

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

YARA MARINA BAUNGARTEN BUENO

**IMAGENS MARIONETÁVEIS:
O BONECO NOS CRUZAMENTOS DA ARTE E DA COMUNICAÇÃO**

Porto Alegre
2014

YARA MARINA BAUNGARTEN BUENO

IMAGENS MARIONETÁVEIS:

O BONECO NOS CRUZAMENTOS DA ARTE E DA COMUNICAÇÃO

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Juremir Machado da Silva

Porto Alegre

2014

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B928i

Bueno, Yara Marina Baungarten

Imagens marionetáveis: o boneco nos cruzamentos da arte e da comunicação. / Yara Marina Baungarten Bueno. – Porto Alegre, 2014.

163 f. ; il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social – Faculdade de Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Juremir Machado da Silva

1. Comunicação Social. 2. Artes. 3. Imaginário. 4. Bonecos. I. Silva, Juremir Machado da. II. Título.

CDD 659.1

Ficha elaborada pela bibliotecária Anamaria Ferreira CRB 10/1494

YARA MARINA BAUNGARTEN BUENO

**IMAGENS MARIONETÁVEIS:
O BONECO NOS CRUZAMENTOS DA ARTE E DA COMUNICAÇÃO**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Sandra Portella Montardo
Universidade Feevale

Prof. Dr. Carlos Gerbase
PUCRS

Prof. Dr. Juremir Machado da Silva - Orientador
PUCRS

Porto Alegre
2014

AGRADECIMENTOS

Vivenciar o que nos rodeia e aprender com isso.

É o que me possibilitam meus pais, Pedro e Yara Lourdes e meu querido Rodrigo dMart, que além disso revisam, formatam e dão cor a este trabalho.

É o que me recordam todos os dias desta pesquisa, o programa de Pós-Graduação da PUCRS e todos os colegas com quem convivo, e as meninas do Grupo Imagem e Imaginário.

É o que me despertou para o mestrado, os bonecos e os bonequeiros, em especial a equipe da Associação Gaúcha de Teatro de Bonecos, com Graziela Saraiva e Ubiratã Carlos Gomes.

É o que escutam de mim, as amigas Renata Stoduto, Débora Coelho e Gilka Vargas.

É o que iluminou esta escrita, pelas leituras e entrevistas com o professor Michel Maffesoli e pelas motivações precisas e preciosas de meu orientador Juremir Machado da Silva.

Com amor e pela compreensão, obrigada a todos.

*Vivo. De quê? Infância ou futuro
não decrescem... Uma caudalosa existência
transborda em meu coração.*
Rainer Maria Rilke

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo relacionar a figura do boneco nos produtos audiovisuais realizados a partir dos anos 1890 até a primeira década do século 21, investigando ocorrências desde o teatro, passando pelo cinema até chegar à televisão. Nesse sentido, é traçado um panorama histórico das artes e da comunicação para dar conta, na pós-modernidade, de uma presença que faz referência às manifestações culturais do imaginário.

Para balizar o presente estudo, elege-se a Sociologia Compreensiva, proposta por Michel Maffesoli, como aporte metodológico. São enfocados então conceitos que dizem respeito às linguagens de cada área, estruturando conexões entre as técnicas e os conteúdos e citando exemplos de como o boneco tem sido utilizado como personagem ao longo da História da comunicação humana.

Em relação às temáticas, recorre-se ao pensamento de autores como Gilbert Durand, Edgar Morin, Régis Debray, Marshall McLuhan, Johan Huizinga, Roger Caillois, John Bell, Ana Maria Amaral, além de Michel Maffesoli, para auxiliar nas perspectivas do imaginário, do teatro de bonecos, do cinema e da televisão. De acordo com esta abordagem, são por fim analisados três casos de programas televisivos, os norte-americanos *The Muppet Show* e *Frango Robô* e o brasileiro *Pandorga*, veiculados nos últimos 40 anos, que demonstram os cruzamentos dos campos e do pensamento em prol da criação de conteúdos visuais contemporâneos.

Palavras-chave: Bonecos. Teatro. Cinema. Televisão. Imaginário.

ABSTRACT

This research aims to relate the figure of the puppet in audiovisual products made from the 1890s until the first decade of the 21st century, investigating its appearance in theater, cinema and television. In this sense, is traced a historical overview of the arts and communication to give account, in postmodernity, of a presence which refers to cultural manifestations of the imaginary.

To guide the present study, is elected the Comprehensive Sociology proposed by Michel Maffesoli as methodological contribution. Then, concepts are addressed to relate the languages of each area, structuring connections between its techniques and contents and citing examples of how the puppet has been used as a character throughout the history of human communication.

Regarding the selected themes, it refers to the thought of authors such as Gilbert Durand, Edgar Morin, Régis Debray, Marshall McLuhan, Johan Huizinga, Roger Caillois, John Bell, Ana Maria Amaral, plus Maffesoli, to assist in the prospects of the imaginary, puppetry, cinema and television. According to this approach, are finally analyzed three cases of television programs, the U.S. *The Muppet Show* and *Robot Chicken* and the Brazilian *Pandorga*, which are broadcasted the past 40 years, demonstrating the intersections of the fields of thought and for the establishment of contemporary visual content.

Key-words: Puppetry. Theatre. Cinema. Television. Imaginary.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Maccus	39
Figura 2: Commedia dell'arte	41
Figura 3: Punch and Judy	42
Figura 4: Punch enfrenta o crocodilo.....	43
Figura 5: Mamulengo	44
Figura 6: Kasperl (Rússia).....	45
Figura 7: Guignol (França)	45
Figura 8: Don Cristobal (Espanha).....	45
Figura 9: Stephen Kaplin – Puppet Tree	48
Figura 10: Les guignols de l'info (França)	54
Figura 11: Marcelinho lendo contos eróticos (Brasil)	55
Figura 12: Cena do filme Pinocchio (2002)	56
Figura 13: Emília.....	57
Figura 14: Automaton Chess Player.....	61
Figura 15: Mulher descendo a escada	66
Figura 16: Zoopraxiscópio.....	67
Figura 17: Le rêve de Coppélius	68
Figura 18: Le Squelette Joyeux.....	69
Figura 19: Synchronomy.....	71
Figura 20: The New Gulliver.....	74
Figura 21: As aventuras do príncipe Ahmed	75
Figura 22: An Optical Poem	76
Figura 23: A mão (1965)	76
Figura 24: A mão (1965)	76
Figura 25: Punch and Judy (1966)	77

Figura 26: O Rei Leão (Broadway).....	78
Figura 27: Neighbours (1952)	79
Figura 28: The cabinet of Svankmajer (1984).....	80
Figura 29: Ray Harryhausen	80
Figura 30: As sete faces do Dr. Lao (1964).....	81
Figura 31: Les Vampires	84
Figura 32: Les Vampires	84
Figura 33: Kukla, Fran and Ollie.....	96
Figura 34: Howdy Doody.....	97
Figura 35: O Sítio do Picapau Amarelo	100
Figura 36: Balão Mágico	101
Figura 37: Clip Clip.....	102
Figura 38: TV Colosso	103
Figura 39: Cocoricó.....	104
Figura 40: Igarapé Mágico	104
Figura 41: Mundo da Leitura	105
Figura 42: Caco no programa Sam and Friends (1955)	111
Figura 43: Elenco do The Muppet Show	113
Figura 44: Caco regendo uma canção com o ator John Cleese	113
Figura 45: Miss Piggy e Johnny Cash	114
Figura 46: Statler e Waldorf	115
Figura 47: Frango Robô	116
Figura 48: Logo americano de Frango Robô	119
Figura 49: Desenho da montagem do personagem	119
Figura 50: Turma do Pandorga	121
Figura 51: Beti.....	122
Figura 52: Texera e Texerão.....	124

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Panorama ilustrativo da presença do boneco – arte/comunicação	19
Tabela 2: Presença do boneco em relação às mídiasferas de Régis Debray	27
Tabela 3: Linha do tempo ilustrativa do boneco no teatro	64
Tabela 4: Linha do tempo ilustrativa do boneco no cinema	87
Tabela 5: Linha do tempo ilustrativa do boneco na televisão	106
Tabela 6: Descrição temporal da presença do boneco.....	109
Tabela 7: Objetos de análise: programas televisivos com bonecos.....	110

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 O BONECO NO IMAGINÁRIO	17
2.1 OBJETO E PERSONAGEM DE PESQUISA	17
2.2 O PRAZER LÚDICO DOS BONECOS	24
3 ARTICULAÇÕES DO BONECO: TEATRO, ESTÉTICA E MANIPULAÇÃO	37
3.1 BONECO: SUA ALMA NO TEMPLO, SUA IMAGEM NO TEATRO	37
3.2 A RESPEITO DE UMA HISTÓRIA DO TEATRO DE BONECOS	39
3.3 COMMEDIA DELL'ARTE	40
3.4 SOBRE AS TÉCNICAS DE MANIPULAÇÃO	46
3.5 SOBRE A ESTÉTICA E ENREDOS DAS NARRATIVAS DOS BONECOS..	50
3.6 FALANDO SOBRE OS BONECOS	56
4 FILMES DE ANIMAÇÃO	65
4.1 SOBRE A ESTÉTICA DAS ANIMAÇÕES CINEMATOGRÁFICAS	72
4.2 FAZENDO FILMES AO MANIPULAR BONECOS	73
4.3 FICÇÕES SERIADAS.....	83
5 TELEVISÃO E TEATRO DE BONECOS	88
5.1 DE COMO NOS ACOSTUMAMOS COM A TELEVISÃO.....	90
5.2 BONECOS TELEVISIONADOS	94
5.3 TELEVISÃO E BONECOS NO BRASIL	98
6 ANÁLISE	107
6.1 A PROPÓSITO DE UMA ANÁLISE DESCRITIVA	109
6.1.1 Os Muppets	111
6.1.2 Frango Robô	116
6.1.3 Pandorga	120
6.2 CONSIDERAÇÕES ESPECÍFICAS SOBRE OS PROGRAMAS.....	125
6.2.1 Formatos e técnicas	125
6.2.2 Conteúdos	128
7 APONTAMENTOS FINAIS	133
REFERÊNCIAS	138
ANEXOS	144
Anexo 1 – Degração de episódio de <i>The Muppet Show</i>	144
Anexo 2 – Degração de episódio de <i>Frango Robô</i>	149
Anexo 3 – Roteiro do programa <i>Pandorga</i>	155
Anexo 4 – DVD contendo episódios dos programas	163

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa denominada *Imagens Marionetáveis* investiga cruzamentos de linguagens na arte e na comunicação, com o teatro de bonecos e as possibilidades formais e estéticas do audiovisual produzido pela mídia. Estamos voltando nosso olhar para ocorrências da presença do boneco no teatro, no cinema e na televisão para diagnosticar apropriações e adaptações artísticas e midiáticas que resultam em muitas das opções de entretenimento e cultura que nos são ofertadas enquanto sociedade ocidental sob a perspectiva de criação de imaginários e da convergência de conhecimentos criativos e tecnológicos.

Sabemos que criar um trabalho acadêmico é ler, pesquisar, pensar e escrever. Ao elegermos como tema de pesquisa um assunto que abrange bonecos e audiovisual foi possível agregar o divertimento, juntamente às necessidades formais do trabalho. Temos aqui o resultado de dois anos de debates e escolhas, e foi com bastante prazer que estas foram feitas, pois nos levaram a assistir inúmeros filmes, uma porção de séries televisivas, outras tantas peças de teatro. A trindade teatro, cinema e televisão é, se nos perguntarmos o que fazemos nas horas vagas, uma das primeiras respostas sobre o que escolhemos como um *hobby*.

Além disso, estivemos envolvidos, durante boa parte da nossa experiência profissional, dentro da comunicação, com a cobertura fotográfica jornalística de eventos com teatro de bonecos e o compartilhamento de experiências de produção de programas com bonecos para a televisão. Advém disso o enfoque que optamos para esta pesquisa ao reconhecermos que o boneco é um personagem que tem perpassado as manifestações culturais da Humanidade e que, na pós-modernidade, segue tendo influência como recurso narrativo para o imaginário.

De tal forma, esta dissertação surge a partir do estímulo de que o cotidiano do pesquisador pode ser uma das suas fontes de análise. Ainda, a vivência em torno do assunto abordado auxilia a dar pistas do que pode ser relevante no decorrer da pesquisa. Acreditamos que nosso envolvimento com a vida que nos cerca e com os conhecimentos adquiridos momento a momento, leva aos caminhos do cruzamento entre arte e ciência.

Com o mote dos bonecos, estivemos pesquisando numa biblioteca, escutando nossos mestres, batendo papo com os amigos, assistindo às suas representações, preenchendo o tempo livre e fazendo da diversão fonte de pesquisa. Trazendo esse tema à luz de uma metodologia compreensiva, percebemos a força espiritual de um passado arcaico no hoje presenteísta, como aponta Maffesoli (1985), que faz conviver os sonhos de um futuro, ainda não vivido, com as lembranças de um tempo não experienciado.

Portanto, nossa proposta é descrever e analisar as aparições dos bonecos ao longo da História do pensamento e da criação humana para nos enfocarmos na comunicação, através do audiovisual. Para isso, passearemos por essa História, pelo imaginário e pelo teatro para irmos, contemporaneamente, encontrar os bonecos midiáticos, inseridos na tecnologia que nos cerca. Vamos nos cercar dos pressupostos da Sociologia Compreensiva, de Michel Maffesoli, para assegurar ao boneco uma análise que o registre na comunicação humana, personagem de tramas críticas, fantasiosas, educativas, em espetáculos que acontecem nos palcos, nas telas, nas redes, nas ruas.

O que nos insere na pós-modernidade, além do fato de que não podemos negá-la, pois nela vivemos? A mais brilhante das possibilidades: nossa imaginação. Pois, como todos antes de nós, sonhamos, desejamos e sentimos.

