinha medo de ficar sozinha, tinha medo do escuro, de trovão (...) Eu descobri que eu tive medo como todo mundo tem, sabe, de tudo que eu não conhecia, de

⁵ Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=JouIdZeb6uI&ab_channel=CasteloR%C3%A1-Tim-Bum. Acessado em 27 de abril de 2021.

tudo que eu não sabia como funcionava. Aí eu descobri uma coisa: que é normal sentir medo. Principalmente das coisas que você não conhece!”

Adelaide: “Quer dizer que se as crianças descobrirem como você é, aí vão parar de ter medo?”

Morgana: “Claro, porque aí elas vão descobrir que apesar de voar em uma vassoura, eu sou uma ótima feiticeira que sei muitas histórias e estou louca para contá-las.”

Com seu nome inspirado na feiticeira Morgana do livro *As Brumas de Avalon*, de Marion Zimmer Bradley (1983), a bruxa de Castelo Rá-Tim-Bum herda a complexidade e a independência. Construir e veicular para crianças uma personagem bruxa que não é vilã maligna e nem segue os moldes de feminilidade patriarcais é um desafio diante da misoginia vigente, como já analisado em relação à Morgana de Avalon: “Ao ousar desafiar os cânones da lenda arturiana, falocêntrica e judaico-cristã de origem, Bradley assumiu também uma postura de oposição direta a séculos de opressão.” (CÂMARA; MINGO, 2016, p. 91).

O quadro da Morgana do Castelo, na série, leva o título de Feitiçaria. Segundo o dicionário Priberam da Língua Portuguesa⁶, a palavra Feitiçaria tem por definição, no sentido figurativo, enlevo; encanto; sedução, a qual remete à experiência de êxtase, deleite, maravilha. Contrariando a expectativa convencional de uma bruxa e do próprio título do quadro, a performance não se constitui por cenas fazendo mágicas, poções ou planejando algum plano frequentemente maligno. Pelo contrário, Morgana é uma feiticeira que, ao invés de causar temor nas crianças, as impressiona com suas histórias educativas e conhecimentos que adquiriu durante sua longa vida.

“Velhice, feiura, canibalismo, poderes especiais, objetos mágicos, dualidade, prática de malvadezas, convivência com animais, habitat em florestas ou lugares pouco povoados compõem o perfil das bruxas primordiais popularizadas pela tradição oral” (JACOBY, 2009, p. 88). Mas a velhice de Morgana é aquela da sabedoria de uma tia avó que vive há seis milênios, seus poderes são fruto do seu conhecimento, sua relação com animais é pacífica e harmônica. Diferente do que se espera do estereótipo de uma bruxa isolada e mau amada, mostrada frequentemente sem família ou rejeitada, Morgana vive a maior parte do tempo sozinha por opção. E existem momentos, como na festa de comemoração do seu aniversário de 6.000 anos, no episódio chamado

⁶ Definição disponível em: <https://dicionario.priberam.org/feiti%C3%A7aria> Acessado em 30 de abril de 2021.

Rá-Tim-Bum!, em que todos os personagens da série se mobilizam para organizar uma festa, demonstrando, assim, uma forte rede de afetos.

Enquanto as bruxas perseguidas pela Inquisição eram questionadas sobre seus saberes ditos intuitivos, que se afastavam tanto do ensino formal como das restrições educativas impostas às mulheres, a personagem de Morgana demonstra faculdades e conhecimentos vastos e reconhecidos, fundados na ciência e na história humana. “Wisdom (sabedoria), wizard e witch (bruxo/mago e feiticeira) pertencem ao mesmo campo semântico” (CÂMARA; MINGO, 2016, p. 84). Sua existência longínqua lhe deu oportunidade de presenciar até mesmo a construção da Muralha da China⁷ e, ao longo da série, a bruxa manifesta seu entusiasmo e animação ao compartilhá-los com todas as crianças e com sua companheira Adelaide.

Nogueira (2015) relaciona a representação da bruxa, em contos fantásticos, com o arquétipo que Carl Jung denominou de A Grande Mãe. Para além da definição da psicologia, “no mito e nos contos de fadas, por exemplo, os arquétipos são formas traçadas de maneira específica e transmitidas através de períodos longos de tempo.” (NOGUEIRA, 2015, p. 35). Os atributos do arquétipo da Grande Mãe, de acordo com Jung, são:

(...) o maternal: simplesmente a mágica autoridade do feminino; a sabedoria e a elevação espiritual além da razão; o bondoso, o que cuida, o que sustenta, o que proporciona as condições de crescimento, fertilidade e alimento; o lugar da transformação mágica, do renascimento; o instinto e o impulso favoráveis; o secreto, o oculto, o obscuro, o abissal, o mundo dos mortos, o devorador, sedutor e venenoso, o apavorante e fatal. (*apud* NOGUEIRA, 2015, p. 46-47).

