

ENTRE VISTAS

Ana Lucia Rosendo Cintra*

Entrevista com a Cenógrafa Luciane Grecco

Interview with Scenographer Luciane Grecco

RESUMO

A entrevista apresentada a seguir foi realizada por Ana Lucia Rosendo Cintra com Luciane Grecco, da equipe de cenografia do *Castelo Rá-tim-bum*, em seu ateliê na Vila Madalena, em São Paulo, em 20 de abril de 2017. Essa entrevista foi feita para o Trabalho de Conclusão do Curso em Tecnologia em Design Gráfico, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, defendido em 2017, com o título *Castelo Rá-Tim-Bum: a contribuição do Design na construção de uma linguagem visual lúdico pedagógica, sob orientação do professor Dr. Ismael Scheffler*.

Palavras-chave: cenografia; direção de arte; design gráfico; Luciane Grecco; Castelo Rá-Tim-Bum.

ABSTRACT

Ana Lucia Rosendo Cintra conducted the following interview with Luciane Grecco, from the production design team of *Castelo Rá-tim-bum*, in her studio at *Vila Madalena*, *São Paulo*, on April 20, 2017. This interview was done for the Dissertation of the *Tecnologia em Design Gráfico* Course, of the *Universidade Tecnológica Federal do Paraná*, finalized in 2017, with the title *Castelo Rá-Tim-Bum: Design's contribution in the construction of a pedagogical visual and ludic language, under the guidance of the Professor Dr. Ismael Scheffler*.

Keywords: scenography; production design; art direction; Luciane Grecco; Castelo Rá-Tim-Bum.

O programa televisivo *Castelo Rá-tim-bum* foi produzido pela TV Cultura, tendo estreado em 9 de maio de 1994, alcançando altos índices de audiência já nos primeiros episódios. Idealizado para o público infantil pela parceria entre Cao Hamburger e Flávio de Souza, o programa teve 90 episódios com aproximadamente 30 minutos de duração cada.

Com narrativa seriada, combinava na cenografia ambientes externos e internos, tendo o ambientes interiores de um castelo como centro do programa que englobava atores, bonecos, animações audiovisuais e música em diferentes quadros. Com cunho educativo, a proposta foi apoiada em teorias construtivistas, tendo excelente acolhimento por educadores e pedagogos, bem como reconhecimento da crítica televisiva, recebendo prêmios nacionais e internacionais. A cenografia do Castelo é um marco da televisão brasileira.

O início da gravação do programa aconteceu quase um ano depois da concepção do projeto e teve uma rotina de gravações diárias, ao longo de aproximadamente um ano, contando com cerca de 250 colaboradores, entre atores, cinegrafistas, cenógrafos, produtores e diversos outros profissionais!

A entrevista apresentada a seguir foi realizada por Ana Lucia Rosendo Cintra com Luciane Grecco, da equipe de cenografia do *Castelo Rá-tim-bum*, em seu ateliê na Vila Madalena, em São Paulo, em 20 de abril de 2017. Essa entrevista foi feita para o Trabalho de Conclusão do Curso em Tecnologia em Design Gráfico, da

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, defendido em 2017, com o título *Castelo Rá-Tim-Bum: a contribuição do Design na construção de uma linguagem visual lúdico pedagógica*, sob orientação do professor Dr. Ismael Scheffler.

Cintra: *Gostaria de saber um pouco sobre sua carreira. Sei que é cenógrafa há algum tempo, mas gostaria de saber primeiramente, se você possui uma formação acadêmica específica.*

Grecco: Sim. Comecei com a faculdade de arquitetura na Belas Artes de São Paulo. Trabalho tanto com cenografia como com direção de arte e hoje em dia dou cursos de cenografia aqui no ateliê. Gosto de lidar com pessoas e passar o meu conhecimento de anos para meus alunos. É algo bem gratificante. Me interessei pela cenografia porque gostava desde a infância de teatro e do palco. Fiz teatro durante um tempo porque queria mesmo era ser atriz. No final, acabei optando em fazer faculdade o que fez minha cabeça abrir para várias coisas.