E o que o boneco vai nos contar, pelas suas narrativas e aplicações, desde os primórdios do teatro até a atualidade? Ele vai nos mostrar que somos e trazemos conosco todas as trajetórias já percorridas. A partir dele, através dele, com ele, estamos-junto. Socializamos.

Dito isso, temos a noção de que a vontade do saber é uma pulsão. E que saber é prazer. Que o fluxo intermitente de imagens – e como propomos, de bonecos – tem relação com o desfrute imaginal do contemporâneo.

Ao falarmos de bonecos, falamos de nós mesmos. Nossa sombra, nosso reflexo. Este trabalho é uma maneira de reimaginar, desde o lúdico e a brincadeira, em meio a tantos afazeres e o caos do cotidiano.

Bonecos contam histórias, para crianças e adultos. Eles são, sem dúvida, um entretenimento. São populares, agradam. Oportunizam experiências e interagem.

Entendemos que nossa abordagem sobre a ludicidade e a narratividade, e mais ainda, sobre a imagem do boneco, poderá auxiliar na compreensão de nossas maneiras de imaginar, relacionar e divertir na pós-modernidade. De estar e ser no imaginário. De ficcionar o cotidiano, de realizar o sonho. De sermos *ludens*, como detecta Johan Huizinga, depois de *faber*, como descreve Vilém Flusser, até o *demens* do método de Edgar Morin. De vermos no outro, nós mesmos. De brincarmos, para concretizar.

Atualmente, temos meios dos mais variados para efetivar nossa criatividade. Temos ao nosso dispor as informações, as técnicas, os suportes. O cinema, a televisão, a internet, os anais históricos, as possibilidades artesanais e as promessas do amanhã. E vivemos o agora. Nosso hoje nos alimenta, sobretudo, de imagens. Com um pouco de interesse, com mais um tanto de esforço, podemos conhecer.

Mas, como indagação sobre o momento presente, cabe a nós refletir: já não estamos tão sobrecarregados desses conhecimentos, a ponto de anulá-los? Muitos pensadores apontam para o esgotamento da imagem. Régis Debray, em *Vida e morte da imagem* (1993), vê, no acúmulo, a morte das imagens, em uma visualização que controla. Já Marshall McLuhan, na sua obra *Os meios de comunicação como extensões do homem* (1969), condiciona ao poder econômico, elétrico e instantâneo, uma possível diminuição da importância do visual, pois fragmentado, na organização social e experiência pessoal.

Vamos trabalhar nossa suposição de que manipulamos as imagens e os conhecimentos, e somos manipulados em prol da imaginação. Que é viável retirarmos da overdose e do controle (política, dinheiro, imprensa, seja qual for o vilão apontado), a necessidade primal do homem, como nos propõe Dominique Wolton (2011): conviver. E que, diante disso, atuamos coletivamente, como atores de um grande espetáculo, representado dia após dia.

Jogamos com o imaginário, que atua e age em cada um de nós, num combate pelo “saber em diagonal” (Durand, 1998). Estamos re-encantados pelo efêmero, pelo lúdico. Michel Maffesoli, em *O conhecimento comum* (1985), compreende que, nas manifestações lúdicas, reencontramos a solidariedade.

Colocamos como projeto de pesquisa o questionamento de como os cruzamentos entre arte e comunicação contribuem para a criação de conteúdos e discursos, levando em consideração as aparições do boneco como elemento narrativo, no teatro e nos produtos audiovisuais.

Para tanto, o boneco estará posto, no nosso trabalho, com suas características históricas, sociais, técnicas e, principalmente, visuais, para nos ajudar na compreensão dos nossos momentos de pós-modernidade. Estamos propondo, neste trabalho, construir um caminho, descritivo e analítico, sobre os cruzamentos que são realizados, com os bonecos e através deles, as áreas das artes e da comunicação.

Mapeando as ocorrências do uso dos bonecos, vamos situar as inserções no teatro, cinema e televisão, dialogando com as perspectivas de autores como Michel Maffesoli, Régis Debray, Edgar Morin, Gilbert Durand, entre outros, para construir analogias que insiram os bonecos no contexto da contemporaneidade.

Como estrutura da nossa argumentação, estamos nos propondo à seguinte disposição dos temas: capítulo II – “O boneco no imaginário”; capítulo III – “Articulações do boneco: teatro, estética e manipulação”; capítulo IV – “Filmes de animação”; capítulo V – “Televisão e teatro de bonecos” e capítulo VI – “Análise”, sendo estes precedidos por uma introdução.

Vamos, no primeiro capítulo, denominado “O boneco no imaginário”, criar diálogos entre autores que tratam sobre o imaginário, Michel Maffesoli, Edgar Morin, Gilbert Durand e Juremir Machado da Silva, com apontamentos sobre a imagem, sob a ótica de Debray, relacionando-os com a figura do boneco, com escritos do campo da arte teatral, feitos, sobretudo pela pesquisadora brasileira Ana Maria Amaral e pelo americano John Bell. Trazemos, ainda, a perspectiva da ludicidade e do jogo, com auxílio de Johan Huizinga, Roger Caillois e Marshall McLuhan, para pensarmos o espaço do prazer e do divertimento na sociedade contemporânea.

Em termos do teatro de bonecos, cabe aqui ressaltarmos a existência de uma notória deficiência, no campo da pesquisa científica, de trabalhos que se debrucem sobre temáticas relacionadas a ele, sobretudo no Brasil. De acordo com listagem disponibilizada pela UNIMA, a União Internacional dos bonequeiros (Union

Internationale de la Marionnette, em francês da sigla original), poucos são os voltados para o viés das práticas audiovisuais e da comunicação. Por isso, adequamos as noções que Amaral e Bell nos dispõem, a respeito da constituição histórica e técnica do teatro de bonecos, aos âmbitos do imaginário, neste capítulo.

Os dados sobre a criação de bonecos na História da humanidade – dos ritos religiosos, passando pelo teatro medieval e moderno, até o meio televisivo – advém de Bell, Amaral, Stephen Kaplin e Allardyce Nicoll. Assim, o capítulo “Articulações do boneco: teatro, estética e manipulação” trata do nosso boneco como objeto e personagem no teatro, versando sobre as técnicas de manipulação e a estética, apoiando-se em argumentos de Morin, Maffesoli e Debray. Nesta etapa, mostramos também alguns exemplos de filósofos e criadores que se relacionaram com a temática, na teoria e na criação teatral e literária, tais como Walter Benjamin e o poeta Rainer Maria Rilke.

No próximo capítulo, “Filmes de animação”, entraremos na seara cinematográfica, com enfoque no cinema de animação, elencando fatos e autores que contribuíram para o uso dos bonecos no meio. Falamos, então, sobre as primeiras fotografias que registraram o movimento humano e animal, de Muybridge e Marey, das captações de Méliès e dos Lumière, e de cineastas que trabalharam com os elementos do teatro de bonecos em suas criações. Para contribuir na compreensão da nossa proposta, citaremos obras de, entre tantos, Jiri Trnka, Norman McLaren, Lotte Reiniger e Walt Disney. Nossas considerações sobre o cinema estão baseadas em Morin, Jacques Aumont e Ismail Xavier, além de Greg Hilty, com o qual abordamos aspectos sobre a animação cinematográfica.

A abordagem referente ao meio televisivo encontra-se no capítulo “Televisão e teatro de bonecos”. Julgamos pertinente tratarmos de elementos históricos da criação e expansão do veículo, falando ainda de questões como a produção televisiva e a concepção de grades de programação, para chegarmos à reflexão sobre a entrada dos bonecos neste formato audiovisual. Para levarmos o boneco para a televisão, nossas referências vêm de Bell, Debray e Morin, com a inclusão de Arlindo Machado. Ao falarmos do assunto, vamos exemplificar programas que se adaptaram ao estilo das narrativas com bonecos, tendo em conta as experiências nos Estados Unidos e no Brasil, de onde são transmitidos nossos casos de análise.

Neste ponto, iniciamos nossa análise dos programas escolhidos como objeto de estudo, os americanos *The Muppet Show* (1977) e *Frango Robô* (2005), e o brasileiro *Pandorga* (1988). No capítulo, pretendemos reavivar as noções da Sociologia Compreensiva como método compreensivo que, para Michel Maffesoli (1985), permite uma abordagem indutiva, descrevendo o “vivido naquilo que é” (p. 25), para estipularmos nossas considerações em termos da forma e do conteúdo audiovisual disponível, discernindo assim “as visadas dos diferentes atores envolvidos” (p. 25).

Com isso, e por tudo isso, esperamos que tenhamos todos uma boa jornada com os bonecos.

2 O BONECO NO IMAGINÁRIO

*“Objetos inanimados, vocês tem uma alma?”
Alphonse de Lamartine*

Um boneco brinca. Um boneco conta. Um boneco imagina.

Para apresentar sua personalidade, representa. O homem, o animal, o fantástico. Um boneco são muitos: “sério ou cômico, paródia ou símbolo, concreto ou abstrato, o boneco é uma analogia” (AMARAL, 1996, p. 75). E, por ser “um reflexo nosso”, transcende “o homem em sua realidade terrena, nas suas relações, nas suas situações sociais” (p. 112). Relaciona-se com o divino. “Com o imperscrutável, pelo não usual, pela fantasia, pelo grotesco ou, às vezes, até pelo monstruoso, enfim, pelo não racional” (p. 112). É criado – esculpido, costurado, moldado e manipulado – pelo homem, este ser que é “movido pelos imaginários que engendra” e que “só existe no imaginário” (SILVA, 2006, p. 7).

Seus papéis são variados. O boneco pode ser um intermediário de conteúdo, de conhecimento, pode ser uma forma de persuasão, pode ser através dele que se critica ou que se ilude. Interessamo-nos por seus desdobramentos, sua aparição enquanto máscara, como objeto. Enquanto imagem. Como um duplo.

2.1 OBJETO E PERSONAGEM DE PESQUISA

Ao escolhermos o boneco como objeto deste estudo de Pós-Graduação, buscamos aqui, através da sociologia compreensiva proposta por Michel Maffesoli (1985), com o auxílio de diversos autores, relacionar eventos midiológicos, nos campos do teatro, do cinema e da televisão, que façam alusão à presença do boneco – um personagem de encanto, uma figura de fantasia, um elemento de ficção – como um protagonista do jogo e da brincadeira que compõem a polifonia social pós-moderna, um agente da socialidade que contém e conta um reencantamento do mundo.

Ao longo desse trabalho, destacando fatos e ocorrências da presença ‘bonequeira’ em produtos audiovisuais, miramos convergir proposições sobre a ludicidade, o ato criativo e a ficção, através da dualidade do boneco, pois “enquanto animado, é espírito; enquanto inerte, é matéria” (AMARAL, 1996, p. 75).

Dentro de uma vasta gama de inserções da presença do boneco na “videosfera performática” descrita por Régis Debray (1993), que abarca o domínio da brincadeira, do jogo e do entretenimento, vamos ver esta figura aparecer no teatro, com a tradição do teatro de marionetes do Leste Europeu, com o milenar teatro de sombras, com os bonecos gigantes do grupo *Bread and Puppet* e com o espetáculo multimidiático do *Blue Man Group*; nas artes visuais, com Man Ray e seus *Mr. and Mrs. Woodman* e a boneca de Hans Bellmer; nos quadrinhos, com a *graphic novel A Trágica Comédia ou A Cômica Tragédia de Mr. Punch*, de Neil Gaiman e David McKean; no cinema, com a vanguarda da animação em *stopmotion* dos tchecos Jiri Trnka e Jan Švankmajer, com os bonecos das animações dirigidas por Tim Burton, com os inúmeros filmes de cinema em animação com computação gráfica e 3D, com os procedimentos inovadores de Norman McLaren e a instituição do *Office National du Film* do Canadá; nos brinquedos *Transformers*, que já foram desenhos animados e que ocupam agora a tela grande em *blockbusters*; nos videogames, com a série *God of War* e também as adaptações em *Lego* para sucessos de Hollywood; nos videoclipes, com o apresentador virtual *Max Headroom*, na Inglaterra dos anos 80; em programas televisivos como os americanos *Muppets*, *Vila Sésamo* e os brasileiros *TV Colosso* e *Pandorga*; na publicidade, como recursos para comerciais, como o dirigido pelo cineasta *indie* Spike Jonze para a *Ikea*.

Para termos um panorama das ocorrências listadas acima, criamos um quadro que permite visualizar alguns destes exemplos pertinentes de como o boneco tem sido utilizado na comunicação e nas artes, através da publicidade, da televisão, do cinema, entre outros.

Na página seguinte:

Tabela 1: Panorama ilustrativo da presença do boneco nas artes e na comunicação.

Fonte: a autora.

São esses alguns dos casos que vamos conhecer mais nessa proposta, uma vez que, dispondo de argumentos a respeito da teatralidade e da representação, que podem ser encontrados nas narrativas com os bonecos como “elementos dinâmicos do conhecimento” (MAFFESOLI, 1985, p. 135), estamos considerando essas histórias como manifestações de um imaginário contemporâneo, pensando que o “reencantamento’ passa acima de tudo pelo imaginário, o lugar-comum do próximo, da proximidade” (DURAND, 1998, p. 56).

Nestes termos, podemos falar em um desenvolvimento imaginal transpassado pela fantasia e pela ludicidade, sendo que

a alvorada de toda criação do espírito humano, teórica ou prática, é governada pela função fantástica. Não só essa função fantástica nos aparece como universal na sua extensão através da espécie humana, mais ainda a sua compreensão: ela está na raiz de todos os processos de consciência, revela-se como a marca originária do Espírito. (DURAND, 2002, p. 397).

