

Tá na hora do Cocoricó: processos de criação na televisão brasileira para a infância

Deivide Eduardo de Souza Gomes

Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-graduação em Comunicação, João Pessoa, PB, Brasil
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-5653-0081>

Marcel Vieira Barreto Silva

Universidade Federal da Paraíba, Programa de Pós-graduação em Comunicação, João Pessoa, PB, Brasil
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6156-3059>

Resumo

O presente artigo investiga os processos de criação do programa *Cocoricó*, veiculado pela TV Cultura, através de aportes teórico-metodológicos da crítica genética e de processo de criação, analisando como profissionais de diferentes áreas colaboraram para a produção da obra. Com base em entrevistas, documentários e registros em mídias sociais, a pesquisa levanta um dossiê genético que demonstra que a vocação pedagógica da emissora foi integrada ao ímpeto criativo coletivo, com atores, roteiristas, figurinistas e compositores transformando restrições técnicas em escolhas artísticas que permitiram ao programa manter relevância geracional e reconhecimento como um importante programa educacional na televisão brasileira.

Palavras-chave

Cocoricó; processos de criação; crítica genética; crítica de processo; TV Cultura

1 Introdução

O programa *Cocoricó* é uma série televisiva infantil brasileira, que foi produzida pela TV Cultura e estreou em 1º de abril de 1996. Durante a sua presença na programação dessa emissora, *Cocoricó* (1996-2025) apresentou temporadas com episódios inéditos, assim como a veiculação de reprises que asseguraram longas temporadas do programa no ar. A atração teve a direção inicial de Eliana Lobo e Arcângelo Mello (1996-2000) e, em seguida, de Fernando

Gomes (2003-2024). Ao longo do tempo, o programa alcançou outros formatos, destacando-se o espetáculo *Cocoricó, uma aventura no Teatro* (2008b), a *TV Cocoricó* (2012-2013), o filme *Cocoricó Conta Clássicos* (2012), além da reprodução do cenário do programa no estande da TV Cultura na *Comic Con Experience* (CCXP)2024.

Com uma produção colaborativa composta por profissionais do audiovisual e da área educacional, o *Cocoricó* (1996-2025) foi premiado diversas vezes (*Cocoricó [...]*, 2009; Fernando [...], 2015). Entre as conquistas alcançadas, foi reconhecido internacionalmente ao receber, em 1997, o prêmio Unesco no *IV Festival Internacional de Cine para Niñas y Niños* (Divercine) na categoria Melhor Vídeo da América Latina e Caribe. O programa ganhou o prêmio APCA 1997 da Associação Paulista de Críticos de Arte (APCA), na categoria Melhor Programa Infanto-Juvenil. Em 2003, recebeu o *Prix Jeunesse Iberoamericano de Televisión Infantil* na categoria de Melhor Programa Infantil. Além disso, o *Cocoricó* (1996-2025) recebeu o prêmio de Melhor Programa infantil de 2013 do Troféu Imprensa.

Diante do protagonismo que *Cocoricó* (1996-2025) assumiu ao longo das décadas no entretenimento televisivo infantil brasileiro, este artigo objetiva compreender, através de uma crítica do processo criativo (Salles, 2008), como se constituíram diferentes atos de criação que transformaram a série infantil em um dos programas de relevância na grade de programação da TV Cultura. A pesquisa tomou como recorte documental fragmentos dos processos criativos e vestígios de tais processos em entrevistas, documentários, relatos pessoais, entre outros. Na perspectiva temporal, esta análise compreendeu as primeiras décadas de produção do programa, destacando especialmente as mudanças implementadas pelo diretor Fernando Gomes a partir de 2003, que seguiram durante os anos 2000.

Para investigar esse fenômeno, buscamos, em linhas gerais, situar a tradição televisiva brasileira voltada para o público infantil até o surgimento do programa, considerando as transformações tecnológicas e as formas culturais (Williams, 2016) que configuraram e reconfiguraram as dinâmicas de produção e circulação dos programas. Na sequência, delineamos o horizonte teórico-metodológico da pesquisa e apresentamos os principais achados decorrentes dessa análise. Por fim, apontamos os desafios do tipo de abordagem proposta neste artigo, destacando as potencialidades que os estudos de processo de criação possuem, como horizonte teórico-metodológico, para a compreensão dos fenômenos da cultura televisual em sua dimensão produtiva.

2 Televisão e infância no Brasil

A trajetória da televisão voltada à infância no Brasil revela um processo marcado pela evolução dos conceitos de infância, pela transição das práticas educativas e pela renovação estética dos formatos audiovisuais. Nos primeiros anos da televisão brasileira, ainda na década de 1950, a criança emerge na programação como público familiar e alvo de experimentação narrativa e pedagógica, exemplificado por produções como o teleteatro *Sítio do Pica-Pau Amarelo* (1952-1963), que inaugurou a presença infantil nas telas ao adaptar obras literárias às limitações técnicas do período. Esse contexto inicial revela o papel da televisão como mediadora entre literatura, tradição oral e modernização, forjando uma identidade para o público infantojuvenil que extrapolou o simples entretenimento. Nesse sentido, a televisão contribuiu:

[...] para a formação do conceito moderno de criança, no qual se considera esta faixa etária como setor participante e ativo da sociedade com capacidade crítica, de interpretação e influência no consumo. Esta atuação é representada pela criação de programas televisivos voltados exclusivamente para o público infantil (Ferreira, 2013, p. 25).

Ao longo das décadas seguintes, a programação infantil consolidou-se na grade das emissoras, especialmente a partir dos anos 1960 e 1970, quando mudanças tecnológicas e comerciais abriram espaço para a produção seriada, à medida que aparelhos televisores tornavam-se mais acessíveis aos lares e a publicidade voltada para o público infantil também se desenvolveu. Ao instituir a família, com sua rotina particular dentro das dinâmicas sociais brasileiras, como a audiência por excelência da televisão, foi possível a estruturação das grades televisivas a partir dos hábitos e das faixas etárias mais propícias a consumir os conteúdos em cada horário. Em decorrência disso, passou a incluir o período em que as crianças estavam mais em casa:

A ideia de que a família era o público por excelência da televisão, por exemplo, ainda que fosse uma herança do rádio, adquire feições, nos anos 1960, que são diferentes das antecedentes. A televisão se incorpora à rotina das famílias de forma diferente do rádio. A própria ideia de adaptação da programação da televisão à rotina de uma casa traz, em si mesma, um germe modificador dessa rotina, pois dela precisa fazer parte a televisão (Bergamo, 2010, p. 81).

Os anos 1980 representaram um *boom* da televisão infantil no Brasil, tanto por força da redemocratização quanto da ascensão de emissoras concorrentes à Rede Globo, como o Sistema Brasileiro de Televisão (SBT), cuja grade apostou em formatos populares e auditórios repletos de crianças. A televisão tornou-se espaço central de socialização, informação e consumo, impulsionada por programas icônicos como *Bozo* (1980-1991), *Balão Mágico* (1983-1986), *Xou da Xuxa* (1986-1992) e *Oradukapeta* (1987-1990), entre outros. Nesse momento, a criança assume papel ativo não só como espectadora, mas também como produtora e sujeito midiático, participando de brincadeiras, apresentações musicais e vivenciando experiências de protagonismo frente às câmeras. Essa guinada consolidou o público infantil como relevante para as estratégias de audiência e publicidade, embora também aprofundasse o debate sobre os impactos da mídia no desenvolvimento e na educação das crianças (Sampaio; Cavalcante, 2012; Holzbach, 2018; Fiel, 2019; Sammur; Santos, 2022).