Comecei a trabalhar com cenografia fazendo a produção de alguns objetos para filmes e para campanhas publicitárias. Na TV Cultura, comecei como *freelancer* no início dos anos 90. Entrei trabalhando terceirizada na cenografia do programa *Mundo da Lua* para trabalhar durante três meses e ajudava um pouco com a produção do programa *Rá-tim-bum*. Depois, fui efetivada e comecei a trabalhar no *Castelo*. Fiquei na TV Cultura durante 12 anos. Tive

oportunidade de trabalhar com diversos gêneros, mas me identifiquei mesmo com o infanto-juvenil e gosto de trabalhar com crianças pois elas têm uma mente livre e a gente pode criar muito em cima disso.

Durante esse tempo que fiquei na Cultura trabalhei com o *X-tudo*, a *Turma da Cultura*, a *Ilha Rá-tim-bum*, o *Cocoricó* e muitos outros. Mas sem dúvida o trabalho mais especial que fiz foi, de fato, o *Castelo Rá-tim-bum*. Tudo baseado em muito carinho e dedicação de toda a equipe. Foi um grande presente pra mim ter tido essa oportunidade. Então, saí da TV Cultura, em 2003, e abri meu ateliê.

Cintra: *Cada cômodo do Castelo Rá-tim-bum parece ter uma estética própria e, ao mesmo tempo, ter uma relação com os outros ambientes. Como foram combinadas estas estéticas criando essa personalidade para o Castelo?*

Grecco: Esse é um dos pontos que eu mais saliento até nos meus cursos, que a gente dá alma para o cenário. A cenografia tem essa função de dar suporte para a personalidade dos personagens, de ambientar de uma forma que o público acredite que aquele personagem que vive ali, que tem aquela idade, que tem aquele poder aquisitivo, que ele está naquele momento cronológico na história, que ele está naquele lugar geográfico, etc. As referências que a gente coloca, por exemplo, para fora da janela te diz se é um lugar alto se é um lugar baixo. Os mobiliários e

equipamentos datam muito certa época e é muito importante isso na cenografia.

No caso do castelo, foi bem difícil porque o dono do castelo é também um personagem principal e é nisso que a gente colocou mais referências no cenário, referências ligadas a ele. Além de ele ser o dono do castelo, ele é inventor e mago. Então, são três pontos importantes que a gente teve que pensar para colocar elementos no cenário, principalmente os objetos, as traquitanas e as engenhocas todas. Foi difícil chegar a um consenso misturando tantas épocas. Não tínhamos certeza se ia ficar harmônico tantos elementos, tantas cores, tantas formas de tantas épocas. Eu acho que o que amarrou realmente foi a fonte que escolhemos: o [arquitecto catalão] Gaudí como referência principal.

Cintra: *Porque a escolha de Gaudí e desse estilo artístico em específico?*

Grecco: Escolhemos Gaudí porque tomamos como princípio que tudo era orgânico, tudo em forma sinuosas. Não há ângulos e linhas retas no castelo, em lugar nenhum. Tudo é arredondado, sinuoso, tudo orgânico. Isso também ajudava a dar movimento, já que o olhar não tem muito onde parar. Então parecia que tudo era maior, parecia que tudo era mais movimentado.

Por isso que tudo fica mais harmonioso, porque tudo é muito orgânico - acho que é por isso que a gente gosta. É muito

próximo da natureza. A gente se identifica com toda essa organicidade. Ainda mais no nosso mundo contemporâneo que é tão duro, principalmente quem vive longe da natureza. Enfim, eu acho que tem muito.