Neumann (*apud* NOGUEIRA, 2015) subclassifica esse arquétipo em Mãe Bondosa e Mãe Terrível. Essa ambivalência é matéria de constante tensão no arquétipo da mãe que, constantemente, se divide em bondosa e nefasta. Nogueira (2015) propõe a concepção de que a construção da bruxa nesses mundos ficcionais e fantásticos, geralmente, se vale de substratos da ideia de Mãe Terrível, fazendo o leitor (ou neste caso, espectador) entrar em contato com seus próprios medos “e com o que lhe causa inquietação (sentimentos presentes em seu inconsciente), pois o homem teme o que

⁷ Informação descritiva da personagem extraída do próprio site da Tv Cultura. Disponível em: https://tvcultura.com.br/videos/43934_morgana-castelo-ra-tim-bum.html Acessado em 01 de maio de 2021.

ainda é desconhecido: a sabedoria, o poder, o controle, o encantamento dessas personagens femininas” (NOGUEIRA, 2015, p. 51).

Em relação às crianças, pesquisas mostram que o medo, em condições controladas, é uma experiência pedagógica. Sobre a construção de narrativas infantis, Carmona *et al.* (1996, p. 112) reforçam que “o medo pode ser combatido ou controlado em uma ficção bem feita, que não use os recursos gratuitamente.” Assim nos explica Eiras (2011), sob a luz de Freud, Bettelheim e outros, ao afirmar que, para a psique, a angústia pode gerar domínio de mundo e maturidade emocional.

Castelo Rá-Tim-Bum é uma série televisiva produzida com apoio de profissionais da pedagogia infantil, que possuíam formação e conhecimento acerca dessas afetações. Um castelo misterioso, cheio de criaturas mágicas, com uma cobra falante e seres folclóricos já seria conteúdo suficiente para apavorar o público. Mas, até o Mau, o monstro que anda pelos encanamentos do prédio, que possui um nome sugestivo, tenta frequentemente provar que é maléfico, mas acaba sempre se mostrando ser uma criatura do bem. A imagem da bruxa desperta calafrios nas crianças que, desta Mãe Terrível, só esperam maldade. Contudo, Morgana subverte esse papel sendo uma mulher em complexidade. Ela apavora com os seus aposentos soturnos, seu visual extravagante e as pontuais lições de moral em Nino, mas também nos mostra seu lado Mãe Bondosa quando cuida, acolhe e partilha diversos saberes com os espectadores.

“Tchau Não, Até Amanhã!”

Ao encerrar com o bordão de despedida do Nino, reforçamos que não tivemos a intenção de trazer somente conclusões, mas também, incitar reflexões que partem e alimentam um debate mais abrangente sobre nossa cultura visual e, principalmente, as implicações políticas e sociais contidas no processo de construções de narrativas e de personagens.

A série Castelo Rá-Tim-Bum, que foi idealizada a partir de um formato infantil engajado em educar criticamente seu público, é, em essência, uma proposta contra-hegemônica e segue atual. As preocupações da produção e as reflexões levantadas são parte de um movimento de transformação social, que busca ressignificar

termos e desconstruir conceitos e preconceitos herdados, enraizados e permeados por ideologias dominantes, que perpetuam exclusões e marginalizações.

O estereótipo da bruxa, ao ser analisado, transparece o machismo e misoginia implicados em sua construção. A complexidade dessa figura, e das suas diversas representações, está no reconhecimento da possibilidade pertencente às mulheres de serem sábias, independentes, solitárias, diversas, autônomas e donas de vontade própria. A série faz crianças aguardarem ansiosamente pelo ensinamento da bruxa sábia e, conseqüentemente, busca ensinar uma geração a afastar a imagem da mulher de um espaço de resignação e enxergá-la em um lugar de potência, inclusive dando representatividade para as meninas espectadoras.

Ao falar de Morgana, não lembramos imediatamente dos seus cabelos em pé nem nos perguntamos sobre a presença ou não de um caldeirão em seus aposentos. A personagem não nos remete ao sobrenatural, mas sim a uma existência real e humanizada; não alude ao misticismo, mas tem uma aura mágica. Com seu carisma dentro da série e sua construção enquanto parte da narrativa, Morgana enfeitiça e enuncia uma ideologia confrontante, contrária à sujeição e objetificação da existência das mulheres e a favor da libertação e da pluralidade de suas existências.