Na década de 1990, o contexto de globalização e inovação tecnológica introduziu novas dinâmicas na produção infantil televisiva, caracterizadas pelo aumento da qualidade dos programas, pela inserção de novos formatos internacionais e pela interatividade crescente. O público infantojuvenil passou a experimentar uma multiplicidade de estímulos, da cultura digital à TV a cabo. Em meio a essa transformação, programas nacionais com forte caráter educativo, como *Castelo Rá-Tim-Bum* (1994-1997), da TV Cultura, trouxeram à tona a discussão sobre práticas educativas não formais e formas de vida, mesclando narrativas ficcionais, quadros pedagógicos e valorização das diversidades étnicas e de gênero:

O público-alvo primário do programa eram crianças de três a oito anos de idade e o trabalho com uma faixa etária tão abrangente, se considerando as peculiaridades das narrativas infantis, se resolvia com uma atração rica em quadros educativos e musicais extremamente diversos e bem elaborados. Nesses quadros, que eram basicamente pequenas esquetes, diferentes personagens, geralmente habitantes do castelo ou visitantes ensinavam algo de novo aos telespectadores (Fiel, 2019, p. 69).

É nesse cenário de desafios e oportunidades que se destaca o papel da televisão pública educativa, e onde entra o programa *Cocoricó* (1996-2025), exibido pela TV Cultura desde 1996. *Cocoricó* conquistou reconhecimento por tratar a infância como etapa vital da formação social, promovendo educação, criatividade e valores positivos por meio de histórias ambientadas no campo, com personagens simples e próximos da realidade das crianças brasileiras. Segundo Umpierre (2010), a série colabora para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos pequenos ao associar diversão, afetividade e temas sociais à produção audiovisual de qualidade. O

formato do programa estimula a imaginação, a interação e a construção de saberes, tornando-se referência em abordagem pedagógica mediada pela televisão.

Figura 1 - Banner promocional do programa infantil brasileiro *Cocoricó*



Fonte: Cocoricó ([1996?]).

Descrição da figura 1: No centro, há um grupo de seis personagens, todos fantoches. Eles estão dispostos lado a lado, em primeiro plano, com uma expressão animada. Da esquerda para a direita: porco Astolfo, cavalo Alípio, menino Júlio, e as três galinhas Lilica, Lola e Zazá. Na parte superior, o logotipo do programa *Cocoricó* aparece em letras grandes e arredondadas, intercalando as cores verde e azul.

A série surgiu como um desdobramento da tradição de programas educativos da emissora, que já havia produzido sucessos como *Vila Sésamo* (1972-1977), *Rá-Tim-Bum* (1990-1994) e *Castelo Rá-Tim-Bum* (1994-1997). Em sua fase mais longa, *Cocoricó* (1996-2025) foi dirigido por Fernando Gomes, artista plástico formado pela Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP) que também cria, confecciona e manipula os bonecos (Museu Brasileiro de Rádio e Televisão, [c2026]). O programa nasceu em um contexto de renovação da programação infantil da TV Cultura, substituindo o programa *Glub Glub* (1991-1999) e trazendo uma proposta de narrativas ambientadas no meio rural. Segundo Mandaji (2011, p. 60-61), “*Cocoricó* aborda temáticas que incentivam a criança a lidar com valores e situações comuns da vida social, como, por exemplo, as obrigações e deveres, as amizades, as descobertas, etc”.

Figura 2 - Fernando Gomes manipulando o boneco Júlio



Fonte: Fernando [...] ([2011?]).

Descrição da figura 2: O bonequeiro Fernando Gomes e o boneco Júlio estão em um estúdio que simula a ambientação de fazenda. Ambos aparecem à frente do cenário e fazem o gesto de polegar para cima (joinha). Fernando, à direita, veste branco com faixa na cabeça que sustenta o seu microfone, e Júlio, à esquerda, sorridente e usa camisa listrada verde e branca.

Os elementos narrativos e estilísticos de *Cocoricó* (Mandaji, 2011), dessa forma, estruturam-se sobre uma proposta pedagógica voltada para crianças em idade pré-escolar (de três a seis anos), utilizando narrativas episódicas com começo, meio e fim que abordam situações do cotidiano infantil. O cenário principal é o paiol de uma fazenda, ambiente que proporciona o contato com elementos da cultura rural brasileira, como animais da fazenda, plantações e costumes do campo. Os personagens-bonecos possuem características bem definidas: Júlio, o menino protagonista de oito anos que mora com os avós na fazenda e toca gaita; Alípio, o cavalo caipira medroso e guloso; Lilica, Lola e Zazá, três galinhas com personalidades distintas (a criança curiosa, a experiente ex-artista de circo, e a rabugenta responsável); Caco, o papagaio travesso; Mimosa, a vaca gentil; Oriba, a criança que traz elementos da cultura indígena e Astolfo, o porquinho bebê). Essa diversidade de personagens permite explorar diferentes perspectivas e situações de aprendizagem social, trabalhando valores como amizade, solidariedade, respeito às diferenças e cuidado com o meio ambiente.

Do ponto de vista da linguagem televisiva, como explica Toledo (2016), *Cocoricó* destaca-se pela integração sincrética de múltiplas linguagens: visual (cenografia colorida

tridimensional, manipulação de bonecos), sonora (músicas originais compostas principalmente por Hélio Ziskind e Zé Rodrix) e verbal (diálogos simples e claros adequados à faixa etária). A estrutura narrativa privilegia a interação direta com o telespectador, com personagens que frequentemente olham para a câmera e estabelecem um diálogo com as crianças, criando efeito de proximidade e participação. As músicas funcionam como elementos pedagógicos e mnemônicos, reforçando as mensagens dos episódios de forma lúdica. O programa também trabalha com temporalidades e espacialidades variadas, tendo expandido seu universo narrativo do campo para a cidade em temporadas mais recentes, quando Júlio visita seu primo João na cidade grande, permitindo o contraste e a reflexão sobre diferentes modos de vida e culturas urbana e rural brasileiras.

Essa apresentação do programa, dentro da tradição brasileira de produção televisiva para a infância, ajuda-nos a visualizar os seus elementos materiais e simbólicos mais prementes, de modo a compreender as dificuldades e escolhas inerentes ao processo de criação da série através dos anos. No entanto, quando visitamos a bibliografia sobre o programa, e mesmo sobre a produção televisiva brasileira como um todo, é patente que as pesquisas se concentram, basicamente, em duas tradições: primeiro, o estudo das obras, suas formas de produção de sentido, suas ideologias e modos de endereçamento ao público; e, segundo, nos impactos, efeitos e modos de recepção, através de perspectivas que interseccionam os estudos de comunicação com educação, sociologia, antropologia e mesmo direito. O olhar para os processos de criação e as dinâmicas de produção ainda é pouco privilegiado, centrando na maior parte das vezes em relatos e testemunhos de bastidores, além de perfis biográficos ou autobiográficos de profissionais do campo. Portanto, o desafio deste artigo é pensar na programação televisiva infantil pelo ponto de vista dos processos de criação, refletindo sobre *Cocoricó* a partir das referências e dos comentários feitos em diferentes momentos sobre esses processos. Mas, primeiro, precisamos discutir em termos metodológicos como operacionalizar esse tipo de investigação.