Cintra: *Alguns objetos ou móveis do cenário do Castelo Rá-tim-bum realmente funcionam e não são estáticos, como os bancos da mesa da cozinha, a máquina de lavar louça, a entrada secreta para o quarto do Nino, entre outros. Você que desenvolveu este espaço. Como surgiram as ideias para a construção desses objetos?*

Grecco: Nenhum ambiente se deu melhor para colocar engenhocas e traquitanas como na cozinha. A cozinha já é naturalmente um laboratório, pois na vida real nós fazemos mil reações. Então toda aquela história de várias portinhas (apesar de ver como um luxo de menina mesmo), além das frutinhas no tampo dos bancos, tem também toda uma questão de mecanismos.

Tudo foi premeditado e super calculado. Envolveu mecanismos de ordem mecânica, elétrica, hidráulica, então não fiz sozinha e também não foi só a marcenaria. Geralmente, quando a gente faz uma coisa assim que gera um efeito, a gente precisa de um apoio técnico. Tínhamos uma equipe muito boa nessas áreas todas, tanto aderecistas, quanto escultores, pintores, marceneiros, serralheiros... Tínhamos uma equipe muito bacana da própria

emissora. Dava para pensar em fazer esse tipo de coisa já que tínhamos um suporte técnico para viabilizar. Eu quis fazer justamente para o público acreditar que aquilo era uma cozinha de um inventor. Não era para ser uma cozinha só bonita, no estilo de um castelo. Nem normal, já que ia ficar monótono e não ia reforçar esse perfil do personagem ser um inventor tão engenhoso e que provocava magia. Sendo assim, os banquinhos subiam e desciam e era tudo de verdade: as pessoas sentavam, ele tinha resistência mecânica, realmente suportava todo o peso de um ator. Claro que o botão elétrico não ficava dentro do cenário; quem acionava era um contrarregra e não o ator que estava lá falsamente apertando o botão. Quem controlava isso, não somente isso, mas todos os mecanismos, era sempre um contrarregra de fora do cenário.

A parte de trás do cenário era cheia de comandos, de alavancas, fios, cabos, mangueiras. Durante as gravações, também foram surgindo necessidades novas, pois quando fizemos o projeto e o construímos, não tínhamos todos os roteiros prontos. Tivemos que imaginar a possibilidade de situações para fazer elementos no cenário que pudessem dar a base para as ações.

A maioria das coisas funcionava, uma ou outra não. Tinha várias portinhas na cozinha que não abriam. Várias abriam e tinha objeto dentro, tinha um *chroma-key* para aparecer uma imagem ou era uma toca de um boneco, etc.

Acho que a pegada de execução do cenário foi tão artesanal quanto da criação, que era uma característica da TV Cultura. Isso é muito artesanal, de não falsear tanto as coisas que podem ser feitas de verdade.

Cintra: *Você estava falando de mobiliário que vocês fizeram. No caso, vocês desenhavam e mandavam para a marcenaria para ser confeccionado?*

Grecco: Isso. Era feita a estrutura de madeira, alguma coisa de serralheria, tapeçaria, mas fazíamos todos os detalhes. Se escolhia o tecido, alguns envolviam adereços. Por exemplo, os móveis da Lana e Lara que tinham uns detalhes que pareciam pedras que eram feitas de resina. Nesse caso isso já caía na mão da equipe de adereços. É muito difícil trabalhar com um profissional só, então acabávamos misturando um pouco de tapeçaria, de marcenaria, de serralheria, de pintura, de adereços. Mas nós que desenhamos tudo. Foram pouquíssimas coisas mesmo que não criamos. Lembro que chegou uma hora que já estávamos meio saturados porque, imagina, criar vasos, luminárias, interruptores...

Todos os profissionais foram se encantando muito com as coisas que foram aparecendo. Dá para ver no *making of* do *Castelo*. Você percebe que todo mundo fala num envolvimento muito grande. Muita gente pergunta: "Ah foi um projeto muito caro?". O maior valor foi a dedicação humana, foi esse envolvimento. Foi uma

devoção na verdade. Essas pessoas ficaram realmente devotas ao projeto. E talvez seja por isso que ele acabou ficando tão incrível. Ninguém media esforços para fazer o melhor. Nós nos envolvemos de verdade com o projeto e parece que ouve um encantamento geral. Ficou todo mundo meio hipnotizado e meio enfeitiçado com a história, com o projeto em si. Foi projeto muito grandioso que a TV Cultura não tinha feito até então. Foi um salto muito grande.

