

# V COMcult

## o que custa o virtual?

**RÁDIO INFANTIL: CORPOS QUE BRINCAM, OUVEM E TECEM VÍNCULOS.**

**Rodrigo Fonseca Fernandes<sup>1</sup>**

### **Resumo**

Este artigo analisa de que forma o programa radiofônico “Loja do Tio Nico”, produzido por alunos da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, articula as operações lúdicas a partir do som, propondo uma estética específica da produção radiofônica para crianças. Devem-se levar em conta nesta análise as formas consagradas de elaboração de programas de rádio, com o objetivo de apontar a urgência de novas propostas de programação infantil, levando em conta as especificidades dos rituais e jogos das crianças. Acredita-se que este estudo reforça a necessidade de problematizar e debater o futuro do rádio, não apenas em seus aspectos tecnológicos, mas também de forma a garantir que o seu maior benefício seja preservado: a cultura do ouvir.

**Palavras-chave:** Rádio Infantil. Loja do Tio Nico. Vínculos. Cultura do Ouvir. Jogos sonoros.

### **Introdução**

O rádio ainda é um veículo de grande cobertura no consumo de mídia nos lares do Brasil, seja nas grandes cidades como nos vilarejos mais distantes. Em meio a discussões sobre o futuro das produções radiofônicas, as migrações de tecnologias e, principalmente, o comportamento dos ouvintes frente às novas mudanças, é necessário mergulharmos também na essência do rádio como ambiente de performances sonoras. Espaço onde as ondas magnéticas mediam trocas simbólicas e afetivas entre os corpos que ouvem e se fazem ouvir. Este artigo não tem, portanto, por objetivo mapear ou prever comportamentos de audiência, ou sequer discutir o uso de novas ou antigas tecnologias. O objetivo é provocar o debate sobre a participação do rádio em um dos momentos mais significativos da vida de um indivíduo: a sua infância.

Para que esse “mergulho na essência do rádio” seja possível, é necessário apontar e criticar as formas tradicionais de produção de conteúdo para o rádio. Parte-se do princípio de

---

<sup>1</sup>. Doutor pela PUC-SP, docente do Centro Universitário Belas Artes de SP e da Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Pesquisador do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura do Ouvir e CISC. E-mail: rodrigo.fernandes@belasartes.br.

# V COMcult

## o que custa o virtual?

que os programas radiofônicos são elaborados a partir da construção linear de narrativas, compostas pela voz do locutor, trilhas sonoras e efeitos musicais. Este modelo é resultado do desenvolvimento do fazer radiofônico ao longo de décadas; grades de programações, blocos comerciais, patrocínios, participação do ouvinte, jornadas esportivas e boletins de giro de notícias são apenas alguns exemplos dos formatos que caracterizam o rádio como meio de comunicação e sincronização social. A instrumentalização do rádio cumpre, portanto, a promessa de uma sociedade informada, organizada e preparada para o progresso

Estas reflexões fazem parte da tese de Doutorado defendida no mês de junho de 2014 na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação do Prof. Dr. Norval Baitello Junior. A pesquisa buscava responder a pergunta-problema: “em que medida os jogos sonoros presentes nos programas infantis permitem a liberdade de criação e desmontagem de elementos lógicos narrativos entre as crianças?”. Os jogos sonoros, entendidos como performances do corpo, foram analisados em exemplos de programas produzidos em rádios públicas, rádios-web, programas-piloto produzidos por estudantes universitários, além de projetos de histórias em áudio para uso em sala de aula.

Neste artigo será apresentado o resultado da observação de um desses programas, buscando levantar elementos de corporeidade que demonstrem a capacidade das crianças em criar sonoridades e narrativas que subvertam os roteiros radiofônicos.

### **Os primeiros laços: ontogênese das comunicações infantis**

Desde o momento em que o feto repousa no útero da mãe, os vínculos entre mãe e filho operam como um complexo tecido de sensações. O corpo da criança se constrói no contato com o útero, com o líquido placentário e com as vibrações sonoras do mundo exterior. Sons que não precisam fazer sentido, ainda não representam, não são signos. São apenas vibrações.