3 Crítica Genética e processos de criação

Diante das reflexões expostas, tomamos como base teórico-metodológica a crítica genética, apresentada nos moldes de Salles (2008) a partir de um desdobramento em Crítica de Processo. Segundo a autora, ainda que os estudos genéticos decorram de uma proposta

analítica dos estudos dos manuscritos literários, a sua capacidade de abrangência analítica sustenta-se ao ser desenvolvida em outras atividades artísticas. Isso porque, mesmo com as mudanças de tecnologias, com o surgimento de novas atividades e expressões criativas, esse campo de pesquisa surge “[...] com o desejo de melhor compreender o processo de criação artística, a partir dos registros desse seu percurso deixados pelo artista” (Salles, 2008, p. 20).

Em termos analíticos, a crítica de processo de criação busca compreender o conjunto de circunstâncias fáticas que envolveram o percurso do desenvolvimento de uma obra artística, considerando dimensões autorais (escolhas e métodos aplicados durante o processo) e dimensões produtivas (constrições e oportunidades surgidas durante o processo que impuseram reconfigurações no trajeto da criação). Assim, metodologicamente, busca-se compreender de modo retroativo as complexas articulações dessas dinâmicas, através de técnicas e procedimentos específicos, como a coleta e a análise de documentos do processo, definida por Souza (2016, p. 121), como “[...] rascunhos, roteiros, esboços, plantas, maquetes, copiões, ensaios, *storyboards*, cadernos de artistas, fotografias, onde todo o percurso do artista é registrado e documentado”; a pesquisa bibliográfica, de fontes primárias (como as autobiografias) ou secundárias (como livros, artigos e reportagens sobre o processo); e o testemunho do processo, através da entrevista direta com os agentes criativos envolvidos no processo de criação da obra.

Embora seja hoje em dia uma perspectiva consolidada nos campos de pesquisa em artes (teatro, música, artes visuais), a crítica de processo de criação encontra ecos difusos nos estudos de comunicação, ainda que, nos últimos anos, tenha se desenvolvido o campo dos estudos de produção a partir do trabalho de autores e obras como Caldwell (2008), Mayer, Banks e Caldwell (2009) e Banks, Conor e Mayer (2016). O pressuposto dos estudos de produção é voltar o olhar analítico para as dinâmicas e infraestruturas das indústrias criativas como fenômeno da cultura, uma vez que se interessam em compreender “[...] como produtores de mídia fazem cultura, e, no processo, transformam-se eles mesmos em tipos particulares de trabalhadores nas sociedades mediatizadas modernas” (Mayer; Banks; Caldwell, 2009, p. 2, tradução nossa). Nesse sentido, o processo de criação no campo das indústrias criativas deve ser entendido não apenas a partir das escolhas artísticas subjetivas, mas dentro da dialética de impulso criativo, modos de produção e estruturas industriais de mídia. Chegar a essa síntese, ao que parece, é um desafio fundamental para as pesquisas sobre os processos criativos no campo da televisão.

É por isso que escolhemos investigar o processo criativo do programa *Cocoricó* (1996-2025), apontando as particularidades de sua produção em um sistema de televisão educativa, baseada em princípios de qualidade e impacto social, na relação com as escolhas e condições criativas encontradas durante o processo. Em termos metodológicos, a escavação desse processo não almejava o acesso total aos processos de criação, uma vez que “[...] não temos o ato criador nas mãos, mas apenas alguns de seus índices” (Salles, 2008, p. 24). A autora ainda explica que os vestígios deixados pelo ato criador variam e devem estar abertos aos diferentes procedimentos de produção, à pluralidade dos registros e às ideias que transitam no percurso da criação sem se manter fechados na materialidade do produto resultante da criação. Ao cabo, trata-se de transpor essa criação através de uma organização metodológica própria ao sistema criativo que a torna possível.

A partir disso, buscamos compreender qualitativamente os processos de criação em *Cocoricó* (1996-2025), através de documentos de processo de criação, constituídos como “[...] retratos temporais de uma gênese que agem como índices do percurso criativo” (Salles, 2008, p. 38). No âmbito do programa *Cocoricó*, esses documentos de processo atendem ao duplo papel que exercem durante o processo criador, a saber: o armazenamento e a experimentação. E foi a partir deste entendimento que organizamos as etapas de coleta do material.

Exploramos, inicialmente, os fragmentos que apresentassem indícios acerca das motivações iniciais de construção da série televisiva. No mesmo percurso, organizamos os documentos de experimentação da obra, que pudessem ir além de sinalizar as escolhas criativas realizadas, mas, sobremaneira, apresentar caminhos que foram cogitados na construção do programa em suas diferentes áreas. Pela natureza analítica da proposta, o processo de criação do programa *Cocoricó* deve ser lido “[...] como um sistema complexo e não como uma coleção de dados isolados” (Salles, 2008, p. 58).

Utilizamos como estratégia de coleta das informações, nesta etapa, uma amostragem intencional e não probabilística, classificada como bola de neve. Como explica-nos Fragoso, Recuero e Amaral (2011), esta técnica é indicada em casos de pesquisas para internet. Tem como base procedimental elencar um primeiro caso ou elemento de interesse e, a partir dele, identificar outro e assim sucessivamente. Esta escolha justifica-se pela decisão dos pesquisadores em coletar vestígios a partir dos documentos registrados em plataformas digitais, sobretudo pelas mídias sociais da TV Cultura e do criador do personagem principal do *Cocoricó*, o diretor, ator e manipulador de bonecos Fernando Gomes.

Cada documento referente ao processo criativo do programa *Cocoricó* (1996-2025) foi identificado em um percurso investigativo que nos deu pistas sobre as motivações, os desafios e as escolhas na criação do programa. Durante a procura pelos documentos de processo, também buscamos contemplar vestígios retrospectivos do desenvolvimento criativo do programa. Ou seja, mapeamos a existência de documentários, entrevistas e outros registros dos profissionais envolvidos na proposta a fim de adensar nossas reflexões. Esta etapa de coleta de fragmentos retrospectivos auxiliou na compreensão dos fluxos criativos, reduzindo ruídos de interpretação que poderiam vir da dispersão e da heterogeneidade dos documentos.

A coleta dos dados resultou na composição de um dossiê genético (Salles, 2008) que permitiu a análise e a interpretação crítica do material coletado. Como obra televisiva, sabemos que se trata de uma produção colaborativa e complexa em seus processos de criação. Orbitamos, portanto, a nossa análise genética a partir de duas frentes: a primeira, em atividades nas quais foi percebida a emergência do ato criativo de modo anterior ao processo de produção do programa; e a segunda, quando atividades criativas foram desenvolvidas no ato da produção e pudemos compreender diferentes escolhas e experimentações dos sujeitos criativos.