Cintra: *Quanto tempo demorou toda a montagem do Castelo?*

Grecco: O estúdio ficou dois meses em montagem. Isso geralmente não costuma acontecer em lugar nenhum. Normalmente, na TV, se leva uma semana para um projeto desse tamanho mas, na maioria das vezes, é um dia ou, às vezes, apenas metade de um dia.

Mas, durante esses dois meses, nós fomos montando, dando acabamento e isso acabou virando uma diversão para a emissora inteira. Todo mundo que trabalhava lá ia para ver o que estava aparecendo de novo. Todo mundo foi se encantando muito e eu, particularmente, acho que isso realmente fez uma diferença bem grande porque isso passou para o cenário, passou para o figurino.

Cintra: *Com relação à planta do castelo e a organização dos ambientes: como foi decidido a distribuição deles? Havia um fluxo entre os ambientes, certo?*

Grecco: É sempre bom quando temos todas as cenas escritas inicialmente porque podemos analisá-las e identificar as necessidades para propor as soluções no cenário. No caso do *Castelo*, que teve 90 episódios, tínhamos inicialmente uns 20, mais ou menos, além da sinopse e o perfil dos personagens. Foi com isso que a gente trabalhou para criar o projeto. Isso também foi um motivo da gente escolher uma linguagem tão rebuscada como Gaudí, pois permitia que surgissem coisas no meio do processo que não fossem imperceptíveis. Aparecia uma traquitana, uma portinha, alguma coisa no cenário que não tinha antes - porque algum roteiro lá na frente gerou essa necessidade. Nós que decidíamos tudo: as traquitanas todas, tudo a gente que inventou, não veio nada solicitado. Só o que veio solicitado era que tinha que ter o quarto da Morgana, tinha que ter o laboratório do Perônio, a oficina do Dr. Victor, etc... A gente desenvolveu tanto a planta do cenário, quanto os elementos que têm em cada ambiente. Ao invés de solicitarem coisas, nós que inventávamos e chamávamos os roteiristas para ver o que estávamos inventando. Assim eles poderiam inserir os elementos cenográficos nas histórias.

Cintra: *Não há uma configuração frontal, mas circular em muitos ambientes. O que motivou a decisão de ambientes completos/circulares?*

Grecco: A gente trabalhou com esse *briefing* inicial e o perfil dos personagens. Dessa forma, a gente decidiu trabalhar a questão do cenário em 360°. Assim o cenário seria aberto com mais comando para estúdio. Isso tudo foi muito em função da quantidade de ambientes que a gente tinha que inserir nesse cenário fixo. Então criamos um fixo e alguns cenários móveis que eram em outro estúdio. No cenário fixo, tínhamos muitos ambientes para colocar. Se a gente fizesse um cenário aberto, ia ficar tudo muito apertado, e talvez nem coubessem todos os ambientes. Então, estudando a ocupação, concluímos que o cenário em 360° era o que ocupava melhor o espaço e proporcionaria um tipo de trabalho de câmera mais interessante, de planos contínuos. Assim, você pode olhar para todos os lados e sempre tem cenário provocando a imersão da pessoa que está assistindo.

Foi nesse sentido também, fazer um hall central e os outros ambientes todos voltados para ele. Acabou ficando com uma espécie de palco de arena. Cada ambiente ficou como se fosse um outro cenário. Colocamos na entrada de todos, alguns anteparos como se fosse uma boca de cena: ou é uma cortina ou é uma porta que abre e fecha. Assim tínhamos a possibilidade de isolar cada um desses cenários, porque tecnicamente é interessante.