A partir da idade de quatro meses e meio, um feto é capaz de reagir a estímulos sonoros. Nesse momento, do ponto de vista anatômico, o desenvolvimento da orelha está completo e o nervo auditivo começa a funcionar. O feto ouve a voz de sua mãe, sua respiração, os barulhos da circulação do sangue e da digestão. Ele percebe de longe as vozes de seu pai e de seus irmãos e irmãs, assim como os barulhos agradáveis e perturbadores que são mensagens do exterior dos quais

# V COMcult

## o que custa o virtual?

ele reage. O sentido do ouvido se desenvolve muito antes que o sentido da visão, e muito antes dos outros sentidos começarem a funcionar (Wulf, 2007, p. 57-58).

O artigo intitulado “O ouvido”, de Christoph Wulf, mostra como o sentido da audição opera no corpo de um feto, e durante sua infância, como um elemento de corporeidade, de presença. É o sentido que vem antes de todos os outros. A criança se desenvolve sensivelmente antes de adquirir habilidades de cognição, e o faz se religando ao mundo.

Sonoridades, tonalidades e timbres recorrentes criam a intimidade da pequena criança com o seu meio. Em particular, a aparição ritualizada de sons e vozes idênticas ajuda no “enraizamento” da criança, que com a ajuda do ouvido ancora-se no mundo e “conecta-se” com ele (Wulf, 2007, p.59).

As gestualidades do corpo humano ajudam a contar a história social e cultural de cada grupo. Desta forma, já desde antes de nascer, estamos sujeitos às gestualidades – sonoras inclusive – que os corpos dos nossos pais e de todos aqueles que entram em contato pelo exterior do ventre materno nos impõem. Gestos estes que ajudam a dizer quem nós somos: o idioma, as tonalidades vocais, as canções, os rituais de contato dos pais com o bebê no ventre. Incontáveis laços comunicativos se desenvolvendo antes mesmo do parto.

Os rituais de comunicação dos pais com a criança no ventre respeitam o silêncio; não se grita com a criança, não se diz “não” à criança. Os pais contam com palavras, sons e gestos o que esperam do bebê: idas ao estádio de futebol, estudos, passeios no parque, futuro profissional, entre outros.

Se tais rituais de vinculação afetiva entre pais e filhos fazem uso da oralidade (vozes e performances do corpo), é fundamental pensar em como o rádio se coloca, como “oralidade mediatizada” (SILVA, 1999), na função de criar ambientes e possibilidades dessas performances sonoras, aproximando os corpos através de jogos e brincadeiras com o som.

### **Jogos e brincadeiras de mimicry**

Qualquer programa de rádio produzido para crianças tem, tanto nos seus argumentos de venda, quanto em sua linguagem, o lúdico como elemento fundamental. O rádio só é infantil se souber brincar com a criança, não importa em que ambiente (*dial* ou internet) ele

# V COMcult

## o que custa o virtual?

esteja sendo veiculado. Locutores, contadores de histórias, heróis, personagens mirins, todos desempenham performances sonoras baseadas em brincadeiras, no lúdico. Johan Huizinga (1971) apontou o lúdico como manifestação biológica e simbólica, a partir do momento que ela encerra um significado, mesmo sem que este tenha um objetivo prático. Outra obra fundamental para o estudo do lúdico é o livro de Roger Caillois *Os jogos e os homens* (Caillois, 1990), onde o autor classifica o jogo em quatro princípios básicos: *agôn*, ou o jogo da competição; *alea*, para representar os jogos de azar; *mimicry*, como os jogos de imitação; *ilinx*, que diz respeito aos jogos de vertigem.