O dossiê genético reúne oito documentos audiovisuais de processo, disponibilizados em plataformas digitais entre 2008 e 2024. Esse corpus compreende: um documentário de bastidores produzido em 2008, que registra o trabalho de roteirização, cenografia, figurino e manipulação de bonecos durante a produção dos episódios; três entrevistas extensas com o diretor Fernando Gomes, realizadas entre 2014 e 2021, nas quais ele relata a gênese do programa, as escolhas criativas e as transformações implementadas a partir de 2003; uma palestra institucional da TV Cultura que sistematiza o processo de criação dos bonecos e cenários; dois programas de auditório (2015 e 2024) com participação de Fernando Gomes e outros manipuladores; e um podcast com três atores do elenco que relatam suas experiências criativas na caracterização dos personagens. Esses documentos somam aproximadamente seis horas de material audiovisual, coletados através da técnica de bola de neve, partindo inicialmente dos canais oficiais da TV Cultura e expandindo-se progressivamente para canais de entrevistas, podcasts e conteúdos de arquivo disponibilizados por terceiros.

O tratamento analítico desses documentos foi realizado em três etapas. Primeiro, procedeu-se à visualização integral e catalogação cronológica dos materiais, identificando trechos que relatam motivações, desafios técnicos, escolhas estéticas e dinâmicas colaborativas. Em seguida, realizou-se a transcrição dos segmentos mais relevantes,

organizados tematicamente conforme as áreas criativas envolvidas (direção, roteiro, atuação/manipulação, cenografia, figurino e composição musical). Por fim, os fragmentos transcritos foram interpretados à luz da crítica de processo de Salles (2008) e das teorias sobre criatividade de Lubart *et al.* (2015), buscando identificar padrões de organização do trabalho criativo, relações entre limitações técnicas e soluções artísticas, e modos de articulação entre impulsos individuais e demandas institucionais. Esse procedimento permitiu reconstituir, ainda que parcialmente, as redes de criação que constituíram o programa ao longo de suas primeiras décadas de existência.

Cabe o registro que essa divisão é apenas uma sistematização do acompanhamento do processo criativo, identificado através dos documentos de processo organizados no dossiê genético, já que, muitas vezes, o processo criativo se desenvolve em um *continuum* difícil de sistematizar. Assim, o processo crítico-analítico alinhou os nossos olhares sobre a mão criadora dos idealizadores de *Cocoricó* (1996-2025) aos estudos que pudessem situar as expressões da criatividade e da arte na criação da série.

4 Quem conhece a gaita sabe quem está chegando

Cocoricó (1996-2025) consolidou-se, com o tempo, como uma produção bastante colaborativa dentro da TV Cultura. De acordo com Bia Rosenberg (*Cocoricó*, 2008a), uma das diretoras e idealizadoras da atração, o passo determinante para a criação do programa ocorreu em fins da década de 1990, momento em que a grade de programação era “essencialmente urbana”. Nessa época, eram exibidos programas como o *Castelo Rá-Tim-Bum* (1994-1997) e *Mundo da Lua* (1991-1992), que traziam narrativas e cenários das cidades brasileiras. Portanto, havia um interesse da emissora em aproximar as crianças urbanas das temáticas rurais, assim como promover identificação das infâncias rurais com as representações midiáticas da TV Cultura. Isso objetivava, sobretudo, ampliar o horizonte do público já cativo do canal, assim como possibilitou a chegada de novos espectadores, vindos de outros *backgrounds* culturais e sociais.

Fernando Gomes (Conversa [...], 2014; Entrevista [...], 2015; Palestra [...], 2020), diretor de *Cocoricó* a partir de 2003, ressalta que, na época da gênese do programa, a emissora buscava substituir *Glub Glub* (1991-1999), um programa infantil de sucesso na grade da TV Cultura. Essa substituição não poderia ser aleatória. Para o departamento infantil da TV Cultura, o *Glub Glub* “[...] tinha uma função que a gente em televisão chama de [...] cabeças de desenho

animado” (Entrevista [...], 2015). Ou seja, era um formato que apresentava desenhos animados entremeados a esquetes e interações audiovisuais. A ideia inicial foi desenvolver uma produção com duas crianças em uma casa na árvore assistindo a desenhos. Contudo, Fernando Gomes havia criado o boneco Júlio para um especial de Natal, em 1989 (*Um Banho de Aventura*), e essa criação prévia reorientou o conceito.

Inicialmente, o programa teve direção geral de Eliana Lobo e Arcângelo Mello (1996-2000), época em que *Cocoricó* (1996-2025) manteve o formato de cabeça de desenho animado. Apenas com a chegada de Fernando Gomes à direção, o programa transformou-se em série com episódios completos. Nesse momento, as temáticas passaram a abordar fenômenos rurais, com clima, agricultura e questões relevantes para a faixa etária do público-alvo, como cidadania, expressão das emoções (Cocoricó, 2008a).

O programa foi reconhecido e premiado ainda em sua primeira fase. Uma fase de declínio ocorreu em 2001, quando a emissora decidiu criar o programa *Ilha Rá-Tim-Bum* e extinguir *Cocoricó*. Contudo, o processo de finalização de *Ilha Rá-Tim-Bum* tomou muito tempo, fazendo com que a emissora decidisse retornar com episódios inéditos de *Cocoricó* (Tá na Hora [...], 2021). Essa fase de transição termina em 2003, quando Fernando Gomes assume a direção do programa, iniciando uma nova etapa na qual também ficam evidentes as transformações que a série atravessou em termos de criação colaborativa.

Ao olhar para esse processo, é importante perceber como as escolhas deliberadas na definição do formato de *Cocoricó* atenderam aos anseios da emissora em relação ao seu público-alvo. A TV Cultura, mantida pela Fundação Padre Anchieta e financiada pelo Governo do Estado de São Paulo, buscava produzir modelos de comunicação massiva valorizando a educação, a cultura e o processo criativo de seus profissionais (Fundação Padre Anchieta, c2026.). A criação de programas televisivos para a infância, com uma cuidadosa e permanente preocupação com os aspectos educativos das atrações, fazia parte dessa estrutura de produção. Isso se nota no próprio processo de criação de *Cocoricó*. Afinal, os personagens foram criados por solicitação dos setores internos do programa, com aprovação orçamentária e análise de prazos (Dia [...], 2023), mas também com discussões sobre a natureza educativa e motivações criativas dos artistas da atração. Quando Fernando Gomes assumiu a direção, essa dinâmica mudou. Como bonequeiro, ele propôs alternativas rápidas para a criação de bonecos, modificando matérias-primas e a manipulação delas para os efeitos desejados. Essa transformação foi fundamental para as mudanças subsequentes no formato do programa.

Pelos fortes vínculos com a equipe e as convenções estabelecidas na manipulação de bonecos, o percurso criativo de Fernando Gomes se confunde com a própria trajetória de *Cocoricó* (1996-2025). A partir dessa articulação ocorreram formas muito específicas de se pensar o programa infantil na TV Cultura, com uma colaboração bem estruturada e os sujeitos envolvidos nos atos criativos em diferentes áreas, seja na música, na criação de roteiros ou na produção dos cenários.