Às vezes, enquanto se estava gravando uma cena no hall, já se preparava outra cena na sala da lareira. Nós não gravávamos nada cronologicamente, então dava para fechar uma cortina ou a porta e já estar preparado lá e isso viabilizava o tempo de gravação. Não tínhamos que parar e daí montar aquela outra cena ou aquele cenário.

Isto também dava profundidade de plano, que é uma das coisas que a gente sempre busca em televisão e em audiovisual. Então essa técnica de fazer com vários planos ajuda a afastar o olhar, dar profundidade e, assim, o castelo parecia maior.

A questão do cenário circular também é um movimento orgânico. Tem a ver com o design do cenário e tem a ver com o movimento da criança. Imaginamos: vai ter muita ação de corre e corre, de brincadeiras, muitas criança indo de lá para cá. Então essa dinâmica é muito afinada com a dinâmica física das crianças.

Propomos isso para a direção que, no caso, era o Cao Hamburger. Essa concepção de cenário fechado dá muito mais trabalho para gravar, demora mais. Então precisávamos do aval dele. Nessas situações, você tem que negociar com a direção e a direção topa encarar um trabalho nesse esquema. O pessoal que opera as câmeras também tem que ser mais habilidoso, porque eles têm que ter essa dinâmica, essa agilidade. Tem que ser câmeras mais envolvidos, com disposição física. Tem uma adaptação de equipe para trabalhar nessa dinâmica. Ele percebeu que o que a

gente estava colocando era realmente um ganho bem interessante que ele não esperava e, realmente, depois se comprovou.

No final, ficou muito mais rico. Você tem a sensação de que o castelo é muito maior. Parece que tem até outros ambientes que você nem enxerga. Então realmente, isso gerou uma coisa legal. Mas não foi uma coisa que a gente pensou logo de início. Acabamos pensando nisso em função de uma necessidade física de espaço físico, como o estúdio.

Cintra: *E como eram gravados os outros quadros do programa? Você disse que eram em estúdios diferentes. Como aconteciam as gravações?*

Grecco: Tinham os outros cenários que a gente montava em outro estúdio. Ele era menor. Então, se fazia rodízio. Já planejamos todos esses outros cenários sabendo qual era o estúdio que estava disponível e qual a metragem. Esses cenários nós fizemos para caber no espaço, para montar e desmontar. Então, não eram cenários para ficarem fixos. Tínhamos a facilidade e a praticidade de montar e desmontar. Era o laboratório do Tibio e Perônio, o lustre da Lana e Lara, o quarto da Morgana, o ninho de passarinhos, caixinha de música e o cenário do Mau e do Godofredo.

Tínhamos um lote de roteiros que a produção tinha destacado. Gravávamos todas as cenas do ambiente,

desmontávamos e montávamos outro. Gravávamos as cenas dos mesmos episódios até acabar o lote. Começávamos de novo outro lote e fazíamos assim, desmontando e montando numa virada de noite. Não se parava de gravar. Era diariamente, uma equipe no estúdio pequeno e outra equipe no estúdio grande, sempre gravando ao mesmo tempo e, às vezes, até uma terceira equipe fazendo um *chroma-key* ou uma coisa menor num estúdio emprestado do jornalismo. Entre uma edição e outra, a gente se enfiava lá com uma tapadeira de *chroma-key*, fazia os quadros menores como “as mãos pintadas” ou coisas do tipo. Éramos então, no mínimo, duas equipes em tempo integral, de segunda a sábado, trabalhando nas gravações.