A estética dos usos do boneco passa também pelo imaginário, que segundo Edgar Morin (1987, p. 80), “começa na imagem-reflexo, que ele dota de um poder fantasma – a magia do sócia – e se dilata até os sonhos mais loucos”.

Atuando como um componente imaginal, o boneco identifica e representa muito das “vibrações que atravessam o corpo social” (MAFFESOLI, 1985, p. 138), ativadas por um entretenimento que é cercado de crítica social, preocupado com educação, voltado à arte e esteticamente comprometido com a fantasia:

a fantasia desempenha uma função das mais decisivas na estrutura mental total: liga as mais profundas camadas do inconsciente aos mais elevados produtos da consciência (arte), do sonho com a realidade; preserva os arquétipos do gênero, as perpétuas, mas reprimidas ideias da memória coletiva e individual, as imagens tabus da liberdade (MARCUSE, 1975, pp. 132-133).

A imagem do boneco corresponde-se com um imaginário que “dá uma fisionomia não apenas a nossos desejos, nossas aspirações, nossas necessidades, mas também nossas angústias e temores” (MORIN, 1987, p. 80). Ela é uma imagem em potência, uma fonte comum (e ao mesmo tempo particular) de “sensações, de lembranças, de afetos e de estilos de vida” (SILVA, 2006, p. 10).

Durand (1998, p. 7) levanta a situação paradoxal em que vivemos, enquanto civilização, “que, por um lado, propiciou ao mundo as técnicas, em constante desenvolvimento, de reprodução da comunicação das imagens e, por outro, do lado

da filosofia fundamental, demonstrou uma desconfiança iconoclasta endêmica”. Ele complementa, salientando que uma “enorme produção obsessiva de imagens encontra-se delimitada ao campo do ‘distrain’” (p. 33). De tal forma que,

outrora os grandes sistemas religiosos desempenhavam o papel de conservatório dos regimes simbólicos e das correntes míticas. Hoje, para uma elite cultivada, as belas-artes, e para as massas, a imprensa, os folhetins ilustrados e o cinema veiculam o inalienável repertório de toda a fantástica. (DURAND, 2002, p. 431).

O boneco, em sua imagem e seu uso, encarado como brinquedo de criança ou como elementos narrativos no teatro e no audiovisual, também sofre sanções e tem sido relegado a uma expressão menor, por vezes infantilizada, por vezes popularesca. Por ser “algo que escapa ao realismo” (AMARAL, 1996, p. 17), seu fascínio e suas experimentações tendem a ser uma manifestação que “a nossa cultura erudita procura sempre denegrir ou ignorar” (p. 17).

É por conta disso que, na “‘ambiência’ em que se inscreve a vida corrente”, como afirma Maffesoli (1985, p. 179), “é sempre interessante compararmos (...) as expressões populares e as modulações eruditas (...) reconhecendo a versatilidade e o aspecto efêmero das paixões humanas”.

Entre inúmeras situações, cotidianas e cada vez mais tecnológicas, da suposta banalidade do divertimento e do lazer,

a imagem mediática está presente desde o berço até o túmulo, ditando as intenções de produtores anônimos ou ocultos: no despertar pedagógico da criança, nas escolhas econômicas e profissionais do adolescente, nas escolhas tipológicas (a aparência) de cada pessoa, até nos usos e costumes públicos ou privados (DURAND, 1998, p. 33).

Essas intenções são parte das “tramas do vivido” que, na ficção, são também trançadas pelos bonecos, e dão conta da afirmação de Maffesoli (1985, p. 142), ao dizer que “claro está que, sob todas as suas formas, a ficção nos tem lembrado à frequência do imaginário; a vida do dia-a-dia caracteriza-se, do mesmo modo, por um fantástico irreprimível”. Segundo Juremir Machado da Silva (2006, p. 8), “todo imaginário é uma narrativa”, talvez com histórias inacabadas, lembra ele, mas por certo, uma “narrativa mítica da era da mídia”.

Se for “sobretudo em nossas abordagens científicas que (a vida, a ficção, o imaginário) se faz sensivelmente presente” (MAFFESOLI, 1985, p. 142), vamos utilizar, sob a ótica da sociologia compreensiva, o boneco como fenômeno social do

imaginário, presente na mídia e na arte.

Ao longo deste trabalho, pretendemos estruturar uma proposta que aborde a encantação das histórias com bonecos, mescladas ao cotidiano humano, uma vez que “é preciso saber deixar espaço à imaginação, à incerteza, à audácia do pensamento” (MAFFESOLI, 1985, p. 132).

Para tanto, propomos primeiramente uma descrição temporal do uso dos bonecos nas narrativas da sociedade ocidental, começando pelo teatro, no qual se desenvolvem personagens e técnicas de manipulação que, com a chegada das tecnologias eletromecânicas, vão migrar para o meio cinematográfico.

Ainda neste resgate histórico da presença do boneco, passamos ao cinema, objetivando traçar as ligações entre a sedimentação do campo enquanto arte com algumas marcantes ocorrências fílmicas protagonizadas pelos bonecos, dando destaque ao cinema de animação.

Nossas observações expandem-se, então, para a televisão, na qual se proliferaram programas e atuações com os bonecos, dentro de temáticas e técnicas variadas.

Importante salientar que, ao escolhermos abordar a inclusão dos bonecos ao longo da História da arte e comunicação, julgamos apropriado reservar espaço para citar as principais técnicas de manipulação que são a base para que os movimentos destes objetos ganhem sentido nas muitas propostas narrativas de bonequeiros, animadores e diretores.

Posta a presença dos bonecos em uma espécie de linha do tempo, do teatro grego aos meios audiovisuais, enfocaremos, como objeto de análise, nossa argumentação em torno de programas televisivos com bonecos, a saber, os norte-americanos *The Muppet Show*, produzido entre 1977 e 1981, pela Jim Henson Company, e *Frango Robô*, que começou a ser feito em 2005 e segue no ar, pelo canal americano Adult Swim, e o brasileiro *Pandorga*, produzido e veiculado no Rio Grande do Sul, pela TVE, a partir de 1988.

Conforme será colocado com mais profundidade ao decorrer desta dissertação, os motivos desta escolha estão baseados na relevância que poderemos

atestar ao longo da pesquisa histórica no teatro, cinema e televisão, que dão conta que os três casos escolhidos utilizam linguagens e técnicas híbridas das áreas da arte e da comunicação para realizar produtos audiovisuais que, em sua época, e ainda hoje, foram e são inovadores tanto nos conteúdos quanto nos formatos televisivos. Desta forma, temos dois programas estrangeiros, voltados para o público adulto, *Frango Robô* e *Muppet Show*, e um programa sul-rio-grandense, *Pandorga*, voltado ao público infantil.

Escolhemos analisar um episódio de cada programa, optando por utilizar emissões que estejam disponíveis na íntegra no sistema de compartilhamento do YouTube, por estabelecer assim uma sistemática de análise que esteja aberta ao público, uma vez que precisamos levar em conta as diferentes décadas de lançamentos dos produtos audiovisuais, a saber, as décadas de 1970, de 1980 e chegando aos anos 2000.

Elegemos, dentro da metodologia proposta na Sociologia Compreensiva de Maffesoli, três palavras-chave para a degravação e estudo destes vídeos: descrição, analogia e metáfora. Apoiá-nos nesta perspectiva de análise, ao longo dos capítulos desta dissertação, a proposta das três idades do olhar (logosfera, grafosfera e videosfera), presente na obra *Vida e Morte da Imagem*, de Régis Debray, além de elementos das estruturas antropológicas do imaginário, estudadas por Gilbert Durand.

Interessa-nos descrever as abordagens de conteúdo, e também da forma, mais especificamente, da técnica de manipulação empregada, nos episódios dos programas que vamos analisar. Acreditamos que, em se tratando do elemento do boneco em produtos audiovisuais, é essencial vermos as interações do movimento de animação, aplicadas ao formato televisivo, para que possamos descrever e compreender as minúcias do roteiro e da narrativa. Nestes termos, o discurso temático estará interconectado com as propostas visuais, cada qual contribuindo para que sejamos capturados pelas histórias; para que estejamos envolvidos e para que criemos naqueles bonecos, feitos de espuma e plástico; para que deixemos que eles alimentem nosso imaginário e façam parte das nossas vidas.

Assim, de acordo com a colocação de Durand (1998, p. 56), partimos, neste trabalho, de uma sociologia devotada às “menores imagens do cotidiano, ao frívolo,

efêmero, conquistadora do presente e do atual”, na qual a vida e o fazer artístico são investigados do ponto de vista de que

é sempre à *margem* que o acontecimento se situa, é sempre transversalmente que a vida cotidiana se afirma, salta e se ilumina, usa a astúcia e resiste. A esse respeito é que dizemos ser propriamente ‘científico’ elaborar hipóteses, propor linhas de investigação, estabelecer comparações; em resumo, partindo da polifonia societal, esboçar o mapa das analogias que justamente permita *compreender* (MAFFESOLI, 1985, p. 133).

2.2 O PRAZER LÚDICO DOS BONECOS

O boneco é um sujeito de ação ficcional; inanimado, é um objeto; manipulado, torna-se personagem. Sua essência é a ilusão e, o teatro de bonecos é, por excelência, antirrealista, como coloca a pesquisadora Ana Maria Amaral (2007, p. 29), referindo-se a uma visão tecnicista da realização do teatro de bonecos. A ilusão da realidade pode se inserir “muito mais em relação aos mecanismos de manipulação do que em relação às situações que se colocam”, se considerada a colocação de Herbert Marcuse (1975, p. 156), que dá conta de que “obviamente, a dimensão estética não pode validar um princípio de realidade (...) o reino da estética é essencialmente irrealista”.

Maffesoli (1985, p. 138) afirma que “é preciso apreciar o real em função das obras do irreal”. De tal forma, se “todo imaginário é real” (SILVA, 2006, p. 7), e se o boneco, com sua carga imagética dependendo do engajamento do espectador que a admira, tem potencial para se inserir nas tecnologias do imaginário, cabe aqui citar Morin (2002, p. 133), que ressalta que a estética – nas manifestações de teatro, literatura, enfim, na arte – tem no âmbito das produções artísticas uma parte em comum com o imaginário: “a estética alimenta o imaginário e é, em parte, alimentada por ele”.

Como o boneco é ação, atuação e interpretação; protagonista e coadjuvante das reações a que pode estar relacionado e, ainda, um objeto – concreto ou virtual -, ele projeta, por meio de analogias e metáforas narrativas, a sua imagem. Sua interação com um imaginário reservatório/motor, como propõe Silva (2006, p. 11), traz consigo “sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado”.

E a “função fantástica desempenha um papel direto na ação: não há ‘obras de imaginação’ e toda criação humana, mesmo a mais utilitária, não é sempre aureolada de alguma fantasia?” (DURAND, 2002, p. 397).

Um fascínio humano é ver-se representado. Para Stephen Levy, em texto do livro de Ana Maria Amaral (2007), temos necessidade de nos reconhecermos nas personalidades simuladas dos bonecos, de vermos algo que nos aproxime deles e, que nessa similitude, tenhamos a sensação de estarmos ali espelhados “seja na água, seja em sua própria sombra, em figuras esculpidas, em bonecos ou em autômatos, na fotografia, em filme, ou vídeo” (p. 36). Este personagem é reconhecível, e sendo o boneco “personagem o tempo todo” (AMARAL, 2007, p. 73), ele tem em si uma personalidade, de singularidades e reações.

Michel Maffesoli (2012) fala da pluralização da pessoa na pós-modernidade, localizada entre *arcaísmos* e *tecnologias*. Com esta dualidade, o arcaísmo se define pela “supremacia sobre o território onde se situa, ou seja, o sentimento de pertencimento; o compartilhamento de um gosto; e a volta da figura da criança eterna” (MAFFESOLI, 2012, p. 48). No que ele chama de *avatar*, e nós, neste trabalho, aproximamos das características do boneco, “há a possibilidade de encarnações múltiplas, transformações e acidentes” (p. 99), que fazem com que se “pense como o outro e, sobretudo, em função do outro” (p. 101).

Nesse sentido, citamos Silva (2006, p. 13), que coloca que o imaginário é uma “fonte racional e não-racional de impulso para a ação”, que relaciona os seres de maneira individual e, ao mesmo tempo, coletiva.

A construção do imaginário individual se dá, essencialmente por identificação (reconhecimento de si no outro), apropriação (desejo de ter o outro em si) e distorção (reelaboração do outro para si). O imaginário social estrutura-se principalmente por contágio: aceitação do modelo do outro (lógica tribal), disseminação (igualdade na diferença) e imitação (distinção do todo por difusão de uma parte) (SILVA, 2006, p. 13).

Essa imagem, esse boneco, matéria e potência, então vagueia, mistura e regurgita ideias, ficções e informação. Integra o “movente, o frágil, o irreal” (MAFFESOLI, 1985, p. 148). Converte entre imaginários, anima a parte (eu) no todo (o outro), conforme Silva (2006, p. 13).

Régis Debray (1993, p. 192) postula que na imagem – e pela imagem –, “cada cultura, ao escolher sua verdade, escolhe sua realidade: aquilo que ela se permite reconhecer como visível e digno de representação”. O boneco, a máscara, as imagens digitalizadas para formar narrativas, uma pedra, nossos dedos. Estas são as formas manipuláveis, todas as imagens o são.

De maneira análoga, falamos neste trabalho, que chamamos de *Imagens Marionetáveis*, de tempos que são próximos às idades do olhar de Debray (1993). Para o autor, as imagens e suas convergências são distribuídas entre logosfera, grafosfera e videosfera.