Os atores e as atrizes de *Cocoricó*, por exemplo, manipulam bonecos, mas o ventriloquismo não faz parte do trabalho artístico do diretor (Fernando [...], 2015). Um indicativo da colaboração é que essa manipulação é feita por até quatro pessoas, sendo que um mesmo ator poderia interpretar dois bonecos que interagem entre si nas mesmas cenas (Cocoricó, 2008a). As especificidades da manipulação colaborativa afetam o processo de criação dos figurinos dos bonecos. Daniela Gimenez (Cocoricó, 2008a), que foi figurinista do programa, explica que essa atividade ocorria apenas após a leitura do roteiro, quando a criação era planejada. Após entender as demandas dos roteiristas, era realizada a pesquisa na biblioteca de figurinos, a fim de coletar referências.

Figura 3 - Cenógrafo Geert Seewald simula a manipulação dos bonecos no cenário



Fonte: Captura de tela do documentário *Cocoricó* (2008a).

Descrição da Figura 3: A imagem demonstra a técnica de manipulação de bonecos por baixo do cenário, onde o manipulador se deita em um suporte móvel para ter o braço esticado e livre.

Figura 4 - Cenógrafo Geert Seewald simula a manipulação dos bonecos no cenário



Fonte: Captura de tela do documentário Cocoricó (2008a).

Descrição da Figura 4: A imagem apresenta a técnica de manipulação de bonecos por baixo do cenário, agora com a mão do manipulador aparecendo no meio do cenário.

Já na caracterização, identificamos falas do ator Hugo Picchi (Dia [...], 2023), marcadas por sua interpretação do cavalo Alípio e do porquinho Astolfo. Ele reitera que os materiais utilizados na fabricação dos bonecos interferiam diretamente nas formas que o ator buscava realizar nas interpretações:

Eles eram todos de fibra de vidro e manipulados com uma manopla que puxava um fio de nylon. Então faziam *assim* [gesto facial rígido da boca, grifo nosso]. E o boneco era gigante, super duro, tinha uma manopla de madeira assim, eu ficava embaixo sentado nele. Fazia eco lá dentro e tinha um problema de áudio. Se eu mexesse com mais agilidade, a cabeça dele fazia *assim* [movimento abrupto de virada de rosto, grifo nosso]. E eu com medo: - Cara, vão achar que eu manipulo errado. Aí eu falei assim: - Eu acho que ele tem que ser meio pangaré, meio cavalo, meio de sítio. Aí ele veio com a história de ser lerdo, e o sotaque [...]. E foi assim que veio o Alípio, mas os bonecos eram completamente diferentes, com exceção do Júlio, que era de espuma (Dia [...], 2023, 0:59).

O relato de Hugo Picchi mostra o exercício de percepção que o ator possuía, tanto das suas habilidades técnicas como das necessidades de caracterização do cavalo Alípio. A ideia não foi acidental, ela emergiu de uma necessidade a ser superada, demonstrando a presença do paradigma problema-solução na constituição do trabalho criativo. Essa escolha parte, também, da liberdade criativa já presente na direção de Eliana Lobo e Arcângelo Mello, que permitiu que a ação física do ator se tornasse um reflexo da sua experiência de criação.

Existe uma relação entre o processo de criação e a escolha dos planos que foram utilizados. Uma vez que os bonecos são pequenos, se tomarmos como referência a figura humana adulta, e o cenário possui uma escala, em média, de 50% do tamanho real (Making-of [...], 2011). Com isso, há um necessário favorecimento dos detalhes para a composição dos quadros e da encenação (Making-of [...], 2011). Isso é necessário também para atender a um requisito fundamental: ocultar os braços e as mãos dos manipuladores de bonecos, já que estas partes estão mais suscetíveis a aparecerem nos enquadramentos mais abertos. Isso é necessário também para atender a um requisito fundamental: ocultar os braços e as mãos dos manipuladores de bonecos, já que estas partes estão mais suscetíveis a aparecerem nos enquadramentos mais abertos.

No entanto, a responsabilidade de atender a especificações técnicas do roteiro também alcança outras duas áreas: a cenografia e os efeitos especiais (Cocoricó, 2008a). De um lado, o cenógrafo desenvolve um cenário elevado e fragmentado, também para omitir os atores; do outro, a equipe de efeitos especiais pensa na composição harmoniosa do cenário e busca manter representações fidedignas dos objetos reais. Esse aspecto não significa que a criatividade foi abdicada para atender à celeridade cenotécnica comum ao fazer televisivo. Isso porque a decisão criativa do cenário em si não estava fechada no roteiro. Ele expressa, afinal, novos desafios para promover a ludicidade, propondo alternativas criativas para envolver o imaginário do público infantil ao universo dos bonecos. Assim, a criança deixou de ser uma espectadora, externa à narrativa, e passou a integrar as vivências do campo, sobretudo pela interpelação¹ como forma discursiva dominante.

Na sua gênese, Cocoricó teve Márcio Araújo como roteirista² (Cocoricó, 2008a). Na série, o roteiro buscava transmitir o perfil educacional da TV Cultura, sempre preocupado com as especificidades de comunicação com o público infantil. Muitas vezes escrevendo os roteiros enquanto os cenários eram produzidos, Márcio (Cocoricó, 2008a) explica que o roteiro era analisado por uma assessoria educacional, no intuito de verificar a adequação dos temas à faixa etária do público infantil. O roteirista comenta que este setor não agia com caráter censor, ao contrário, mostrava caminhos temáticos possíveis dentro da ideação criativa. Somado a isso, a própria experiência do roteirista como professor de artes e teatro foi determinante para a composição dos episódios:

¹ A interpelação (*hailing*) é definida por Butler (2010) como um dos modos de uso do estilo televisivo, específico da sua linguagem.

² Na nossa pesquisa, buscamos vestígios materiais dos roteiros na série, mas não tivemos sucesso. Isso é comum nas pesquisas sobre processos de criação de roteiros televisivos, devido à dificuldade de disponibilização, guarda e acesso a esse tipo de material.

As histórias do Cocoricó, quando eu comecei a escrevê-las, foi muito curioso porque eu tinha feito um curso de roteiro. Eu não era um roteirista profissional e eu ficava procurando histórias em todo o canto. Mas eu dava aulas para crianças de quatro, cinco, seis anos, e elas eram minha grande inspiração. Muitas das alegrias, das dores, dos momentos que eu presenciava deles viravam histórias (Cocoricó, 2008a).

Esse contato cotidiano com vivências infantis serviu como referência para o ato criativo do roteirista, algo que reverberou nas outras áreas de criação da série. As relações com a infância atuam como estímulos criativos que, segundo o roteirista, facilitam o processo de roteirização: “Nunca me faltou inspiração, nunca foi difícil [...] O universo infantil é tão rico, a gente tem tanto a falar”, conta Márcio (Cocoricó, 2008a). Ainda assim, havia outro caminho criativo no processo de roteirização, que correspondia ao caminho inverso: ou seja, ele, como roteirista, ia até o corpo de atores e compreendia como eles davam ritmo às cenas e às gags produzidas. O ato de criar um roteiro era modificado à medida que o processo cênico ocorria, em uma dinâmica criativa pouco hierarquizada, muito aberta aos atravessamentos entre os diversos departamentos.