Referências

- ABDALA JUNIOR, Roberto. **O cinema na conquista da América: um filme e seus diálogos com a história.** Revista Brasileira de Educação, v. 13, n. 37, p. 123-137, 2008.
- BRADLEY, Marion Zimmer. **As brumas de Avalon v.1-4.** Círculo do Livro: Rio de Janeiro, 1983. Trad. do inglês: Waltensir Dutra.
- CÂMARA, Yls Rabelo; MINGO, Carlos Sanz. De fada Morgana à bruxa Morgana– as transformações sofridas por esta personagem arturiana ao longo de oito séculos e seu resgate literário recente. **Diálogos-Revista do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História**, v. 20, n. 3, p. 82-96, 2016.
- CAPELAS, Bruno. **Raios e Trovões: A história do fenômeno Castelo Rá-Tim-Bum.** 1 ed. São Paulo: Summus, 2019. E-book (não paginado).
- CARMONA, Beth et al. Televisão e infância. In: **Comunicação & Educação**, n. 5, p. 109-112, 1996.
- CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. **Castelo Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento.** Annablume, 1999.
- CASTELO Rá-Tim-Bum. Direção: Anna Muylaert e Cao Hamburger. Produção: Tv Cultura e FIESP. Brasil: Tv Cultura, 1994. 90 episódios (30 min), son., color.
- COLIN, Anna. **Sorcières, pourchassées, assumées, puissantes, queer.** França: Editions B42, 2013.

- CUNHA, Susana Rangel Vieira da. **Infância e cultura visual**. In: Reunião Anual da ANPED, Caxambu, 2008.
- DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente: uma cidade sitiada, 1300-1800**. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- DIAS, Bruno Vinicius Kutelak; CABREIRA, Regina Helena Urias. **A Imagem da Bruxa: da Antiguidade Histórica às Representações Fílmicas Contemporâneas**. *Ilha do Desterro*, v. 72, n. 1, p. 175-197, 2019.
- EIRAS, Pedro. Para que servem as histórias que metem medo? In: MORUJÃO, Isabel e FEDERICI, Silvia. **Calibã e a Bruxa: Mulheres, corpo e acumulação primitiva**. São Paulo: Elefante, 2017.
- FERRARI, Dener Gabriel; FOSCHIERA, Renan Cesar Venazzi. As Origens Da Cuca De Monteiro Lobato: Uma Aproximação Entre Egito, Portugal E Brasil. **Volume II–Trabalhos Completos**.
- GLUB Glub. Direção: Fernando Meirelles. Produção: TV Cultura, SESI. Brasil: Tv Cultura, 1991. 192 episódios (30 min.), son., color.
- JACOBY, Sissa. A bruxa no imaginário infantil: A última bruxa de Josué Guimarães. **Letras de Hoje**, v. 44, n. 4, 2009.
- MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: introdução à fotografia**. Brasiliense/Funarte, 1984.
- MUNDO da Lua. Direção: Roberto Vignati. Produção: Tv Cultura. Brasil: Tv Cultura, 1991. 52 episódios (30 min.), son., color.
- MURARO, Rose Marie. Breve Introdução Histórica. In: KRAMER, H.; SPRENGER, J. **O martelo das feiticeiras**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2005.
- SARDELICH, Maria Emilia. Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa. **Cadernos de pesquisa**, v. 36, n. 128, p. 451-472, 2006.
- SÉRVIO, Pablo. O que estudam os estudos de cultura visual? In: **Revista Digital do LAV**, v. 7, n. 2, p. 196-215, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/download/12393/pdf> Acessado em 01 de maio de 2021.
- SILVA, Benedicta. **O Desafio de Ensinar Arte: Cultura Visual e Novos Olhares para o Trabalho Docente**. In: Congresso Nacional da Federação de Arte/Educadores do Brasil, XXV ConFAEB, 2015, Fortaleza.
- SILVEIRA, Danieli Munique Fontes da. **O arquétipo da grande mãe na representação da bruxa em contos fantásticos hispânicos contemporâneos**. 2015. 138 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/138421>.
- SÍTIO do Picapau Amarelo. Direção: Geraldo Casé. Produção: Central Globo e MEC. Brasil: Rede Globo, 1977. 69 episódios (30 min.), son., color.
- VILCHES, Lorenzo. **La Televisión: los efectos del bien y del mal**. Barcelona: Paidós, 1996.
- ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. Bruxas: figuras de poder. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 13, n. 2, p. 331, jan. 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X200500020007>. Acessado em 26 de abril de 2021.