A primeira visa refletir a *eternidade*; a segunda, a ganhar a *imortalidade*; a terceira, a transformar-se em *acontecimento*. Daí três temporalidades internas na fabricação: a *repetição* (por intermédio do cânon ou do arquétipo); a *tradição* (por intermédio do modelo e do ensino); a *inovação* (por intermédio da ruptura ou escândalo). Como convém, aqui, a um *objeto de culto*; lá, a um *objeto de deleitação*; e, enfim, a um *objeto que suscite espanto ou distração* (DEBRAY, 1993, p. 209).

Ao pensarmos as relações que nós, humanos, temos com as imagens (com os bonecos aí incluídos) que vemos e criamos, como uma maneira de tratar do indizível ou, talvez, do inexplicável, que é a finitude do tempo e a aproximação diária com a morte, nós aproximamos nossa pesquisa às afirmações de Régis Debray, no livro *Vida e morte da imagem* (1993). Para ele, o ídolo tem designação arcaica como “uma sombra imperceptível, seu duplo, cuja natureza tênue, mas ainda corporal, facilita a figuração plástica” (DEBRAY, 1993, p. 23).

Sendo assim, pretendemos demarcar aqui uma proposta gráfica que entrecruza as áreas de conhecimento nas quais nos aprofundamos neste trabalho, com as proposições de Debray (1991, 1993):

Campo	Mídiasfera	Autoridade simbólica	Figura do tempo	Centro de gravidade subjetivo
Teatro	<i>logosfera</i>	Culto / inverificável Eternidade	Repetição Fabricação	ANIMA / a alma Arquétipo
Cinema	<i>grafosfera</i>	Deleitação Lógico Imortalidade	Tradição	ANIMUS / a consciência Modelo
Televisão	<i>videosfera</i>	Espanto / distração Acontecimento	Inovação	ANIMAÇÃO / o corpo Ruptura / escândalo / <i>sensorium</i>

Tabela 2: presença do boneco em relação às mídiasferas de Régis Debray. Fonte: DEBRAY (1991, 1993).

Apropriando-nos dessa estrutura, vislumbraremos uma descrição dos percursos que o boneco seguiu, compartilhando, a cada período, da maneira de agir e conviver das sociedades nas quais se fez ator. De um período histórico antigo, vem o teatro (*logosfera*), que se difunde e mistura com o passar dos séculos (durante a *grafosfera*), para interagir com o cinema e a televisão (*videosfera*). Assim, a aura dos bonecos se relaciona com a ânima, o animus e reside hoje na animação, de caráter lúdico. Por *aura*, pensamos o *imaginário* (Maffesoli) e a *personalização*, que Debray (1993) entrevê partindo da *reprodutibilidade técnica* de Benjamin.

Aplicamos essa relação no imaginário. Vemos em nós – e admitimos ao vivenciá-lo –, um “eu outro” que carrega todas as ambições humanas: “a ubiquidade, o poder da metamorfose, a onipotência mágica (...) a imortalidade” (MORIN, 2001, p. 33).

Para Silva (2006, p. 70), o imaginário mostra, entre tantas configurações, que “cada olhar é uma imagem. Que cada imagem é um olhar. Imaginação do olhar. Olhar da imaginação”. Para nós, são as imagens “marionetáveis”.

Vale lembrarmos que, como coloca Debray (1993, p. 23), a palavra ídolo vem de “*eídolon* que significa fantasma dos mortos, espectro e, somente em seguida, imagem, retrato”. Designada por toda a potência do ser, a imagem do duplo – de viés religioso, artístico e financeiro, para citarmos as três idades do olhar: *logosfera*, *grafosfera* e *videosfera*, propostas por Debray (1993) – é “a busca fantástica da construção do homem pelo homem” (MORIN, 2001, p. 33).

Se “a imagem é a sombra” e “sombra é o nome comum do duplo” (DEBRAY, 1993, p. 23), encontramos, então, neste imaginário, elementos místicos e transformadores, pois composto de “uma imagem que é uma presença vívida e uma ausência real” (MORIN, 2001, p. 30), e que se move pela tendência de “projetar-se, alienar-se, objetivar-se, alucinar-se e a fetichizar-se” (p. 31), relativizando “uma verdade única, uma identidade estável” (MAFFESOLI, 2012, p. 100).

São os nossos duplos que, na pós-modernidade, manipulamos como marionetes. Jogamos com nossa sombra, nosso reflexo para “dar-lhe corpo, relevo e autonomia” (MORIN, 2001, p. 31). Colocamos em relação o sonho, a alucinação e a representação, como enumera Morin (2001), para além dos cultos e crenças, e talvez, para além da realidade.

E a imagem, sombra e boneco, clama pela experiência do jogo, da atuação leve e fugaz de uma “extrema reivindicação de gratificação” (MARCUSE, 1975, p. 136). Potencializado na pós-modernidade, por nossas tecnologias e afinidades, criamos imagens que são duplos, temos as telas dos *gadgets* como espelhos; e nosso reflexo, tal como o de Narciso e Dioniso, está aprisionado por essas projeções de nós mesmos, em uma “oposição da fantasia ao princípio de realidade” (MARCUSE, 1975, p. 136).

De tal forma, identidade e cultura são noções estimadas em um imaginário que joga. Abordamos o termo da cultura sob a perspectiva de Edgar Morin (1987, p. 15), para quem “uma cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os

instintos, orientam as emoções”, e ainda

forneem pontos de apoio imaginários à vida prática, pontos de apoios práticos à vida imaginária; ela alimenta o ser semirreal, semi-imaginário, que cada um secreta no interior de si (sua alma), o ser semirreal, semi-imaginário que cada um secreta no exterior de si e no qual se envolve (sua personalidade) (MORIN, 1987, p. 15).

Sobre identidade, remetemos a Durand (1998, p. 81), que observa que

segundo os lógicos, o *status* da identidade deixa de ser uma ‘extensão’ do objeto/conceito para tornar-se uma ‘compreensão’ (o conjunto de suas qualidades e seus ‘atributos’). (...) a identificação já não reside mais ‘num sujeito’, mas na trama relativa dos atributos que constituem o ‘sujeito’ ou, melhor, o objeto... .

Em vista disso, consideramos aqui o boneco em multiplicidade de atuações. Inegavelmente, é um objeto e um personagem. Com a manipulação, faz agir e é “agido”. Transita pelas estruturas do imaginário. Dá-se características de personificação, como se pergunta Huizinga (2007, p. 156),

qual de nós não se viu várias vezes dirigindo-se a um objeto inanimado, por exemplo, um botão de um colarinho recalcitrante, com a maior seriedade, atribuindo-lhe uma vontade perversa, censurando-o e injuriando-o por sua diabólica teimosia?

Em seu livro *O imaginário* (1998), Gilbert Durand vai propor uma tripartição estrutural: esquizomorfa ou heróico-mística ou participativo-sintética ou, melhor ainda, “disseminadora”. (DURAND, 1998, p. 81), que, para ele, resulta “além da identidade, uma lógica – ou melhor, uma alógica – do imaginário, seja ele o sonho, o onírico, o mito ou a narrativa da imaginação” (p. 82).

Baseando-se em Jung, Durand (1998, pp. 37-38) diz que

o psiquismo divide-se em, pelo menos, duas séries de impulsos: aqueles que se originam na parte mais ativa, mais conquistadora, quando o *animus* mostra-se frequentemente sob os traços da grande imagem arquetípica (do tipo arcaico, primitivo e primordial) do herói que derrota o monstro e, por outro lado, aqueles elaborados na parte mais passiva, mas feminina e mais tolerante, a *anima*, a qual surge muitas vezes sob a figura da mãe ou, ainda, da Virgem.

Para o sociólogo,

todo imaginário humano articula-se por meio de estruturas plurais e irreduzíveis, limitadas a três classes que gravitam ao redor dos processos matriciais do ‘separar’ (heróico), ‘incluir’ (místico) e ‘dramatizar’ (disseminador), ou pela distribuição das imagens de uma narrativa ao longo do tempo (DURAND, 1998, p. 40).

Aí estão, nas imagens, os bonecos e seus manipuladores, numa relação mútua de ação e reação, um se apossando da personalidade do outro em uma imagem dinâmica. O duplo presente na imaginação de quem se dispõe a trocar, e aí está o homem lúdico.

Falamos de jogo dos bonecos pensando que sua atuação é dessa natureza. Jogar, tocar, atuar, como na palavra inglesa *play* e na francesa *jouer*. O jogo é um movimento de cataclisma, “um sintoma de uma concepção entrópica do universo” (FOUILLET, 2010, p. 7), de uma humanidade que joga, considerando como “jogo’ toda e qualquer atividade humana” (HUIZINGA, 2007, prefácio).

O jogo é, para McLuhan (1969, p. 264), “uma extensão do homem social”. Jogar é participar de uma arte popular, uma “tradutora de experiências” (p. 272), onde existem “reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura” (p. 264). Os jogos são, ainda, “modelos dramáticos de nossas vidas psicológicas, e servem para liberar tensões particulares” (p. 265).

Do nosso ponto de observação, afirmamos que manipular um boneco é um jogo e é uma brincadeira. Contar histórias através de um boneco é abrir espaço para o lúdico, para a recreação, para uma sensação de um imaginário, levando em conta que a procura e a aceitação do gozo – nas comunidades das redes sociais, nos jogos digitais *multiplayers*, nas competições esportivas, nos jogos de azar, no singelo brinquedo do bilboquê¹ - elevam o lazer a uma das mais queridas ocupações do homem.

A busca deste prazer é constante, como coloca Huizinga (2007, p. 180), pois

o jogo pode servir para descansar do trabalho, como uma espécie de tônico, na medida em que dá repouso à alma. Mas o lazer não parece conter toda a alegria nem todo o prazer da vida. Ora, esta felicidade, ou seja, o fim da necessidade de lutar por aquilo que não se tem, é o *telos*.

E é assim que, na contemporaneidade, o embevecimento pela ocupação do tempo livre com atividades da esfera da brincadeira – para fugir do moderno “transe morto-vivo dos zumbis e da automação” (MCLUHAN, 1969, p. 267) – faz com que o espetáculo do palco do teatro seja transposto para a animação no cinema, esteja em uma sala de estar, se amplie para uma disputa na internet.

¹ Maffesoli (2010, p. 13) vai citar o jogo solitário praticado pelos esquimós como uma confirmação de que aquele que joga se insere na comunidade, que com a qual compartilha a tensão, excitação ou relaxamento.

O *homo ludens*, na utilização do termo cunhado por Johan Huizinga (2007, p. 179), está cercado das aptidões e dos apetites do jogo (na filosofia, no direito, na arte), no qual se pode reconhecer “a existência de um laço indissolúvel”.

Mais do que ver uma frivolidade qualquer na prática de alguns, na vanguarda, na boemia artística, talvez fossemos melhor inspirados ao encontrar nesse ludismo um dos fatores essenciais da vida social que está em vias de (re)nascido nas sociedades contemporâneas (MAFFESOLI, 2010, p. 11)².

É concedida, na pós-modernidade, a liberação e o direito para o jogar, valendo-se do mito da eterna juventude presenteísta³, ocupando o cotidiano com atividades que não tem mais fronteiras entre idades, entre adultos e crianças, entre o amadurecimento e a juvenilidade. Somos marcados por condutas que “extravassam largamente da infância para a vida adulta” (CAILLOIS, 1990, p. 41), pela presença do “homem-criança que se encontra em todo homem, curioso, gostando do jogo, do divertimento, do mito e do conto” (MORIN, 1987, p. 44).

Johan Huizinga, que escreveu seu livro *Homo Ludens*, nos anos 1930, separa nitidamente a livre expressão do momento do jogo – praticado nas horas de ócio –, das pressões que o cotidiano imporia, pela seriedade da vida cotidiana, sendo a brincadeira, para os adultos, uma “função que poderia ser facilmente dispensada” (HUIZINGA, 2007, p. 10).

Roger Caillois, que debate estes temas na obra *Os jogos e os homens* (1990), traz a perspectiva de que o jogo é uma atividade “sem consequências na vida real” (p. 9), sendo improdutivo, ao mesmo tempo em que livre e criativo. No presente vivenciado, em que a criação, o prazer, o hedonismo abundam, o jogo afirma, com sua existência, “radicalmente a posição particular da vida na ordem do mundo” (FOUILLET, 2010, p. 9)⁴. Este mundo, que se relaciona em si mesmo, vai “confiar na potência intrínseca que o constitui” (MAFFESOLI, 1996, p. 28), seja na tecnologia, no virtual, no imaginário.

² “Ainsi, plutôt que d’y voir une quelconque frivolité à l’usage de quelques-uns, avant-garde, bohème artistique, peut-être serions-nous mieux inspirés de repérer dans ce ludisme un des facteurs essentiels de la vie sociale qui est en train de (re)naître dans les sociétés contemporaines”. Tradução da autora.

³ Em entrevista aos integrantes do grupo Imagem e Imaginários, da PUCRS, Michel Maffesoli cita o termo latino “*puer eternus*” para se referir à sua hipótese que trata da criança eterna. Em 20 de novembro de 2012. Tradução da autora.

⁴ “Son existence affirme radicalement la position particulière de la vie dans l’ordre du monde”. Tradução da autora.

“As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 7) – da linguagem, do mito, como “uma imaginação do mundo exterior” (p. 7), e do culto:

o homem primitivo procura, através do mito, dar conta de um mundo de fenômenos atribuindo a estes um fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade (HUIZINGA, 2007, p. 7).

Caillois (1990) propõe uma classificação para o jogo, em quatro formas, que combinadas ou não, vão sugerir a competição (*agôn*), a sorte (*alea*), o simulacro (*mimicry*) e a vertigem (*ilinx*). Estas dimensões do jogo se incluem, ainda, em duas grandes categorias – ou maneiras de jogar – a *paidia*, do âmbito da algazarra, da agitação e do frêmito, e o *ludus*, que absorve e disciplina a excitação da *paidia*, criando regras e disciplinando o jogador⁵. O autor alerta para a “intenção civilizadora” do *ludus*, que ilustra “os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para determiná-los e desenvolver” (CAILLOIS, 1990, p. 48).