A análise dos documentos de processo sistematizado no dossiê genético permitiu identificar três dimensões complementares de atos criativos que se articularam na produção de *Cocoricó*. Em primeiro lugar, destacam-se os atos criativos vinculados a trajetórias e impulsos individuais dos criadores, manifestos especialmente nas escolhas de caracterização e interpretação. O caso exemplar é o do ator Hugo Picchi, que transformou sua própria percepção das limitações materiais do boneco Alípio (feito de fibra de vidro, com articulações rígidas) em uma solução criativa: o sotaque caipira e o comportamento “lerdo” do cavalo. De modo semelhante, o roteirista Márcio Araújo mobilizou sua experiência como professor de crianças de quatro a seis anos como fonte primária de inspiração narrativa, convertendo vivências cotidianas observadas em sala de aula em tramas ficcionais. O diretor Fernando Gomes, por sua vez, trouxe sua formação como artista plástico e bonequeiro para o centro do processo criativo, propondo soluções rápidas de confecção e manipulação que modificaram profundamente a estética e a dinâmica de produção. Esses exemplos evidenciam que os atos criativos não emergiram de procedimentos padronizados ou manuais de produção, mas de atravessamentos biográficos, poéticos e técnicos que cada profissional mobilizou a partir de suas trajetórias singulares.

Em segundo lugar, identificam-se atos criativos mobilizados por demandas institucionais do canal, especialmente aqueles relacionados à vocação pedagógica da TV Cultura e às necessidades de grade de programação. A presença de uma assessoria educacional que analisava os roteiros antes da produção, verificando adequação temática à faixa etária, exemplifica outro tipo de demanda institucional que orientava escolhas criativas. Contudo, como relatado por Márcio Araújo, essa assessoria não funcionava como censura, mas como orientação pedagógica, sugerindo caminhos temáticos possíveis. Do mesmo modo, as restrições de orçamento e prazo para aprovação de novos bonecos foram contornadas criativamente por Fernando Gomes, que usualmente propunha alternativas rápidas e menos onerosas de confecção. Esses exemplos mostram que as demandas institucionais não sufocaram a criatividade, mas criaram balizas dentro das quais os profissionais desenvolveram soluções originais, integrando os valores pedagógicos da emissora aos seus impulsos criativos individuais.

Por fim, a terceira dimensão corresponde aos atos criativos gerados por problemas objetivos que exigiam soluções técnicas e estéticas. Esses problemas eram de naturezas diversas: técnicos (como ocultar os manipuladores nos enquadramentos de câmera, dado que os cenários eram construídos em escala reduzida); materiais (como lidar com bonecos de fibra de vidro que geraram ecos internos e dificultavam a captação de áudio limpo); e performáticos (como fazer com que um mesmo ator manipulasse dois bonecos que interagem simultaneamente). As soluções encontradas envolveram a construção de cenários elevados e fragmentados pela cenografia, a escolha de planos de câmera que favorecessem detalhes narrativos, a caracterização vocal e gestual adaptada às possibilidades de cada boneco, e a organização colaborativa da manipulação, com até quatro pessoas trabalhando em um único personagem.

Esses problemas, longe de serem obstáculos meramente técnicos, funcionaram como motores do processo criativo, gerando convenções estéticas próprias do programa: a escala reduzida dos cenários, a intimidade dos enquadramentos, o estilo de interpretação dos atores e a ludicidade visual dos espaços. Como demonstra a teoria de Lubart *et al.* (2015), a criatividade frequentemente emerge não apesar das restrições, mas *por meio* delas, quando profissionais mobilizam conhecimentos, habilidades e sensibilidades para transformar limitações em escolhas poéticas originais.

5 Considerações

Este artigo investigou os processos de criação do programa *Cocoricó* (1996-2025) através da articulação entre crítica genética e de processo (Salles, 2008) e estudos de produção (Mayer; Banks; Caldwell, 2009), buscando compreender como diferentes atos criativos transformaram a série infantil em um dos programas de maior relevância na história da televisão educativa brasileira. A investigação partiu do reconhecimento de uma lacuna nos estudos de comunicação: embora a programação infantil televisiva seja amplamente analisada em suas dimensões receptivas, ideológicas e pedagógicas, pouco se conhece sobre os processos criativos e as dinâmicas de produção que geram essas obras.

Do ponto de vista contextual, a pesquisa situou *Cocoricó* (1996-2025) dentro da tradição da televisão infantil brasileira, demonstrando como o programa emergiu em um momento histórico específico (a década de 1990) marcado pela globalização, inovação tecnológica e consolidação da televisão educativa de qualidade. Ao substituir o formato urbano predominante na grade da TV Cultura com narrativas ambientadas no ambiente rural, o programa respondeu estrategicamente à necessidade institucional de ampliar seu público e diversificar suas representações da infância brasileira. Essa contextualização revelou que *Cocoricó* não surgiu isoladamente, mas como desdobramento natural de uma tradição que inclui *Vila Sésamo* (1972-1977), *Rá-Tim-Bum* (1990-1994) e *Castelo Rá-Tim-Bum* (1994-1997), programas que estabeleceram convenções estéticas e pedagógicas para a televisão infantil pública no Brasil.

Do ponto de vista teórico-metodológico, o estudo mostrou que a crítica genética e de processo pode ser um caminho para compreender também a produção televisiva. A análise de um dossiê genético composto por materiais audiovisuais do processo criativo tornou possível sistematizar, mesmo parcialmente, as redes de criação do programa. Além disso, a combinação entre crítica genética e estudos de produção ajudou a superar a tensão comum entre focar apenas a autoria individual dos criadores ou, ao contrário, reduzir tudo às determinações estruturais da indústria. A pesquisa evidenciou que a criação televisiva resulta na operação dialética entre impulsos individuais, demandas institucionais e desafios técnicos, gerando soluções que não se explicam por um único desses fatores.

Na perspectiva analítica, a investigação identificou três dimensões complementares dos atos criativos em *Cocoricó* (1996-2025). A primeira reúne impulsos individuais dos criadores; a segunda decorre de demandas institucionais da TV Cultura; a terceira é que os atos

criativos são gerados por problemas objetivos que exigiam soluções técnicas e estéticas. Essas três dimensões não operaram isoladamente, mas em constante retroalimentação, gerando uma dinâmica criativa complexa e pouco hierarquizada. Além disso, os resultados mostram que a criatividade em *Cocoricó* não se submeteu plenamente à lógica da indústria cultural. A vocação pedagógica da emissora integrou-se ao ímpeto criativo coletivo, preservando expressões artísticas individuais. Restrições técnicas, orçamentárias e de tempo converteram-se em escolhas poéticas que definiram a identidade estética do programa.