Todas [as categorias] se inserem francamente no domínio dos jogos. *Joga-se* à bola, ao berlinde ou às damas (*agôn*), *joga-se* na roleta ou na lotaria, *faz-se de pirata*, de *Nero* ou de *Hamlet* (*mimicry*), brinca-se, provocando em nós mesmos, por um movimento rápido de rotação ou queda, um estado orgânico de confusão e desordem (*ilinx*) (Caillois, 1990, p.32).

Desta forma, Caillois propõe uma hierarquização antagônica entre as formas de jogo. Para o princípio da diversão descompromissada, do improviso, da subversão, o autor denomina *paidia*. O oposto, as regras e as dificuldades (ou obstáculos) impostos ao jogo, que exigem esforços de superação na realização dos objetivos, Caillois denomina *ludus*. É curioso notar que o autor definiu para a brincadeira inconsequente e improvisada o nome *paidia*, que em grego tem o mesmo significado que criança.

As brincadeiras infantis como esconde-esconde, pega-pega, amarelinha, pula-corda, etc. demonstram um caráter fortemente corpóreo entre os participantes. Os elementos de *ludus* estão presentes nas regras e objetivos claros do jogo, como procurar o companheiro escondido e tocá-lo com as mãos, mas também são numerosas as possibilidades de improviso (*paidia*) que se apresentam, por exemplo, nos esconderijos escolhidos, nas trapaças durante a contagem (contar até cem pulando os números, ou numa velocidade que impede até que os números sejam pronunciados verbalmente), ou nas risadas e gritos soltos durante a correria.

No caso das brincadeiras infantis que envolvem ou poderiam envolver o rádio e suas características técnicas, é necessário um aprofundamento no princípio de *mimicry*, praticado por quem quer que seja, profissional ou não, e desempenhando fundamentalmente um papel de jogos de “máscaras”. Através do aparelho fonador, o locutor tem a capacidade de criar

# V COMcult

## o que custa o virtual?

diversas personalidades, jogar com a imaginação do ouvinte, construir, auxiliado por recursos técnicos, como a sonoplastia, ambientes sonoros que não representam necessariamente um mundo real.

A representação performática no programa infantil é um jogo coletivo, liderado pelo ator (adulto ou mirim) e dependente da aceitação da criança. Este princípio está presente em qualquer jogo de representação, como afirma Caillois: “para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar *a priori* o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real” (Caillois, p.43, 1990). A sedução é, portanto, um jogo performático corpóreo e coletivo, não uma promessa de realização precoce de um universo cultural que ainda não pertence à criança.

Um exemplo que ilustra os elementos apresentados anteriormente é o programa-piloto “A Loja do Tio Nico”, produzido por alunos universitários, que buscou provocar a participação ativa da criança, estimulando a criação sonora com o próprio corpo (vozes, cantorias, gestos) e com a ajuda de aparatos sonoros. Este programa compôs uma parte do corpus da pesquisa de Doutorado realizada entre 2010 e 2014.

### **A Loja do Tio Nico**

No primeiro semestre de 2013, um grupo de alunos<sup>2</sup> da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, em virtude da elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso, produziu um programa-piloto infantil de rádio intitulado “A Loja do Tio Nico”. O programa consiste em uma teatralização baseada em improviso, a partir de um tema proposto pelos personagens (adultos) com a participação da criança na construção não apenas da história, mas também de toda a ambientação sonora. O personagem Tio Nico possui uma loja onde os brinquedos tomam vida e interagem com as crianças. Em cada episódio, os próprios brinquedos conduzem as crianças pelo ambiente da loja (acompanhados ou não pelo personagem Tio Nico), propondo jogos de improviso baseados em sonoridades.

No programa-piloto gravado pelos alunos, a criança era conduzida pelos personagens “Capitão” (pirata) e “Desmontado” (um boneco que perdeu seu braço). Apenas o argumento

---

<sup>2</sup> Ana Catarina Santilli, Brenda Oliveira, Gustavo Batistão, Lucas Costa, Paulo Victor Trajano, Rafael Viana e Richard Borges.