Em contrapartida ao espírito do jogo primitivo, na civilização industrial, Caillois (1990, p. 53) identifica uma forma secundária de *ludus*: “o *hobby*, atividade secundária, gratuita, levada a cabo por mero prazer”. Colecionar, fazer a tão cara *bricolage* dos franceses, ser amador em uma atividade, inventar, “em suma, todo tipo de ocupação que surja, primeiro de tudo, como compensatória da mutilação de personalidade resultante do trabalho em cadeia, de natureza automática e parcelar” (p. 53). Correspondendo a “uma das mais altas funções do instinto do jogo”, para o pensador, o lúdico constitui-se como uma “vingança sobre a realidade” (p. 53).

A *mimicry* é o simulacro, “invenção incessante” (CAILLOIS, 1990, p. 43), da ordem das “imitações infantis, do ilusionismo, dos bonecos e dos brinquedos, das máscaras, do disfarce, das artes dos espetáculos em geral” (p. 57). Nela, estão os bonecos, as máscaras, os duplos que aqui analisamos. Sua constituição se dá a partir da “representação deliberada de um personagem, o que facilmente se torna uma obra de arte, de cálculo e de astúcia” (p. 99).

A representação é, para Régis Debray (1993, p. 38), “tornar presente o ausente”. Para Amaral (2007, p. 43), com os bonecos, temos duas formas de

⁵ Os termos latinos, usados por Caillois (1990) para conceituar as formas de jogo, foram mantidos nos grifos do original.

simulacros: os estáticos (em barro, madeira, metal, pintura ou fotografia) e os em movimento (figuras bi e tridimensionais, autômatos, robôs e as imagens criadas no cinema, TV, vídeo ou computador). São maneiras de “exteriorizar atributos do homem” (p. 43).

A incorporação do outro se dá, segundo Caillois (1990), quando quem se disfarça ou quem vê o fingimento acredita na realidade dele. Dessa crença advém o simulacro, que vai além de um faz-de-conta, tornando-se, na interpretação de quem assiste uma narrativa, uma fabulação. Na *mimicry*, a máscara e o artifício convidam para um “real mais real do que o real” (CAILLOIS, 1990, p. 43), as mesmas palavras que Morin (1987, p. 77) utiliza para delimitar os campos estéticos da cultura de massa, argumentando que a relação estética pode também destruir o fundamento da crença, “porque o imaginário permanece conhecido como imaginário”.

De tal forma, cabe-nos citar Gilbert Durand (2002, p. 397), que vai situar os jogos como um “primeiro ensaio dos mitos, lendas, e contos”, e para quem “a função fantástica desempenha um papel direto na ação: não há ‘obras de imaginação’ e toda criação humana, mesmo a mais utilitária, não é sempre aureolada de alguma fantasia?”. (p. 397)

Remetendo as somas místicas e divisões de valentia heroica que Durand (1998) atribui ao imaginário, podemos ressaltar que a disseminação dramatizante, em que os bonecos são participantes, vai ser dimensionada pela participação do espectador e, mais ainda, pela vivência do manipulador que o guia.

Um “duplo movimento de projeção e identificação” (MORIN, 1987, p. 81), que se dá quando o lazer se torna o “estilo de vida” (p. 69), passando a ser importante

que o observador participe do objeto de sua observação; é preciso, num certo sentido, apreciar o cinema, gostar de introduzir uma moeda num jukebox (...). É preciso ser um pouco da multidão (...). É preciso conhecer esse mundo sem se sentir um estranho nele (MORIN, 1987, p. 21).

Nesse sentido, Huizinga (2007, p. 59) resalta o fato de que a aceitação, o envolvimento com o jogo faz parte de uma motivação, já que “jogamos ou competimos ‘por’ alguma coisa”, pelo divertimento, pela distração, pela possibilidade de vitória e, acima de tudo, pela importância que cada jogador investe naquele jogo.

O mesmo se dá com os bonecos, em relação à brincadeira e em relação à sua representação social. Ele pode ser o suporte do jogo, enquanto brinquedo, “um objeto manufaturado, um objeto fabricado por aquele que brinca; uma sucata, efêmera, que só tenha valor para o tempo da brincadeira, um objeto adaptado” (BROUGÈRE, 2004, p. 62). Pode, ainda, ser uma mídia, um vetor cultural e social, que transmite, para o adulto e para a criança, certos conteúdos que são “imagens e representações produzidos pela sociedade que a cerca” (p. 63).

Para Marshall McLuhan (1969, p. 267), “o jogo é uma máquina que começa a funcionar só a partir do momento em que os participantes consentem em se transformar em bonecos temporariamente”. Sob esse ponto de afirmação, temos, pela heteroginização que desvincula a identidade de um único endereço – localizado geograficamente, e ainda, de um único estado comportamental, um personagem na “persona” que joga: um ser manipulável, manejável, com gostos, desejos e afetos efêmeros e manobráveis, e também onipresentes.

A palavra latina *persona* é nossa correspondente para pessoa, para uma concepção (própria, primária e particular) do “eu”. Em termos medievais, à *persona* se acompanhava o termo *anima*, ou a separação entre corpo (carnal) e a alma (espírito). Por conseguinte,

em termos medievais, então, a alma podia ser vislumbrada como através de uma máscara teatral, e a pessoa podia ser entendida como uma máscara através da qual a alma falava para o mundo. As principais características de uma máscara teatral são, em primeiro lugar, que ela difere do 'eu' que esconde, e segundo que, a fim de interpretar uma personagem, o ator faz suas palavras "soarem através" dela. O latim para "som através de" é *per sona* (HARTLEY, 1999, p. 14).

Pelo compartilhamento de gostos e prazeres, os personagens que criamos, com suas máscaras, seus *avatars* ou heterônimos, reúnem-se em tribos, religadas pela festa, pela religião, pelo esporte, ou pela arte (e também o sexo, recordam muitos dos escritos de Maffesoli). Essas diversões, os jogos, o tempo despendido em prol do descanso, são consentidos no presente, que já McLuhan (1969, p. 263) identificava como um “retorno às memórias tribais”.

Laços sociais que, na pós-modernidade, são feitos “de um conjunto de elementos totalmente diversos que estabelecem entre si interações feitas de agressividade e amabilidade (...) mas que não deixam de constituir uma

solidariedade específica” (MAFFESOLI, 1996, p. 16), um estar-junto que é uma “religação mística sem objeto particular” (p. 29).

Maffesoli (2012) detém sua atenção para a contingência acidental que reúne os homens contemporâneos, na virtualidade de suas representações. Falando de cibercultura, ele lembra que, nos jogos e encontros eletrônicos, a encarnação de facetas diversas é “expressar um fantasma que lhe é proibido na vida de todos os dias” (MAFFESOLI, 2012, p. 99). Se essas “fantasmagorias” são “indomáveis”, é porque “a máscara que vestimos, na verdade, é momentânea. (...) Privilegia o presente, até mesmo o instante” (p. 100).

No que Maffesoli (2012) chama de “transformismo” dessas personalidades, reside o arcaísmo de um *avatar*, mediado pela imagem, na religião, na arte e com a tecnologia. É na imagem, no nosso caso, na imagem dos bonecos, que se encontra “a presença do mundo no homem, e a presença do homem no mundo” (MORIN, 2001, p. 30).

Estariam os bonecos, suas imagens, suas interpretações no teatro, no cinema, na televisão – palcos, telas e afins – repletos de um animismo e de um vitalismo, que Debray (1993) remete apenas ao período originário dos ídolos (ao que ele denomina *logosfera*)? Herdaram eles a magia da manifestação e da transcendência?

“O que foi imagem vai continuar a sê-lo”, aposta Debray (1993, p. 41). A nossa intuição é a de que estará contida no imaginário a presença lúdica dos bonecos, seja esta experienciada através de imagens automatizadas que podem acabar perdidas (tecnicamente), seja pela sombra projetada pela luz do abajur na qual um pai cria um personagem para distrair um filho.

Esta é nossa motivação neste trabalho, ao buscarmos inscrever o boneco no imaginário e suas tecnologias, colocando-o como imagem em narrativas que também contam o passar do tempo, a *história da eternidade* (Debray). Sendo ele *componente imaginal* (Maffesoli), comunica o “imemorial tremor (ou o sabor de nossa perda) que o cérebro (...) guarda na memória” (DEBRAY, 1993, p. 41).

Relacionando-nos com a arte dos bonecos, trazemos o argumento de Michel Maffesoli (2012a), que dá conta de que, na contemporaneidade, participar de

congraçamento de realizações “não remete apenas à simples produção que reinveste o onírico, a fantasmagoria, o lúdico, a fantasia”, mas também a “uma *remagificação*, que amplifica o gozo e a fruição, que permite que se viva várias vidas, que se viva uma vida surreal dentro do real”.

Assim, em uma peça de teatro, em um filme, seriado, ou mesmo em um informe publicitário, este boneco, objeto tomado de vida, é uma imagem que “pode parecer animada de uma vida mais intensa ou mais profunda que a realidade” (MORIN, 2001, p. 30).

Portanto, ao criarmos abordagens acadêmicas sobre essas imagens, que dizemos marionetáveis, tomamos o imaginário como um estado de aconchego e como uma virtude que apraz e complementa o humano, de forma que

o englobante não é da ordem da inteligência, mas da emoção e do sonho. Um ideal científico ou a ciência como ética não são suficientes, por si só, para criar vínculos (...) Somente o imaginário tem poder de evocação e convocação (DEBRAY, 1993, p. 247).

Começaremos agora a tratar, sempre em função dos bonecos, dessas tecnologias do imaginário (SILVA, 2006), informativas, artísticas e mercadológicas, que são o teatro (primitiva), a mídia – o cinema, a televisão, a propaganda – (industrial) e a internet (pós-industrial).

Abordamos estes aspectos, em termos de uma condição pós-moderna da comunicação, andando *pari passu* com a sociologia compreensiva de Michel Maffesoli, para quem “informação e comunicação, no sentido da partilha de emoções e de sentimentos, só podem dirigir-se a tribos comungam em torno de um totem” (MAFFESOLI, 2003, p. 16).

Resultado de conexões sociais e artísticas, as criações com os bonecos e seus congêneres são, nos variados suportes e cruzamentos estilísticos, uma forma de estar-junto. Comunicar, com eles e através deles, será, portanto, uma maneira de “expressar esta velha forma arquetípica de comunhão em torno de um totem e descreveria, junto com a informação, o *modus vivendi* característico da pós-modernidade” (MAFFESOLI, 2003, p.14).

3 ARTICULAÇÕES DO BONECO: TEATRO, ESTÉTICA E MANIPULAÇÃO

3.1 BONECO: SUA ALMA NO TEMPLO, SUA IMAGEM NO TEATRO

Dentre os diversos objetos carregados numa cesta para o culto de Dionísio, à época em que os mistérios ainda não se encontravam inteiramente assimilados pela polis, um curioso boneco de engonço se sobressaía: miniaturizado, articulado e rusticamente entalhado em madeira, esse arremedo da divindade permitia que fosse externalizada sua mais notória particularidade – ele saltava.

Tò katá phusin pêdán, sempre pronto a pular, a saltar.

*Edelcio Mostaço
Em torno da alma – a animação*

E assim, “Dionísio materializava para o grego arcaico a mais poderosa energia que habita todos os seres vivos: a capacidade reprodutora, seminal, capaz de engendrar outra vida” (MOSTAÇO in: AMARAL, 2007, p. 11). De tal forma que, segundo Debray (1993, p. 28), “qualquer que seja a natureza do mito principal – Hórus, Górgona, Dionísio ou Cristo – ele produz figuras”.

Podemos afirmar que os bonecos figuram entre as mais antigas manifestações da performance e do teatro, estando classificados entre os *performing objects*, as imagens do homem, do animal ou de espíritos criados, apresentados ou manipulados em narrativas ou espetáculos dramáticos, segundo o conceito do antropólogo Frank Proschan (1983, p. 4). Do virtual cibernético do boneco midiático até o mais rudimentar fantoche, os bonecos criam “através da reverberação imaginária uma ponte de interligação na zona de fronteira entre a alma e o corpo” (MOSTAÇO in: AMARAL, 2007, p. 11).

Huizinga (2007, p. 156) aponta para uma “tendência inata do espírito”, que fez com que a atitude lúdica estivesse “presente antes da existência da cultura ou da linguagem humana”. As imagens, propõe Debray (1993), durante muito tempo, eram referência mútua de “figurar” e “transfigurar”.

A atribuição de personalidade aos objetos, como adoração religiosa, como forma de representar, como manifestação de socialidade, demonstra que “a imaginação também já estava presente desde o passado mais remoto” (HUIZINGA, 2007, p. 156).

No Ocidente⁶, para o qual se volta este estudo, as performances teatrais com o uso de bonecos remontam dos ritos religiosos e culturais do Egito, Grécia e Roma, na “personificação dos deuses e dos espíritos sob uma forma animal” (HUIZINGA, 2007, p. 156). Para o homem primitivo, “a comunicação entre diferentes manifestações de vida, entre o mundo vegetal e o mundo animal, não era nenhum fenômeno estranho” (AMARAL, 1996, p. 27).

“Os rituais se utilizam de gestos, ações, ritmo, palavras, objetos e máscaras”, enumera Amaral (1996, p. 27). Todas as coisas, mesmo as inanimadas, tinham vida dentro de si – “esses seres seriam nossos duplos, ou equivaleriam à nossa concepção de alma” (AMARAL, 2007, p. 86).