Mais do que apontar um único processo criativo, o estudo revelou múltiplos atos criativos que se mantêm em processo contínuo a cada nova temporada, gerando inovações técnicas, pedagógicas e artísticas. Destaca-se ainda o papel tríplice de Fernando Gomes como bonequeiro-ator-diretor, cuja atuação integrada se aproxima do modelo contemporâneo de *showrunner* ou diretor criativo. Embora não nomeada nos documentos consultados, essa função ajuda a compreender formas específicas de autoria e criação colaborativa na televisão educativa brasileira para crianças.

Assim, três caminhos de investigação futura emergem desta pesquisa. Primeiro, aprofundar a posição autoral de Fernando Gomes, examinando como sua trajetória configurou um modelo específico de autoria televisiva, distinto tanto do diretor tradicional quanto do roteirista-*showrunner* consolidado nas séries contemporâneas. Estudos comparativos com outros criadores da televisão infantil pública, como Cao Hamburger (*Castelo Rá-Tim-Bum*) e Anna Muylaert (*Mundo da Lua*), poderiam esclarecer diferentes modalidades de trabalho criativo da televisão pública educativa.

Segundo, investigar os processos de criação musical de *Cocoricó* (1996), especialmente o trabalho de Hélio Ziskind e Zé Rodrix, que não foi suficientemente explorado nesta pesquisa por limitações de acesso a documentos de processo dessa área. A música funciona como elemento pedagógico e mnemônico central na série (Mandaji, 2010), e compreender como as composições foram criadas, testadas e integradas às narrativas poderia revelar outra dimensão fundamental do processo criativo colaborativo do programa. O acesso a partituras, gravações de ensaio, correspondências entre compositor e diretores, e entrevistas aprofundadas com os músicos constituiria um dossiê genético complementar de grande valor analítico.

Terceiro, é necessário ampliar a investigação para as fases mais recentes de *Cocoricó* (1996-2025), especialmente após 2010, quando o programa passou a incluir novos formatos, como *TV Cocoricó* (2012-2013) e *Cocoricó Conta Clássicos* (2012) e a atuar em plataformas digitais. Compreender como os processos criativos se transformaram diante das mudanças

tecnológicas, das novas formas de consumo infantil e das mudanças institucionais da TV Cultura permitiria identificar continuidades e rupturas. Estudos sobre a recepção transmídia, articulados à produção, poderiam ainda oferecer uma visão mais ampla da relevância cultural e geracional do programa.

Por fim, este artigo buscou demonstrar que pensar a programação televisiva infantil pelo ponto de vista dos processos de criação não é apenas uma escolha metodológica, mas uma necessidade epistemológica. Afinal, é compreendendo como as obras são efetivamente produzidas, nas tensões entre criatividade individual e estruturas institucionais, entre limitações materiais e soluções poéticas, entre demandas pedagógicas e liberdades artísticas, que podemos desenvolver análises mais complexas sobre a televisão como instância produtora e distribuidora de cultura. Se *Cocoricó* (1996-2025) atravessou gerações mantendo sua relevância, isso se deve não apenas à qualidade do produto final, porém à riqueza dos processos criativos colaborativos que o tornaram possível. E é essa riqueza que, esperamos, este estudo tenha ajudado a iluminar.

Referências

- BALÃO Mágico. Direção: Rose Nogueira e Edi Newton. Apresentação: Simony, Orival Pessini, Tob, Mike, Jairzinho *et al.* Rio de Janeiro: Rede Globo, 1983-1986, 8h30min. Duração 60 min. [Programa de TV].
- BANKS, M. J.; CONOR, B.; MAYER, V. (org.). **Production studies, the sequel!** Cultural studies of global media industries. New York: Routledge, 2016.
- BERGAMO, A. A reconfiguração do público. In: RIBEIRO, A. P. G.; SACRAMENTO, I.; ROXO, M. (org.). **História da televisão no Brasil: do início aos dias de hoje.** São Paulo: Contexto, 2010.
- BOZO. Direção: Emanuel Rodrigues. Roteirista: Sérgio Valenzin. Apresentação: Wandeko Pipoca *et al.* São Paulo: TVS; SBT, 1980-1991, 8h e 16h. Duração 4h. [Programa de TV].
- BUTLER, Jeremy G. **Television style.** New York: Routledge, 2010.
- CALDWELL, J. T. **Production culture:** industrial reflexivity and critical practice in film and television. Durham: Duke University Press, 2008.
- CASTELO Rá-Tim-Bum. Criação: Cao Hamburger e Flávio de Souza. Direção: Cao Hamburger. São Paulo: TV Cultura; FIESP; SESI, 1994-1997, 10h, 15h30min e 19h. Duração 25 min. [Programa de TV].

COCORICÓ. Direção: Eliana Lobo, Arcângelo Mello (1996-2000) e Fernando Gomes (2003-2025). São Paulo: TV Cultura, 1996-2025, 8h e 12h45min. Duração: 25 min (1996-2000), 12 min (2003-2011), 3 min (2024-2025). [Programa de TV].

COCORICÓ. **[Banner promocional do programa infantil brasileiro]**. São Paulo: TV Cultura, [1996?]. 1 banner, color.

COCORICÓ (Documentário sobre os bastidores do programa). Direção: Caue Angeli e Cesar Medeiros. Produção: Cesar Medeiros. São Paulo: Canal Cesar Medeiros, 2008a. 1 vídeo (30 min). Publicado pelo canal Cesar Medeiros no YouTube.

COCORICÓ Conta Clássicos. Direção: Fernando Gomes. São Paulo: TV Cultura, 2012. 1 filme (75 min), son., color.

COCORICÓ estreia suas aventuras nos cinemas no dia 18 de julho. **Revistapontocom**, Rio de Janeiro, 11 jul. 2009.

COCORICÓ: uma aventura no teatro. Texto: Enéas Carlos Pereira, Edu Salemi e Fernando Gomes. Direção: Fernando Gomes. São Paulo: Teatro Shopping Frei Caneca, 2008b. 1 espetáculo teatral.

CONVERSA a Dois: Fernando Gomes (18/03/14). O ator e diretor Fernando Gomes fala sobre sua carreira no Todo Seu! *In*: VON, Ronnie (apresentador). TODO SEU. São Paulo: TV Gazeta, 2014. 1 vídeo (27 min 22 s). Publicado pelo canal Todo Seu no YouTube.

DIA das crianças: atores do Cocoricó (Júlio, Astolfo e Lilica). Entrevistador: Rogério Vilela. *In*: PODCAST Inteligência Ltda. [S. l.]: Inteligência Ltda., 12 out. 2023. 1 vídeo (1 h 40 min 43 s). Podcast.

ENTREVISTA com o diretor e ator Fernando Gomes (20/04/15): Ronnie Von recebe o premiado ator, diretor de conteúdo educativo infantil e artista plástico Fernando Gomes. *In*: VON, Ronnie (apresentador). TODO SEU. São Paulo: TV Gazeta, 20 abr. 2015. 1 vídeo (17 min 27 s). Publicado pelo canal Todo Seu no YouTube.

FERNANDO Gomes, diretor do Cocoricó, e Júlio recebem prêmio. São Paulo: SBT, 2015. 1 vídeo (4 min 53 s). Publicado pelo canal SBT no YouTube.

FERNANDO Gomes manipulando o boneco Júlio. [S. l.: s. n.], [2011?]. 1 fotografia.