Cintra: *O Castelo tem um tanto de elementos teatrais. Você falou sobre maquinarias e elementos artesanais. Como vocês cenógrafos lidaram com as questões dos atores que manipulavam os bonecos? Foi difícil fazer lugares para abrigar esses atores durante as gravações?*

Grecco: É um cenário que mistura boneco e humano. É um tipo de cenário que precisa ser muito bem estruturado pois além do ator não aparecer, ao mesmo tempo, tem que ter estrutura resistente e funcional para o ser humano que anda, se move, pega as coisas. É diferente do boneco que é tudo mais “falso”, pois o cenário para alguns bonecos não tem piso, ou você não enxerga

todo boneco. A câmera se restringe a enquadrar só o que tem que aparecer. O *Castelo* tem uma mistura dos dois aspectos e, nesse caso, você tem que esconder os bonequeiros dentro do cenário que você não tem como “falsear”, uma vez que tem o ator também. Então isso também gerou uma necessidade mais complexa e de mais realidade ainda na execução, além de mais cuidado. Ao embutir o manipulador da cobra dentro da árvore, por exemplo, tive que fazer a árvore super elaborada para ela ser bacana, bonita e estar no lugar certo no conjunto do ambiente. A toca tinha estar na posição ideal para os enquadramentos e a cobra poder conversar com as personagens humanas. E, ainda, ser confortável para o manipulador e viável dele ficar lá dentro. Foi um elemento supercomplexo de idealizar e, ainda mais, como sendo um dos elementos principais do cenário central.

Eu não queria que a árvore ficasse um monstro gigante. Eu poderia deixar o ator superconfortável, mas aí a árvore ficaria um monstro, deselegante no espaço. Tive que pensar em muitos detalhes para conseguir um elemento que fosse harmonioso em todos os sentidos técnicos, visuais e funcionais. Tive que fazer a estrutura da árvore de ferro para fazer uma estrutura mais enxuta, não de madeira que seria o mais provável. Mesmo assim, ela era desconfortável para o ator. Eu queria aquela escada, que fazia parte do mesmo ambiente, fosse sinuosa com um nó arredondado e achava que tinha que ser uma árvore elegante, longilínea. Não tínhamos muito pé direito para fazer uma árvore larga e muito alta.

Então se eu começasse a alargar o tronco, a árvore ia ficar pesada e ia roubar um pouquinho dessa fluidez daquele espaço. Uma coisa acaba influenciando a outra, sendo um conjunto. Não é como você desenhar um móvel avulso que um dia vai para a casa de alguém e que a pessoa é que vai ter que harmonizar ele com o todo. No caso de cenário, a gente já tem que pensar em tudo, inclusive nos figurinos.

Não tivemos no projeto do castelo uma direção de arte, uma pessoa única para isso, já que não existia no organograma da emissora essa função. Então nós da cenografia, com a equipe de figurino, que gerimos essa função.

Cintra: Vocês ficavam sempre em contato então?

Grecco: Exatamente, íamos trocando ideias sobre os materiais, texturas, as cores, as formas e que acabou sendo outro trabalho extra. Se tivesse uma pessoa que coordenasse tudo isso, ia simplificar muito para a gente. Mas pedimos para a emissora não contratar ninguém de fora pois ficamos com medo que fosse uma pessoa que não entendesse de infanto-juvenil. Se não encontrassem no mercado uma pessoa com esse perfil, poderia acabar vindo alguém de publicidade ou de cinema, e não ia entender nosso nicho. A direção da emissora concordou. Achou que era pertinente porque as nossas equipes já eram afinadas, já tinham experiência de outros infantis da própria casa, já tinham uma linguagem, uma

escola desenvolvida. Talvez se viesse uma pessoa de fora para comandar essas equipes com outra mentalidade, haveria um conflito e ia complicar ao invés de ajudar. Sendo assim, nós mesmos que tivemos que fazer essa harmonização entre objetos, bonecos, cenário, figurino, maquiagem.

Conversávamos sobre tudo entre nós. Eu escolhia uma coisa da cozinha, ia mostrar para o pessoal do figurino e eles do figurino a mesma coisa. Estávamos o tempo todo conversando, mostrando um para o outro. Não se podia correr o risco de eu fazer o cenário da cozinha todo rosa e o figurino de algum personagem também ser todo rosa ou cores conflitantes. A gente já tinha definido um estilo, mas não é só o estilo, tínhamos que ir vendo nos detalhes também.