Para McLuhan (1969, p. 266), “a Arte, como os jogos, tornou-se uma catarse e um eco mimético da velha magia de envolvimento total”. Ditos de *eterno retorno* hegeliano, adaptados às culturas ocidentais do olhar influenciadas pelas revoluções técnicas (Debray), de conhecimento em espiral, de um tempo que retorna (Maffesoli).

O olhar mágico comunga, na pós-modernidade, com a estética e a economia. E o boneco anima essa relação de socialidade, então,

sem nos prendermos muito aos termos, é aqui importante destacar este animismo social que vivifica tudo aquilo que o cerca. Deus ou Máquina, é sempre um *deus ex-machina* que serve de prótese à nossa existência e que, de um modo mais ou menos consciente, nos integra num circuito amplo e complexo (MAFFESOLI, 1985, p. 142).

De alma preenchida pelo humano, o corpo do boneco – da madeira ao metal, do tecido ao teclado, matéria ou programação – atua no animismo da socialidade. Os oximoros *materialismo místico* e *corporeísmo espiritual*, dispostos por Maffesoli, situam-se numa condição análoga, que é “dar à existência a mais bela forma possível: no morar, no vestir, no comer. Nem todas as coisas não sendo simplesmente fisiológicas, mas atravessadas por uma carga *imaginal*. Ou, mais ainda, sendo ao mesmo tempo materiais e imateriais” (MAFFESOLI, 2012, p. 62).

⁶ Já no Oriente, com destacada ocorrência na Índia, Indonésia e China, está o teatro de sombras, tendo como característica a temática divina, com ênfase no misticismo e no inconsciente, aproximando-se de um estilo cerimonial de representação (AMARAL, 1996, p. 75). O papel da sombra, associado ao duplo, na captação mecânica e técnica da imagem artística – na fotografia, no cinema – é, para Morin (2001), determinante como analogia criativa. Discorreremos mais sobre o assunto da sombra no capítulo referente ao cinema de animação.

3.2 A RESPEITO DE UMA HISTÓRIA DO TEATRO DE BONECOS

Por volta do século 5 a.C., os bonecos aparecem nas farsas mímicas gregas, que tinham uma temática mundana, sem uma necessária evocação aos deuses, nas quais se apresentavam marionetes que imitavam os autores das peças. Nessas montagens, conforme Sussman (2001), a presença de deuses *ex-machina* resolvia a estória. A constituição técnica desses personagens aproximava-se de uma estatutária autômata primitiva, com mobilidade baseada no uso de articulações e contrapesos, como indicado pelo matemático Heron de Alexandria.

Da Grécia, vêm ainda os primeiros escritos que situam a presença do boneco no teatro, pelos relatos de Xenofonte. Nas tragédias e comédias, sediadas no grande teatro de Dionísio, “havia então como que um intercâmbio entre os atores, que procuravam imitar os gestos dos bonecos, e os atores eram como que uma réplica deles” (AMARAL, 1996, p. 102).



Figura 1: Maccus

Desenho do personagem romano

Fonte: <http://www.theworldthroughwoodeneyes.co.uk/punch.html>

Já durante o Império Romano, a interpretação realizada pelas atelanas⁷ um tipo de farsa popular na Roma antiga, era originalmente feita de improviso, e nelas se podia distinguir a presença de personagens-tipo, geralmente mascaradas (não maquiadas como acontece na comédia e na tragédia), como o estúpido Maccus, o avaro Baccus, o parasita Dossenus, segundo Amaral (1996, p. 102). De conteúdo satírico e político, esse gênero de teatro vai influenciar “nos tipos da *commedia dell’arte*, e que por sua vez se transformaram depois em personagens do teatro de bonecos popular europeu” (AMARAL, 1996, p. 102).

Com o declínio da hegemonia de Roma, e a consequente ascensão do Cristianismo, a representação imagética de santos e personagens bíblicos ganha espaço, e estas figuras religiosas começam a ser dotadas de movimento, interpretações de quadros vivos e presépios. Das imagens religiosas, esculpidas em um tipo de madeira chamado em francês de “marie”, vem o nome *mariola*, *marotte* e, por fim, *marionette*, “variações para designar imagens pequenas da Virgem Maria” (AMARAL, 1996, p. 104).

3.3 COMMEDIA DELL’ARTE

Mesmo com a carga cristã na produção cultural do período medieval, as brincadeiras profanas e simplórias que se apresentavam no inventário da mímica greco-romana vão, de alguma forma, encontrar eco na Inglaterra, na França, na Holanda, na Alemanha, “onde estas farsas tem uma estranha semelhança: os temas são geralmente temas de amor e adultério; os maridos são ridicularizados e os tolos são espancados” (NICOLL, 1963, p. 175).

No medievo, a comédia usual é uma trama que começa mal e acaba bem, tendo um roteiro apresentando “normalmente cinco pessoas, um marido, uma esposa, um amante, um amigo, e um escravo” (NICOLL, 1963, p. 175). Os personagens dividem-se entre os sérios, aqueles que atuam com vestes normais e com o rosto descoberto, e os cômicos, que usam máscaras, caracterizadas com “nariz grande, olhos pequenos, sobancelhas enrugadas, cabeças carecas” (p. 233).

⁷ Atelana é uma representação teatral romana, farsesca, que tem o nome derivado da cidade de Atella, em cujo teatro os próprios moradores apresentavam-se, usando máscaras para não serem reconhecidos. O estilo vai se espalhar pelo império e influenciar os espetáculos cômicos nos séculos seguintes. Fonte: www.prosoponteatro.com

Tem-se então a descrição de protagonistas, tais como o Arlequim, a Colombina e o Polichinelo, tornados clássicos pelo teatro italiano da comédia.



Figura 2: Commedia dell'arte

Detalhe da pintura *Commedia dell'arte-Szene in italienischer Landschaft*, Óil auf Leinwand, de Peeter van Bredael (1629-1719)

Fonte: <http://www.hampel-auctions.com>

Do formato de comédia satírica, os tipos se desenvolvem, e a estrutura de roteiro pode ser conferida tanto em textos escritos para o teatro de atores como, por exemplo, os do dramaturgo Molière⁸ (em peças do estilo de *O Avaro*, *As Artimanhas de Scapino*, *Médico à Força*, *O Misanthropo*), quanto em apresentações bastante populares no período: as peças interpretadas por bonecos, repletas de crítica social e sem um roteiro pré-determinado. De forma, “nesse imaginário popular, o extraordinário é mais alimentado que o ordinário” (MORIN, 1987, p. 59).

Assim, o boneco terminou por ser retirado do viés sagrado e, acompanhando de certa maneira o declínio de um arcaísmo “povoado de espíritos, (...) de lendas fabulosas, de quimeras, de milagres” (MORIN, 2002, p. 131), foi, como estabelece Bell (2005), incorporado pelo teatro secular medieval, que era itinerante e cuja veia cômica considerava-se apropriada e permitida para a população iletrada, e depois pelo moderno, baseado na cultura de empreendimento de ofício familiar, passado adiante por gerações.

⁸ Molière é o nome artístico de Jean-Baptiste Poquelin (1622 – 1673). Dramaturgo, ator e diretor, usou de humor para criticar governo e costumes do seu tempo, através da comédia satírica. São de sua autoria as peças *Tartufo*, *As Eruditas* e *O Doente Imaginário*. Com inspiração na comédia italiana, suas histórias têm na estrutura os personagens dos servos, dos patrões, dos apaixonados.

Com uma grande circulação na Europa, as trupes de bonequeiros reinterpretavam narrativas cotidianas através do teatro de bonecos. Como exemplo, pode-se citar o personagem Punch, de origem predominantemente inglesa, um personagem trapalhão, histriônico e agressivo, corcunda e barrigudo, surgido pela necessidade do advento de um herói local, ou até mesmo nacional (BELL, 2005, p. 18). Em 2012, Punch comemorou seus 350 anos de existência. O boneco, relata Amaral (1996, p. 111), estreou no Convent Garden, em 1662, pelas mãos do marionetista Pietro Gimondi.



Figura 3: Punch e Judy

Imagem de montagem do espetáculo, por volta de 1910, pelos irmãos Jesson

Fonte: <http://www.theworldthroughwoodeneyes.co.uk/punch.html>

A tragicômica narrativa de *Punch and Judy* pode ser descrita da seguinte forma, conforme John Bell (2005, p. 22), em seu livro sobre a moderna história do teatro de bonecos:

o narigudo Punch mata seu filho bebê acidentalmente, e como consequência termina por eliminar toda sua comunidade: sua esposa, o médico, o juiz, o policial, e todas as demais personagens que o bonequeiro quiser incluir aí (...). Isso faz com que Punch seja atormentado por fantasmas, diabos, e até um crocodilo (...), de quem o protagonista precisa criativamente enganar para se livrar a culpa. A história termina com uma punição dos pecados de Punch, relembrando a moralidade do teatro medieval europeu.



Figura 4: Punch enfrenta o crocodilo

Imagem de montagem do espetáculo, por volta de 1910, pelos irmãos Jesson
Fonte: <http://www.theworldthroughwoodeneyes.co.uk/punch.html>

Então, o personagem do fantoche *Punch* configura uma das representações possíveis do comportamento humano, com reações que são atemporais, como comentado por Edgar Morin, em *O método 5* (2002, p. 130):

cabe acrescentar esta tendência, encontrada em todas as sociedades, muito forte em alguns indivíduos, a bancar o bufão, o *clown*, a palhaçada, a paródia, que nunca deixa de romper a casca da seriedade, como se o *homo ludens* quisesse, desde dentro, rasgar a máscara do *homo sapiens*.

Com características da *commedia dell'arte*, esse personagem não tem algo de patriótico ou admirável, como aponta Bell (2005). Ao invés disso, ele tende a representar “um bagunceiro, malvado, anti-autoritarista, e até um anarquista que tinha apelo junto ao público formado pela classe operária nas novas comunidades burguesas e urbanizadas da Europa” (BELL, 2005, p. 18). As montagens de Punch no teatro popular dos séculos 18 e 19 estiveram sob constante escrutínio da censura de autoridades monárquicas e republicanas por conta do conteúdo político e de menções à sexualidade dos personagens.

O palco do teatro possibilita, como nos diz Rancière (2012, pp. 126-127), um lugar privilegiado para a representação, por ser um “espaço de manifestação inteiramente dedicado à presença” e onde a realidade de uma ação é “idêntica à sua irrealdade”. O teatro alimenta o imaginário popular, “dos contos de serão, narrações de saltimbancos, da tradição oral” (MORIN, 1987, p. 59), dando uma “irrelevante compensação, um agradável e imaginário escape para as inclinações ilícitas que a

lei e a opinião pública reprovam e condenam” (CAILLOIS, 1990, p. 104). De tal maneira que “aclamar o escandaloso e triunfante fantoche é vingar-se, sem grande custo, da série de obrigações e proibições que a moral lhe impõe, na realidade” (p. 104).

O estabelecimento de uma sociedade industrial por toda Europa, combinada com as migrações constantes entre países e continentes no final do século 19 e início do século 20, deram ao *Punch and Judy*⁹ britânicos elementos de roteiro e modelos de manipulações que são consideradas por Bell (2005) como fundadoras de uma tradição de teatro de marionetes na América do Norte, originando grupos e personagens como os desenvolvidos por Jim Henson com os Muppets, a partir dos anos 1950.



Figura 5: Mamulengo

O nome Mamulengo é uma contração da expressão mão molenga, usada no Nordeste brasileiro, para o uso do boneco do luva (fantoche). Esta cena é da peça *Casamento de Chiquinha muito prazer filha do coronal João Redondo com Tião sem Sorte* - Mamulengo Alegria / DF

Fonte:

<http://confrariadospoetasdejaguarao.blogspot.com.br/2010/08/festival-internacional-de-bonecos-de.html>

Assim, cruzando continentes, é possível encontrar correspondência entre as interpretações e releituras do mesmo personagem. Na Itália, ele é Pulcinella, transposto dos roteiros da *commedia dell'arte*, na qual figurava como um dos servos cômicos menos conhecidos. É boneco de sombra na Turquia, chamado Karagoz, de inspiração na mímica grega; e também é boneco de papel tornado sombra em Java, chamado Wayang. Na Alemanha, é o Kasperl; na Rússia, o Petrushka. Don Cristóbal, na Espanha; Don Folías, no México; Guignol, na França. Na Inglaterra, Punch e sua mulher Judy são fantoches. No Brasil, é o esperto mamulengo que tenta sempre prevalecer, levar a melhor.

⁹ O nome do espetáculo refere-se ao casal protagonista, o marido Punch e a esposa Judy.

Para Amaral (1996), a trajetória de Pulcinella, através de Nápoles até a América, chega ao Brasil Colônia, instituindo uma tradição de teatro de bonecos, desenvolvida especialmente nas regiões Norte, Centro-Oeste e Nordeste.



Figura 6: Kasperl (Rússia)

Fonte: BELL (2005)



Figura 7: Guignol (França)

Fonte: guignol.jmguinand.com



Figura 8: Don Cristobal (Espanha)

Fonte: www.villagenda.com

3.4 SOBRE AS TÉCNICAS DE MANIPULAÇÃO

O Teatro de Bonecos é composto de imagem e de movimento conferido pela manipulação, cujas técnicas são constituídas e qualificadas pela relação de distância entre o bonequeiro e o objeto. Eles são personagens antropomórficos ou zoomórficos, representando de homens a animais, robôs, objetos e criaturas fantásticas com características, hábitos e comportamentos humanos.