# V COMcult

## o que custa o virtual?

principal da história é colocado para a criança: ajudar a localizar o braço perdido do personagem “Desmontado”. Para que a proposta desse certo, os alunos gravaram o piloto em um estúdio de TV decorado especialmente para as brincadeiras. Para a captação sonora foram usados microfones do tipo lapela para cada um dos atores e crianças, além de um microfone do tipo *boom* responsável pela captura das sonoridades ambientes e dos sons dos brinquedos. Portanto, no palco estavam, além dos atores e crianças, alunos que atuavam como técnicos de som, não interferindo na história e nas performances. No estúdio os atores e as crianças dispunham de um grande número de brinquedos sonoros que poderiam ser usados livremente durante a improvisação. Adiante, o relato de algumas das brincadeiras que foram realizadas durante o programa.

### *As brincadeiras*

Enquanto o estúdio terminava de ser preparado para a gravação, as crianças aguardavam ansiosas no camarim ali próximo. Com o sinal da produção, a criança era encaminhada para a porta de entrada do estúdio e, ao abri-la, se deparava com o personagem Tio Nico. Este se apresenta, dá boas vindas à loja e convida a criança a entrar; pergunta seu nome e a criança responde em voz baixa: Matheus. Dentro do estúdio, Tio Nico ouve um barulho estranho e pede ao Matheus que o aguarde. Imediatamente, pelo outro lado do estúdio, adentra a dupla Capitão e Desmontado em tom de discussão. Desmontado acusa Capitão de ter roubado seu braço e o pede de volta. Por sua vez, Capitão afirma que nada tem a ver com o sumiço, afinal “tem os sete mares a desbravar”. Ao perceber a presença de Matheus, os personagens o inserem na discussão perguntando sua opinião sobre o sumiço do braço do Desmontado. Não há outra coisa a fazer, senão procurar o braço perdido do pobre personagem. Assim, o Capitão convida Matheus a desbravar os mares para que Desmontado seja ajudado.

O primeiro jogo começa quando os três participantes sobem em um palco no formato de um barco. Sobre o palco estão adereços como uma roda de bicicleta que, em contato com um pedaço de plástico, produz o som de um timão. Também há um grande lençol de pano preso em uma ponta ao teto do estúdio que, agitado na outra extremidade, imita o som de uma vela, além de pequenos instrumentos de percussão que simulam os sons do mar. A brincadeira

# V COMcult

## o que custa o virtual?

funciona como uma espécie de iniciação, ou chamada para a aventura, da criança no universo fantástico que está sendo proposto. Com a ajuda de um violão, o personagem Capitão toca a canção que ensina a criança a se tornar um marujo. Os primeiros versos dizem “para navegar escute o mar”; perguntado por Desmontado se já era possível escutar o mar, Matheus responde negativamente. “Ainda não? Então vamos começar com a primeira lição”:

Sinta a onda do mar / Seu barco ela vai levar.  
Para você navegar, sinta o mar ritmar.  
O vento sopra na vela / Seu barco o vento leva  
Sinta que música bela o vento bater na vela.

Enquanto o Capitão toca seu violão, Matheus e Desmontado agitam recipientes cheios de areias e pedras que imitam o som do mar. Desta forma a canção vai sendo construída naquele momento na composição sonora do mar com a melodia cantada pelo Capitão.

Na sequência da canção, Matheus é novamente provocado a sentir o ritmo da música em relação ao mar. Diz a letra: “Agora o ritmo tem que sentir para o navio conduzir / Gire o seu timão no ritmo dessa canção”. Cada volta da roda de bicicleta dava a impressão do timão conduzindo o barco de um lado para o outro. Desmontado completava o ambiente sonoro com gritos de “cuidado!”, “você está indo bem!”, “um Iceberg!”.

A última tarefa da canção é essencial na vida de qualquer marujo: varrer o convés. Assim dizia a canção: “não basta navegar, do navio tem que cuidar / para ser um bom marujo, limpe o barco sujo”. Em seguida eram ouvidas as vassouras em atrito com o carpete que cobre o palco, enquanto Matheus praguejava: “que chatice!”. A canção segue sua melodia: “varrer e esfregar para o navio limpar”, dando o ritmo dos golpes de vassoura no chão sujo do barco.