FERREIRA, M. R. **Televisão e criança**: uma relação histórica. Os diversos papéis da criança na televisão do início aos dias de hoje. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

FIEL, A. F. O. **A tela encantada**: infância e conteúdo infantil na TV do Brasil. 2019. Dissertação (Mestrado em Cinema e Audiovisual) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FUNDAÇÃO PADRE ANCHIETA. Sobre. **fpa.sp.gov.br**, São Paulo, c2026.

GLUB GLUB. Criação: Lilian Iaki. Direção: Arcângelo Mello Junior. São Paulo: TV Cultura, 1991-1999, 13h. Duração 30 min. [Programa de TV].

HOLZBACH, A. D. Para pequenos grandes espectadores: a produção televisiva brasileira direcionada a crianças pequenas a partir do caso da Galinha Pintadinha. **E-Compós - Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 21, n. 2, p. 1-22, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.1390>. Acesso em: 20 jan. 2025.

LUBART, T. *et al.* **Psychologie de la Créativité**. 2. ed. Paris: Armand Colin, 2015.

MAKING-OF-COCORICO. São Paulo: TV Cultura, 2011. 1 vídeo (6min 39s). Publicado pelo Canal TV Cultura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pDhNuYHJfwk> Acesso em: 20 jan. 2025.

MANDAJI, C. F. S. Do Rumo ao Cocoricó: o universo musical infantil a partir das músicas de Hélio Ziskind. **Ícone - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco**, Recife, v. 12, n. 1, p. 1-11, 2010.

MANDAJI, C. F. S. **Regimes de sentido e de interação na era televisual**. Cocoricó: sincretismo, estilo e formação social. 2011. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

MAYER, V.; BANKS, M. J.; CALDWELL, J. T. (org.). **Production studies: cultural studies of media industries**. New York: Routledge, 2009.

MUNDO da Lua. Criação: Flávio de Souza. Direção: Roberto Vignati. São Paulo: TV Cultura; Sesi-SP, 1991-1992, 8h e 19h30min. Duração 30 min. [Programa de TV].

MUSEU BRASILEIRO DE RÁDIO E TELEVISÃO. **Fernando Gomes** - biografia. São Paulo: Museu Brasileiro de Rádio e Televisão, [c2026].

ORADUKAPETA. Apresentação: Sérgio Mallandro. São Paulo: SBT, 1987-1990, 8h. Duração 150 min. [Programa de TV].

PALESTRA - TV Cultura Fernando Gomes (com Libras). Conferencista: Fernando Gomes. São Paulo: TV Cultura, 2020. 1 vídeo (1h 47min 51s). Publicado pelo canal TV Cultura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1po8noqZBJ4> Acesso em: 20 jan. 2025.

RÁ-TIM-BUM. Criação: Flávio de Souza e Cao Hamburger. Direção-geral: Fernando Meirelles. São Paulo: TV Cultura, 1990-1994, 9h, 15h e 19h. Duração 30 min. [Programa de TV].

SALLES, C. A. **Crítica genética**: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3. ed. São Paulo: Educ, 2008.

SAMMUR, J. T.; SANTOS, R. B. Uma breve história do entretenimento infantil na televisão brasileira. **Animus: Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Santa Maria, v. 21,

n. 47, p. 307-332, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/2175497744219>. Acesso em: 20 jan. 2025.

SAMPAIO, I. S. V.; CAVALCANTE, A. P. P. **Qualidade na programação infantil da TV Brasil**. Florianópolis: Insular, 2012.

SÍTIO do Pica-Pau Amarelo. Adaptação: Tatiana Belinky. Direção: Júlio Gouveia. São Paulo: TV Tupi, 1952-1963, 19 h 30 min. Duração 300 min. [Programa de TV].

SOUZA, L. G. B. O cotidiano e os registros de processo. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, p. 117-127, 2016.

TÁ NA HORA do Cocoricó #03 - Entrevista com Fernando Gomes part. Joyce Roma. Apresentação: Victor Sarro. In: PODCAST Na Minha Época. São Paulo: Na Minha Época Podcast, 2021. 1 vídeo (58 min 6 s). Podcast.

TOLEDO, K. R. C. C. **O programa Cocoricó e suas relações com os contos clássicos infantis sob o olhar de crianças**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

TV COCORICÓ. Direção: Fernando Gomes. São Paulo: TV Cultura, 2012-2013, 11h. Duração 60 min. [Programa de TV].

UMPIERRE, G. A. P. **Educação infantil: o papel da televisão**. 2010. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Mídias na Educação) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

VILA Sésamo. Coprodução: TV Cultura; Rede Globo; Children's Television Workshop. São Paulo; Rio de Janeiro: TV Cultura; Rede Globo, 1972-1977, 10h45 e 16h. Duração 90 min. [Programa de TV].

WILLIAMS, R. **Televisão: tecnologia e forma cultural**. São Paulo: Boitempo, 2016.

XOU da Xuxa. Apresentação: Xuxa Meneghel. Criação e redação: Wilson Rocha. Direção: Paulo Netto. Direção-geral: Marlene Mattos. Rio de Janeiro: Rede Globo, 1986-1992, 8h45min. Duração 300 min. [Programa de TV].

Tá na Hora do Cocoricó: creative processes in Brazilian Children's television

Abstract

This article investigates the creative processes behind Cocoricó, a children's television program produced by TV Cultura, drawing on theoretical and methodological approaches from genetic criticism and creative process studies. It examines how professionals from different fields collaborated in the program's development and production. Based on interviews, documentaries, and social media

records, the study assembles a genetic dossier that demonstrates how the broadcaster's educational mission was integrated into a collective creative drive. Actors, screenwriters, costume designers, and composers transformed technical constraints into artistic choices, enabling the program to maintain its relevance across generations and to become recognized as one of the most significant educational programs in Brazilian television.

Keywords

Cocoricó; creative processes; genetic criticism; creative process studies; TV Cultura

Declaração de disponibilidade de dados

Todo o conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo foi publicado no próprio artigo.

Declaração de autoria e responsabilidade

Concepção e elaboração do estudo: Deivide Eduardo de Souza Gomes

Coleta de dados: Deivide Eduardo de Souza Gomes

Análise e interpretação de dados: Deivide Eduardo de Souza Gomes, Marcel Vieira Barreto Silva

Redação: Deivide Eduardo de Souza Gomes, Marcel Vieira Barreto Silva

Revisão crítica do manuscrito: Deivide Eduardo de Souza Gomes, Marcel Vieira Barreto Silva

Autoria para correspondência

Marcel Vieira Barreto Silva
marcelvbs@hotmail.com

Como citar

GOMES, Deivide Eduardo de Souza; SILVA, Marcel Vieira Barreto. Tá na hora do Cocoricó: processos de criação na televisão brasileira para a infância. **Intexto**, Porto Alegre, n. 58, e-152783, 2026. DOI: <https://doi.org/10.22456/1807-8583.152783>

Recebido: 08/01/2026

Aceito: 11/05/2026

Copyright (c) 2026 Deivide Eduardo de Souza Gomes, Marcel Vieira Barreto Silva. Creative Commons License. Este trabalho está licenciado sob uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.