As formas de manipulação variam entre fantoches e bonecos de vara, quando há apenas o tronco, os membros superiores e o rosto para manipulação; fantoches com *live-hand*, quando as mãos precisam segurar ou realizar movimentos mais precisos, exigindo assim dois manipuladores; bonecos de fio, para os momentos em que o boneco aparece de corpo inteiro, mostrando os pés na locomoção chegando a personagens que são vestidos pelos atores, seguindo a didática estabelecida por Ana Maria Amaral (1996, p. 72):

marionete é o boneco movido a fios; fantoche, ou boneco de luva, é o boneco que o bonequeiro calça ou veste; boneco de sombras refere-se a uma figura de forma chapada, articulável ou não, visível com projeção de luz; boneco de vara tem os movimentos controlados por varas ou varetas; marote é também um boneco de luva, que tem a boca articulada. Um ator vestido com o personagem-boneco pode ser um boneco-máscara ou uma máscara corporal.

Para esclarecer o uso de nomenclaturas do Teatro de Bonecos, cita-se Ana Maria Amaral, que contextualiza o assunto, ao comentar que “em inglês existe o termo *puppet* que não vincula ao termo *doll*. Em português, não temos uma palavra exclusiva para o teatro de bonecos. Títere seria a mais apropriada, mas não é usada por se aproximar muito do espanhol”. E em congresso realizado pela Associação Brasileira de Teatro de Bonecos, em Ouro Preto, no ano de 1979, foi decidido que a palavra boneco¹⁰ seria a mais apropriada (AMARAL, p. 72, nota 2).

Em se tratando da técnica, a capacidade do movimento e da dramaticidade do boneco é fruto direto da habilidade de manipulação do operador, seja em que linguagem ou suporte for escolhido. A meta dos manipuladores de bonecos, na maioria dos casos, é neutralizar ao máximo sua presença para que seja criada a

¹⁰ Por questões de tradução, podemos usar neste trabalho as palavras títere e marionete como sinônimos de boneco, pois apesar de terem significados técnicos distintos, estas palavras são a terminologia aplicada em espanhol e francês.

ilusão de que aquele boneco age por si mesmo, descreve Amaral (2007). Ora, ele atua daquela forma porque é manipulado, porque está sendo controlado pela força motora de um homem, mesmo que este bonequeiro não seja visível.

É o comando humano, direto, à distância – pela mecânica – ou, até mesmo, virtual – pela programação gráfica em computador – que dá atitude ao boneco/personagem, numa interferência sem a qual não existiria o espetáculo.

O grau de necessidade de manipulação que o objeto demanda é o que gera as diferenças entre as marionetes, os bonecos de luva, de vara, de sombras. Mas apesar de todas estas modalidades, o boneco em si é o centro da atenção tanto para o artista-manipulador quanto para sua plateia.

A noção do relacionamento boneco/manipulador em função do tamanho do objeto, da distância entre ambos e da quantidade de operadores exigidos por cada boneco foi estipulada por Stephen Kaplin (2001), bonequeiro norte-americano, sendo chamada de *Árvore de Bonecos* (do inglês *Puppet Tree*), e apresenta um diagrama de inter-relações das formas dos *performing objects*, que é aqui reproduzido a título de ilustração:

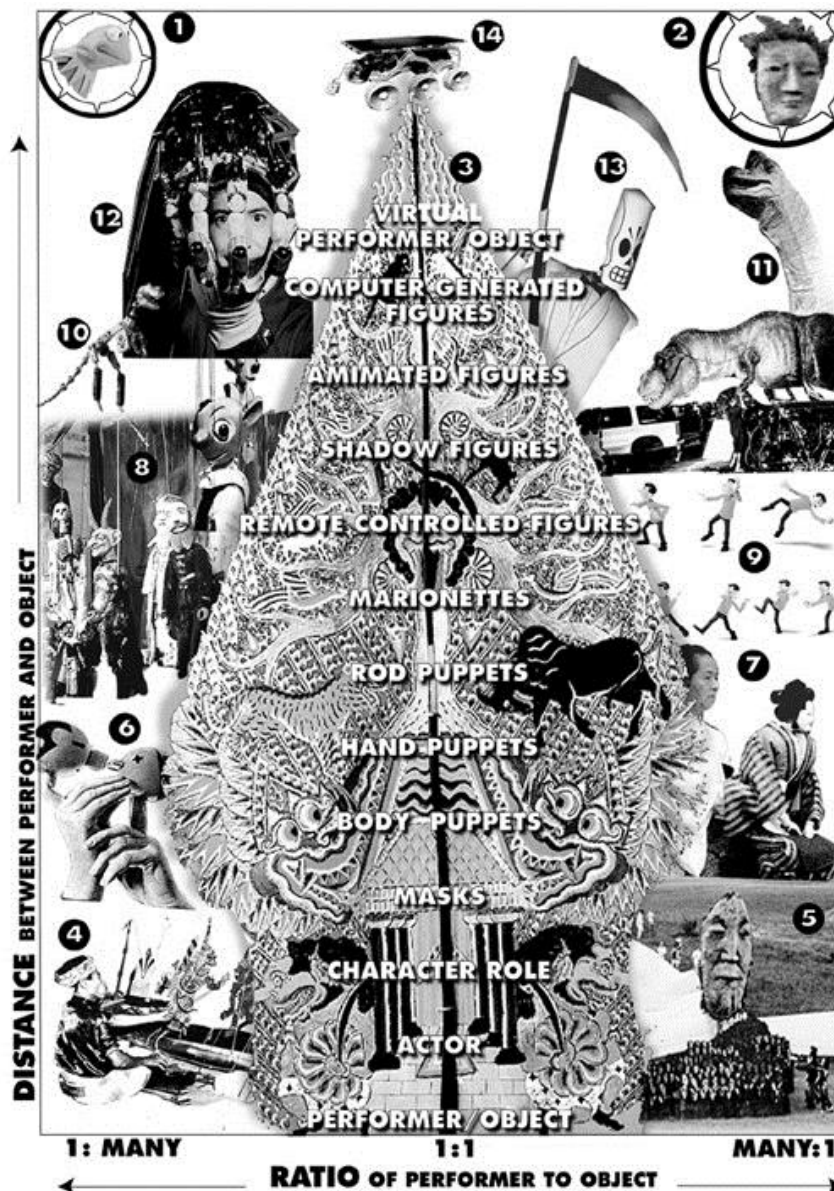


Figura 9: Stephen Kaplin

*Puppet Tree*¹¹ - Fonte: BELL (2001)

¹¹ Os números representam (1) *Caco*, dos *Muppets* (2) *A Face de Deus*, do diretor Peter Schumann, que requer 8 manipuladores (3) Uma figura de sombras *Kayon*, da cultura do *Wayang* da Indonésia, e que representa a árvore da vida (e a árvore de bonecos) (4) Um *dalang* da Malásia. Este mestre bonequeiro opera sozinho todos os personagens de narrativas como *Mahabharata* e *Ramayana* (5) *Mãe Terra* – uma figura gigante do grupo *Bread and Puppet Pageant*, que necessita de todo o elenco da Companhia para manipulá-la. As imagens 4 e 5 representam os extremos da dimensão da quantidade de *performers* por objeto manipulável. (6) Um dueto romântico com fantoches (7) Boneco do *Bunraku* japonês, e seu bonequeiro (8) *Fausto*, representado por uma antiga marionete tcheca (9) Boneco de massinha para *stop-action* dos Aardman Studios (do filme *Wallace and Grommit*). Eles são manipulados no espaço de tempo entre os disparos da filmadora (10) Armadura de dinossauro para *stop-action* do filme *Caveman* (1981). Estes bonecos eram bastante comuns antes do advento da animação por computação gráfica (11) Dois dinossauros mecânicos do filme *Jurassic Park* (1993), operadores via computador (12) Luvas sensoras de movimento para manipulação virtual (13) *Manny Calavera*, astro do jogo de computador *Grim Fandango* (LucasArts), representante do futuro digital dos *performing objects* (14) Manipulação por controle-remoto desenvolvida para a *Martian Sojourner* da NASA, que representa o extremo possível de manipulação à distância da tecnologia atual (KAPLIN, in: BELL, 2001, p. 20 e 21).

O pesquisador Steve Tillis, na análise *Toward An Aesthetics of The Puppet* (1992) cita o pensamento de dois bonequeiros americanos do século 20: Paul McPharlin e Bill Baird. Ambos os artistas descreveram os bonecos como criaturas passíveis da manipulação. McPharlin definiu o boneco como “uma figura cênica movida sob o controle humano” (TILLIS, 1992, p. 17), e Baird o classificou como um “ser inanimado que é levado ao movimento através dos esforços do homem” (p. 17).

John Bell (2005, p. 11), o já citado bonequeiro e pesquisador norte-americano, afirma que “nós [o público e os manipuladores] escolhemos acreditar que esta combinação de madeira, argila, roupa, metal, ou plástico é capaz de contar-nos algo sobre nós mesmos e sobre os outros”.

A representação do títere, organizada e comandada pelo envolvimento de seu manipulador, é a encenação de uma narrativa na qual interessa a identidade estética a ser constituída, de forma que “a estética e o lúdico têm em comum o fato de serem a sua própria finalidade, inclusive quando comportam finalidades distintas” (MORIN, 2002, p. 133).

Adaptando o pensamento de Morin (1987, p. 78) ao terreno do teatro, podemos afirmar que o manipulador “se projeta em seus heróis, como um espírito *vodu* que habita seus personagens”, e inversamente manipula “sob seu ditado, como um médium possuído pelos espíritos (personagens) que invocou”. E há, ainda, um “desdobramento do espectador sobre os personagens, uma interiorização dos personagens dentro do espectador” (p. 78).

Sob os aspectos aqui levantados, manipulação e a ludicidade são termos referentes das práticas e dos conteúdos do teatro de bonecos, e são transportados junto dos personagens para qualquer suporte ou mídia que seja utilizada. A sensação de encantamento que pode advir das narrativas protagonizadas por bonecos situa-se agora no limiar entre a informação e o entretenimento, nas possibilidades do jogo, da brincadeira, da troca. Roger Silverstone (2002, p. 127) relata a importância do espaço da mídia nestas relações: “a mídia é um lugar fundamental em que e pelo qual – na segurança e no estímulo que ela oferece aos espectadores do mundo – nós jogamos: subjuntivamente, livremente, por prazer”.

Por ser uma representação, o boneco tende a ser o personagem das narrativas no qual a crítica está mais presente, mesmo que não deflagrada de maneira direta, dando suporte a conteúdos de publicidade, filmes, jogos, obras de arte, histórias em quadrinhos e programas de televisão, em imagens que são manipulações de técnicas, tecnologias e conceitos.

O boneco pode estar presente em interfaces e instalações interativas nos museus, nas galerias, na internet ou em espetáculos de teatro. Faz parte das “evasões” que nos fazem mergulhar em nossas almas e nossas existências” (MORIN, 2002, p. 135).

Ele pode ser um fantoche, um objeto, um personagem de desenho animado, um herói de videogame, uma animação tridimensional, uma vez que

no teatro, o boneco tradicional representa algo real, um tipo que existe. Já os personagens, as figuras criadas para as telas, não existem, não são reais, são apenas virtuais, simulam existir. O boneco artesanal de madeira, barro ou papelão, atrai menos que as figuras que simplesmente simulam ser, que na realidade não são, não existem, ou são apenas resultado de cálculos matemáticos (AMARAL, 2007, p. 58).

É uma imagem que, inserida na arte e na comunicação, pode representar e significar, pois, na pós-modernidade, diz Morin (2002, p. 131), “vivemos num universo não menos povoado de mitos; nossas religiões são ricas em sobrenatural; outros estão infiltrados em ideias muito poderosas e dominadoras; outras ainda fervilham no imaginário e na cultura da mídia”.

3.5 SOBRE A ESTÉTICA E OS ENREDOS DAS NARRATIVAS DOS BONECOS

Tendo a prática do teatro de bonecos se espalhado mundialmente, a expansão das formas de contar histórias acontece, em direções diversas, nas sociedades modernas – com um “inexorável desenvolvimento ocidental em industrialização e urbanização baseadas no realismo, no racionalismo e no capitalismo” (BELL, 2005, p. 53): como uma forma de entretenimento popular, como arte teatral, como uma ferramenta educacional e como um meio de persuasão.

Bell (2005, p. 7) nos dá uma listagem desses usos:

em diferentes momentos e lugares, os bonequeiros seguiram por várias combinações de fazer dramas 'sérios', teatro para crianças, shows promocionais, comerciais, espetáculos políticos, filmes e programas de televisão.

Na virada dos anos 1800 para os anos 1900, o uso do teatro de bonecos como ferramenta didática era “uma espécie de instrumento de boas maneiras, com refinamentos e conceitos morais” (AMARAL, 1996, p. 117), acompanhando as normas de uma estruturação pessoal, que Maffesoli (1985, p. 156) determina como um “imperativo categórico dificilmente evitável”.

Com o crescimento das possibilidades técnicas, no que diz respeito às mecânicas e trucagens, a arte da manipulação investe-se de uma espetacularização, a forma se colocando em detrimento aos conteúdos das peças. As encenações datadas do século 19 tornam-se populares por “seu esplendor visual (...), uma teatralidade grandiosa que desafiava os limites da tecnologia de cena do período” (BELL, 2005, pp. 22-25).

Com a decadência da Belle Époque europeia, pelas dificuldades da Primeira Guerra Mundial, o domínio da animação do teatro de bonecos é conquistado por manipuladores dos Estados Unidos. A partir de então, a ênfase para a interpretações com teatro de bonecos, comenta Amaral (1996), é colocada nos números de *vaudeville*¹² e circo, em pequenos esquetes e pantomimas, nos quais os

¹² O gênero de teatro de *vaudeville* foi popular nos Estados Unidos e no Canadá, entre os anos 1890 e 1930. As apresentações eram uma mescla de diversos estilos, e contavam com números teatrais, quadros cômicos, de acrobacias e malabarismo, participações de animais em cena, exibições de pessoas com deficiências físicas, em esquetes conhecidos como *freakshows*, além de pequenos filmes cinematográficos, tudo isso exibido dentro de salas de espetáculos. Pode-se reconhecer estruturas semelhantes desde os anos 1700, quando, na França, começaram a surgir atrações músico-teatrais, baseadas na figura dos menestréis, chamadas de comédia em *vaudeville*. O nome provém, possivelmente, da expressão em francês *voix de ville*, a voz da cidade ou região.