A canção funciona como elemento sincronizador das performances sonoras, sem que o que fosse produzido pela criança tivesse a obrigação de complementar uma obra fechada. A ideia era simplesmente proporcionar à criança um ambiente em que ela pudesse com seu próprio corpo, mãos e aparelho fonador, reconstruir a partir de suas fantasias uma narrativa sonora.

Para isso, Matheus se apropriou de aparatos sonoros (bacia com pedras, roda de bicicleta, panos e vassoura) que fazem parte de seu universo simbólico para que pudesse livremente manipulá-los. Isto quer dizer que a criação sonora está fundamentada em suportes

# V COMcult

## o que custa o virtual?

que cumprem uma função determinada, ou seja, a vassoura serve ao propósito de limpar o convés e produzir som. A novidade está no ritmo e nas fantasias propostas pelo menino no manejo destes aparatos; ao passar a vassoura no chão, Matheus não se furtou a dizer o quão chata era esta atividade, e sua exclamação passou a compor a música, junto com a melodia cantada pelo Capitão.

Ao final da canção do Capitão, o estúdio é invadido por figurantes simulando uma invasão ao barco. Sons de espadas são produzidos utilizando cabides de metal em atrito. O golpe de bastão em bacias de plástico no chão produzem sons de canhão. Um tubo de plástico flexível do tipo “conduíte” girado em alta velocidade fazia o som do vento forte. Matheus é levado a participar de uma batalha contra os invasores. Além dos sons fabricados pelos instrumentos, é notável a quantidade de sons do próprio corpo, como grunhidos, gritos e risadas características de piratas, que são emitidos durante a brincadeira.

### **Rádio dos corpos**

No exemplo do programa Loja do Tio Nico, as performances sonoras produzidas pelos corpos dos atores e da criança reverberam pelas caixas de som dos aparelhos de mp3, computadores, etc. com a função de provocar a reação do ouvinte, como um jogo orquestral de corpos que ouvem e refazem os sons. As lacunas deixadas para as brincadeiras podem funcionar como momento de mergulho profundo dos ouvintes mirins em seus próprios mundos de fantasia. Neste caso, ainda é possível pensar que tal mergulho possa ser compartilhado com os pais ou outras crianças durante o jogo sonoro.

A ação de criar ambientes sonoros com o corpo implica uma percepção tátil do mundo ao redor. Em seu artigo sobre a Cultura do Ouvir, Menezes traz à discussão o texto do filósofo francês Maurice Merleau-Ponty publicado no livro *O visível e o invisível* (2012), apontando para uma “reversibilidade dos movimentos da fonação e do ouvir” (Menezes, 2012, p.28). Em outras palavras, o corpo é ao mesmo aquele que vê e que é visto, ou seja, um produto da visibilidade.

É preciso que nos habituemos a pensar que todo visível é moldado no sensível, todo ser tátil está voltado de alguma maneira à visibilidade, havendo, assim, imbricação e cruzamento, não apenas entre o que é tocado e quem toca, mas também entre o tangível e o visível que está

# V COMcult

## o que custa o virtual?

nele incrustado, do mesmo modo que, inversamente, este não é uma visibilidade nula, não é sem uma existência visual (Merleau-Ponty, 2012, p. 131).

O rádio tradicional carrega grande responsabilidade do fazer sonoro ao aparelho fonador. Renegadas a segundo plano, ou ao termo BG (Background) no linguajar técnico, as mãos operam as máquinas que sintetizam os sons, dão dinâmica e velocidade aos programas que, casados com a voz aguda e projetada dos locutores, criam verdadeiros ambientes de excitação sonora. Desta forma, as mãos perdem sua importância como operadoras gestuais da sonoridade.