Cintra: *Tenho estudado alguns autores que pesquisaram sobre o Castelo Rá-tim-bum, alguns com um interesse mais pedagógico, outros mais voltados à área de comunicação. Todos falam da importância que o Castelo teve na vida das crianças dos anos de 1990. Você acha que a questão imersiva da cenografia ajudou nisso?*

Grecco: Eu acho que o cenário acabou se transformando em um personagem. Ele não tinha tanta importância no início. Sem ele seria outra história. Seria outro programa, com certeza. Não é presunção nem nada disso. Mas foi nítido o quanto o castelo, o cenário, foi importante. Muitas pessoas reconheciam não só a

qualidade, mas falavam do castelo em si. Ele ficou num grau de importância igual aos personagens, acho que ele virou um personagem em si. Não chegou a roubar a cena. O cenário valorizou muito o programa. O castelo não era tão interessante quando a gente leu o roteiro no início. Mas quando o cenário ficou pronto, que juntou tudo: figurino, os atores, os bonecos, ele cresceu muito.

Fizemos no pensamento da criança. Quando eu faço para a criança, eu me coloco no lugar dela. Eu viro criança para pensar como seria brincar com aquilo, como seria aquilo para mim quando criança. O castelo ganhou muito nesse sentido, porque ele agregou muitas coisas. Não foi só um plano de fundo. Ele participava. A ação fazia parte do cenário, a relação com o cenário era muito intensa com tantos elementos.

Cintra: *Eu já tenho amigos que falaram que resolveram estudar design ou áreas afins, mais artísticas, por causa do Castelo. Eu sou uma dessas pessoas.*

Grecco: É uma consequência interessante. Um resultado que a gente nunca poderia imaginar. Hoje dando aula, muita gente que me procura para fazer o curso procura por causa do Castelo. Tem interesse em cenografia. Alguns, eu percebo, que é por puro afeto. É interessante ver isso hoje, porque quando a gente fez, a gente não tinha essa noção. E como foi feito para televisão, você

não tem contato direto com o público, você não vê como o público reage, diferente do teatro, por exemplo. Criança pula, grita, chora, sobe no palco, então você vê imediatamente o efeito sobre o espectador, isso é maravilhoso. Eu achava que eu nunca ia ter esse retorno com a televisão. Mas agora, com os alunos vindo, eu estou tendo esse retorno vinte e tantos anos depois. É uma coisa completamente inesperada. Eu nunca poderia imaginar que ia ter. É um barato! Uma satisfação muito grande ver que provoquei influências positivas e ver o alcance... você vê uma pessoa escolher uma carreira em função de um programa de televisão. Eu já tive aluno que escolheu a faculdade de arquitetura por causa do Castelo. Que efeito grande e positivo que teve, o projeto.

NOTAS

ⁱ Alguns integrantes da equipe: **Direção geral:** Cao Hamburger; **Criação e roteiro principal:** Cao Hamburger e Flávio de Souza. **Coordenação de roteiro:** Anna Muylaert; **Roteiro:** Tacus, Cláudia Dalla Verde; **Cenografia:** Marcelo Oka, Alexandre Thallinger, Luciene Grecco Ferreira, Antônio Cesar Freitas; **Efeitos Especiais e Adereços:** Sílvio Galvão, Adriana Salema; **Figurinos:** Carlos Alberto Gardin, Isabela Teles; **Direção de Fotografia:** Marcelo Coutinho.

***Ana Lucia Rosendo Cintra** possui graduação em Design Gráfico pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2017) com a monografia *Castelo Rá-tim-bum: A Contribuição do Design na*

construção de uma linguagem visual lúdico-pedagógica. Atualmente é graduanda em História - Memória e Imagem pela Universidade Federal do Paraná. Participou como extensionista pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UFPR (PROEC) do *Mutirão Mais Cultura* realizando pesquisas junto à comunidade universitária para a construção do Plano Institucional de Cultura da UFPR. Seus temas de interesse e pesquisa são: história e teoria da imagem, design, cultura material, arte e estudos de gênero.