As mãos, bem como a voz, desenham no ambiente um conjunto de sonoridades, de jogos performáticos de curta duração, frutos das nossas experiências sensoriais profundas. O corpo se mistura com o ambiente e com os outros corpos também pela sonoridade, como afirmou Menezes; somos seres que se entreveem, que se relacionam pela tridimensionalidade do som acariciando toda sua pele e seus ouvidos. A criança que brinca de imitar a bailarina no estúdio permite que a criança que escuta do outro lado do aparato recrie as imitações e se religue, assim, ao seu próprio ambiente.

O que está em jogo, portanto, é oferecer paisagens sonoras ricas em elementos de fantasia e do lúdico, diferente da transmissão de informações verbais. Tal qual um desenho infantil, o programa radiofônico poderia se tornar a pele com a qual o nosso corpo escuta e recria sons.

Trata-se de dar um testemunho, e não mais de fornecer informações. O desenho não deverá mais *ser lido* com antes, o olhar não mais o dominará, não mais buscaremos nele o prazer de abarcar o mundo; ele será recebido, nos dirá respeito como uma fala decisiva, despertará em nós o profundo arranjo que nos instalou em nosso corpo e através dele no mundo, terá a marca de nossa finitude, mas assim, e exatamente por isso, nos conduzirá à substância secreta do objeto do qual só tínhamos, há pouco, o invólucro (Merleau-Ponty, 2012, p.243-244).

O rádio é, assim, capaz de conectar dois ambientes que são potenciais espaços de criação lúdica: o estúdio, onde atores e crianças propõem jogos sonoros e o ambiente de recepção, que será provocado pela paisagem sonora mediatizada, mas que exige complementação a partir das performances corporais dos ouvintes. Em outras palavras, tão

# V o que custa o virtual?

importante quanto fazer o rádio com as mãos é também escutá-lo desta forma. O som é tridimensional, ou seja, é um movimento de deslocamento de ar, de vibração sonora que é sentido pela nossa pele. É fato que escutamos com o ouvido e com todo o corpo, mas no caso da escuta radiofônica é necessário que se reflita sobre a escuta com as mãos, ou seja, uma escuta que seja reconstrução, desmontagem da paisagem sonora mediatizada, retroalimentando a memória afetiva no cérebro com sensações corporais que são ao mesmo tempo escuta e recriação.

No rádio o corpo não desenha sonoramente o ambiente, mas ele projeta suas sonoridades, em forma de verbalizações, nos microfones colocados à frente dos locutores. A voz sofre um processo de “mecanização”, mesclando-se com os efeitos sonoros nos *softwares* de edição ou automação para, então, preencher os ambientes sonoros ao redor das caixas de som. “A introdução de um fenômeno acústico no microfone (mono) significa seu desligamento de todas as coordenadas espaciais e sua inclusão numa nova continuidade acústica com sentido próprio e estruturada temporalmente” (Klippert *in* Sperber, 1980, p.13). O desenho radiofônico é, portanto, um desenho técnico, linear, fundamentado em roteiros, deixando aos corpos apenas a função da verbalização. O microfone parece, finalmente, à criança uma ferramenta de especialização, como nos conta Mario Pedrosa:

É que o lápis é um instrumento especializado demais para o delicado e sempre inédito registro das ações do inconsciente. A sua utilização cotidiana lhe deu uma funcionalidade absorvente e única. Pode, por isso mesmo, tornar-se um intermediário rombudo demais para entre o papel e a imagem eidética que habita no mundo interior da criança [...] O dedo é um instrumento mais dócil aos ditames repentinos da alma infantil, e através dele o eu pode exprimir-se mais diretamente. A própria perturbação que o desloca do mundo dos “normais” se transmitiria com mais facilidade pela “ponta dos dedos”; não é, aliás, quando a lição está “nas pontas dos dedos” que o aluno a domina melhor? Lambuzando as falanges nos tubos de tinta, o garoto risca o papel à vontade, e desses riscos saem grossos contornos de brinquedos, de objetos sem definição precisa, que parecem de consistência de arame: casas, caras de gente, caras de lua cheia, carros, rodas, árvores ou sinais caligráficos indecifráveis ou “abstratos” (Mário Pedrosa, 1947).

# V COMcult

---

## o que custa o virtual?

Os dedos que se lambuzam de tinta são os dedos que se lambuzam de ritmos, desenhando sonoridades no espaço, preenchendo-o por todos os lados. As crianças imitam sons da natureza, do cachorro, do gato, dos pais, das músicas, dos assobios. Não se trata de imitar ou reproduzir a realidade, mas brincar com ela; devolver ao mundo um conjunto de gestos que são produto de um jogo entre corpo e natureza.

Se o microfone cumpre um papel de ferramenta especializada, local para onde se direcionam as verbalizações, não conseguiremos achar soluções para novas criações sonoras para as crianças. Se a brincadeira infantil se faz no estúdio, ela se faz apesar da presença do microfone e não à sua revelia. A arte infantil é uma performance libertadora da linearidade do roteiro, um exemplo de rádio cujo sonho é o ponto de partida. Apontar o microfone para a boca da criança, aguardando a construção de um raciocínio coerente é retirar da criança a possibilidade de sonhar enquanto brinca de sons, especializando-a com nossas ferramentas da razão.

Aparentemente, para que o corpo desponte como produtor de sons no rádio, será necessária uma força subversiva que desmonte o caráter linear do rádio; a mesma força que impulsiona boa parte dos movimentos artísticos como o dadaísmo ou o surrealismo; força que está presente nas brincadeiras infantis, nas performances dos artistas ou nos distúrbios dos doentes mentais.

### **Brincadeiras Finais**

A Loja do Tio Nico expõe a viabilidade de se pensar um programa radiofônico que valorize performances sonoras que vão além da verbalização. Com efeito, produzir efeitos sonoros manualmente, com a ajuda de pequenos instrumentos, não é novidade entre as produções radiofônicas. O que se apresenta como novidade é a possibilidade de criação sonora a partir das fantasias infantis. A criança veste a máscara e deixa os bastidores do estúdio para brincar com as outras crianças, jogando como um pirata em pleno combate, sem perceber o microfone, confeccionando suas próprias sonoridades. Os jogos sonoros construídos no estúdio envolvem os atores de forma a modificar o ambiente, os gestos, as performances; todos estão usando máscaras (*mimicry*) em seus próprios aparelhos fonadores, nas suas próprias peles. As lacunas oferecidas no programa também possibilitam as

# V COMcult

---

## o que custa o virtual?

performances lúdicas do outro lado do aparato, das crianças com seus brinquedos, com seus pais ou amigos, estendendo a brincadeira pelos espaços que estão conectados apenas pelas redes elétricas, pelos satélites e pelas ondas sonoras.

### Referências

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MENEZES, José Eugenio O. **Rádio e cidade: vínculos sonoros**. São Paulo: Annablume, 2007.

MENEZES, J. E. O.; CARDOSO, M. (Orgs). **Comunicação e cultura do ouvir**. São Paulo: Plêiade, 2012.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PEDROSA, Mário. "Flores do abismo". *In: Revista Joaquim*. No 11, 1947.

SILVA, Júlia Lúcia de O. Albano da. **Rádio: oralidade mediatizada. O spot e os elementos da linguagem radiofônica**. São Paulo: Annablume, 1999.

SPERBER, George B. (Org) **Introdução à peça radiofônica**. São Paulo: EPU, 1980.

WULF, Christoph. **Homo pictor : imaginação, ritual e aprendizado mimético no mundo globalizado**. São Paulo : Hedra, 2013.

WULF, Christoph. "O Ouvido". *In: Revista Digital Ghrebh-. Edição 9 - Cultura do ouvir*. Disponível em: < [www.cisc.org.br/ghrebh-](http://www.cisc.org.br/ghrebh-)>. Acesso em: 20 fev.2008.