Outros exemplos de *shows* similares, anteriores ao *vaudeville*, são o *cabaret* francês (o Moulin Rouge é destaque no gênero, a partir de 1889), no qual o principal chamariz eram os números sensuais com mulheres; o *music hall* inglês (os artistas faziam suas performances no palco e os consumidores sentavam-se em um espaço de mesas, em um esquema conhecido como *song-and-supper*, a partir de 1830), e nos Estados Unidos, os *minstrels shows* (shows musicais e de variedades, cujos performers pintavam o rosto de negro, e que era comum com o fim da Guerra de Secessão, em 1865) e o *american burlesque* (que, a partir de 1850, atraía a plateia com comediantes e *stripteases* femininos).

Quando o teatro de *vaudeville* se espalha pela América do Norte, seu principal concorrente é o teatro de revista, mais elitizado nas temáticas e nos valores dos ingressos (se o *vaudeville* custava 0,15 centavos de dólar, para o teatro de revista era cobrado cerca de 5 dólares). O mais reconhecido dos espetáculos americanos desta época é Ziegfeld Follies, criado por Ziegfeld Florenz, em cartaz na cidade de Nova York, entre 1907 e 1931, e precursor, por seus atrativos cênicos grandiosos, no que se conhece hoje como os musicais da Broadway. Na França, o destaque é da casa de shows Folies Bergère, que ainda hoje se encontra operante, e que, nos primeiros anos do século 20, tinha como atração principal a vedete Josephine Baker.

bonecos são caracterizados como “arlequins, palhaços de rosto pintado, e notáveis acrobatas”, em shows que “fizeram milhões rirem”, como garantem os cartazes da época (BELL, 2005, p. 27).

A destreza técnica das transformações criou novos métodos de performances, “do teatro de objetos ao cinema de panorama, os quais eram um presságio das espetaculares invenções posteriores – especialmente o cinema e a televisão – no século seguinte” (BELL, 2005, pp. 22-25).

Há, então, uma mescla de tradição e inovação, de forma que “novos materiais trazidos pela indústria se acrescentam aos antigos processos de confecção” (AMARAL, 1996, pp. 121-124). A iluminação elétrica e a sonorização confere ao teatro nova amplitude técnica, mas que não deixa de lado as “dramatizações em estilo ritualístico e imbuídas de religiosidade” (p. 124).

Para Gilbert Durand (1998, p. 35), “os bastões da resistência dos valores do imaginário no seio do reino triunfante do cientificismo racionalista foram o Romantismo, o Simbolismo e o Surrealismo”. Nas vanguardas culturais, residia a “reavaliação positiva do sonho, do onírico, até mesmo da alucinação” (p. 35).

O formato de *vaudeville* no teatro vai cair em desuso com a popularização dos cinemas e pela crise econômica desencadeada pela quebra da Bolsa de Nova York, em 1929. A partir dos anos 1950, a mistura de artes no palco deu origem também ao chamado sistema de *dinner theater* americano, no qual os espectadores fazem suas refeições em meio aos números de dança e música. Há, ainda, a partir dos anos 1920, a implantação do chamado teatro de variedades, muito parecido com o *vaudeville*, mas conduzido por um mestre de cerimônia (*host*). O estilo das apresentações acaba sendo adaptado para a televisão, tornando-se um dos formatos mais representativos do meio, muito em voga até meados dos anos 1980. O programa Ed Sullivan Show, da rede americana CBS, é uma marca do show de variedades, recebendo uma miscelânea de atrações, de Beatles aos Muppets. Um programa de variedades tem geralmente uma longa duração (mais de duas horas), assistido por uma plateia, sendo dividido por quadros, que envolvem competições por dinheiro, *shows* de calouros com talentos variados (cantores, comediantes, dançarinos, animais amestrados), sessões de encontro de casais, participação de celebridades, além de momentos de interação com o auditório.

No Brasil, o teatro de revista foi uma importante forma de representação teatral e o gênero esteve ativo entre 1859 até os anos 1960. Suas principais características eram a comicidade do texto e a versatilidade musical, incluindo os ritmos brasileiros, como o samba e as marchinhas, nos espetáculos. Muitos filmes nacionais, nas décadas de 1940 e 1950, seguiam a fórmula, principalmente as produções estreladas por Oscarito, Grande Otelo e Zé Trindade para a companhia cinematográfica Atlântida. A vertente brasileira do teatro de revista termina por se desdobrar na comédia escrachada, nas apresentações de nudez total e no chamado besteiro (já nos anos 1980). Quanto aos programas de variedades televisivos, pode-se destacar as produções encabeçadas por Abelardo Barbosa, o Chacrinha (1907-1988), como Discoteca, Buzina e Cassino do Chacrinha, nas TVs Excelsior, Bandeirantes e Globo. Estas atrações continham muito do burlesco, do popularesco e do *kitsch*, marcantes do gênero teatral de *vaudeville* (Chacrinha, inclusive, cunhou a frase “na televisão, nada se cria, tudo se copia”). Atualmente, a programação dominical do canal SBT é um exemplo de programas de variedades, pois intercala vários segmentos, comandados por Sílvio Santos e outros apresentadores, durando normalmente das 11 horas da manhã até a meia-noite.

Fontes: <http://www.itaucultural.org.br/>, <http://www.foliesbergere.com/>, <http://www.moulinrouge.fr/>, <http://www.historiasdecinema.com/2012/03/conexao-vaudeville-cinema-i/>.

Trazendo a inspiração do movimento Surrealista, Marcuse (1975, p. 136) lembra que o fazer artístico está impregnado pela “divagação, a atividade lúdica, o ‘fluir da consciência’”. De tal forma que

o valor de verdade da imaginação relaciona-se não só com o passado, mas também com o futuro; as formas de liberdade e felicidade que invoca pretendem emancipar a *realidade* histórica. Na sua recusa em aceitar como finais as limitações impostas à liberdade e à felicidade pelo princípio de realidade, na sua recusa em esquecer o que pode ser, reside a função crítica da fantasia (MARCUSE, 1975, p. 138).

Ao que Maffesoli (1985) chama de *mística pagã*, expressa pela *correspondência* física e social, podemos atribuir muito dos roteiros das histórias de uma dita contemporaneidade do teatro de bonecos. Como aponta Bell (2005, p. 53), a composição das narrativas começa a ser inovada

com os Românticos do início dos anos 1800, que viam emoção e intuição como equivalentes à razão; continuando através de manifestações como o Movimento de Artes e Ofícios, que valorizava o papel das manufaturas tradicionais na era do design industrial; e culminado com os Simbolistas do final do século 19, que enfatizavam estados internos da mente sobre o naturalismo.

Da combinação dos avanços tecnológicos com as antigas estéticas se anima uma valorização das chamadas “baixas culturas” da arte bonequeira medieval, colocando os bonecos em um patamar de “elemento cultural, espiritual e educacional” (BELL, 2005, p. 54).

Em relação à América do Norte, Bell (2005) identifica ainda uma segunda onda dessa renovação visual e narrativa que, no contexto tanto de entretenimento noturno quanto de teatro dramático, é aumentada pelas possibilidades da publicidade e da propaganda e pelas conquistas de espaço no meio televisivo.

Surge daí, para Amaral (1996, p. 124), uma tendência que funde o ator, a mímica e o teatro de bonecos com as artes plásticas, a música e a cenografia, criando uma nova linguagem, o teatro de animação.

Uma hibridização das formas animadas que é feita aos moldes das colagens, tratando de “reunir, num mesmo gesto, formas e conteúdos que, mesmo encontrando-se dispersos nem por isso deixam de fazer parte da estrutura mundana em uma dada época” (MAFFESOLI, 1985, p. 146).

Assim, volta à tona, na ficção dos bonecos e suas metamorfoses entre suportes e mídias, “o essencial da trama social” que, para Maffesoli (1985, p. 156), são “os rituais cotidianos, as práticas anódinas do habitar, do deambular, do ‘bater papo’, do amar, do bancar o esperto”. Enfim, conclui ele, “a carga mítica que move a socialidade de base” (p. 158).

Congregam-se as vivências e valorizam-se os pormenores. Se as artes, nas sociedades de massa, conforme pondera Silva (2006, p. 31), foram criadas e operavam “com mecanismos industriais, oscilando entre o espetáculo e a ruptura com os valores de identificação”, na pós-modernidade, a produção artística, e mesmo a comunicação, é ambígua: “é a mesmo tempo crítica do espetáculo e espetáculo; ruptura com a convenção e exploração total do convencional; indústria e reflexão sobre o caráter industrial da arte” (p. 32).



Figura 10: Les guignols de l'info (França)

Fonte: http://www.canalplus.fr/c-divertissement/pid1784-c-les-guignols.html?&_suid=137074188685504452406535856426

Com essas afirmações, percebemos que, na mídia dos filmes, dos programas de televisão, dos comerciais, e também na internet, temos – como lembranças pueris ou surpresas maduras – bonecos apresentando telejornais (*Les Guignols de l'info*, na França), bonecos ensinando (*Vila Sésamo*, em mais de 120 países), bonecos recitando sacanagens (*Marcelinho lendo contos eróticos*, no Brasil).



Figura 11: Marcelinho lendo contos eróticos (Brasil)

Fonte: AltaCúpula Vídeos

Apesar de Debray (1993) postular que, com a imagem midiaticizada, menos esoterismo teatral emana do trabalho artístico, acreditamos que, na pós-modernidade, as possibilidades técnicas (a forma), que redefinem as imagens e reagrupam os indivíduos, agregadas aos conteúdos, que variam entre o humor e o entretenimento, conferem magia aos bonecos.

Para Morin (2001, p. 36), essa magia é polarizada, entre o duplo, dissolvido pelo reflexo, sombra, fantasia, e o que ele chama de “imagem-emoção, prazer, curiosidade, sonho, sentimento vago”. Uma imagem localizada numa “zona sincrética, fluída, que se chama domínio do sentimento, da alma e do coração” (p. 36), uma imagem presencial, “carregada de uma qualidade *latente* de tempo reencontrado”.

De forma tal, que compactuamos com afirmações como a de Maffesoli (2012, p. 108) que organiza, adaptando Auguste Comte: “o pré-moderno é mágico, o moderno é teológico-positivo, e o pós-moderno é tecnomágico”. Assim, “a conjunção de meios, técnicas, procedimentos, veículos, formas de expressão numa estética (...) baseada na leveza, na aceleração, no divertido e no lúdico”, é própria da pós-modernidade, enumera Silva (2006, p. 70).

Se eles são críticos, se são ácidos, se são simpáticos, se são de espuma, de borracha ou de massa de modelar, se são porquinhos, robôs ou humanos, eles são bonecos e cada um com uma existência – publicitária, informativa, artística – que “diverte, ensina, distrai, polemiza, contesta, agrega, forma, deforma” (SILVA, 2006, p. 32).

3.6 FALANDO SOBRE OS BONECOS

Somente julgamos os seres por analogia em relação a nós mesmos. Tal é a origem dessa natural propensão dos homens a personificar os seres, mesmo os inanimados, a atribuir-lhes um modo de existência semelhante àquele que o homem em si mesmo pressente.

Henri Dontenville

Conforme estamos vendo, podem-se imputar ao boneco as mais diversas sensações. Desejos não manifestos, saudosas memórias da infância, medos esquecidos. Antes de adentrarmos no campo cinematográfico e televisual, achamos por bem comentar que, ao longo da história do pensamento humano, escritores, filósofos e sociólogos foram plateia, criaram histórias e criticaram o teatro de bonecos.

O ato da manipulação de um personagem – o homem, um animal, um objeto – vestido com uma luva como fantoche, conectado por fios como uma marionete, ou mesmo como um conselheiro mexeu com a criatividade de muitos.

É possível que Pinóquio seja um dos bonecos mais conhecidos na ficção literária e, depois, cinematográfica. Escrito pelo italiano Carlo Collodi, em 1881-83, o conto de fada sobre um pedaço de madeira que, esculpido ganha vida e magicamente, se torna humano, teve inúmeras adaptações, em desenho animado e com atores. A título de curiosidade, foram lançados três filmes do personagem, a partir dos anos 2000.



Figura 12: cena do filme Pinocchio (2002)

O ator italiano Roberto Benigni, que também dirige o longa, interpreta o personagem-título
Fonte: adorocinema.com

No Brasil, os bonecos povoam o imaginário infantil pela obra de Monteiro Lobato. Emília é a boneca de pano com mais inventividade e personalidade que talvez nós, brasileiros, conheçamos; Visconde de Sabugosa é um sabugo de milho que é sábio e da nobreza. Para adaptar essas fábulas para a televisão, as criaturas mágicas, como a Cuca, foram representadas através de bonecos.



Figura 13: Emília

A personagem Emília, do *Sítio do Picapau Amarelo*, em ilustração de Manoel Victor Filho para o livro *A Reforma da Natureza* (editora Brasiliense, 1972), de Monteiro Lobato.
Fonte: <http://desenhossitio.blogspot.com.br>

No ramo das histórias fantásticas, temos diversos autores que se debruçaram sobre a ideia de dar vida a seres inanimados, abordando questões sobre humanização e os limites da criação do homem. Temas como esses, que se aproximam do que consideramos como bonecos, estão presentes em obras como o conto *O Homem de areia*, de E.T.A. Hoffmann e os livros *Frankenstein*, de Mary Shelley e *O Homem Bicentenário*, de Isaac Asimov.

Nesse rápido rol de produções, percebemos que muito das inspirações dos roteiros cinematográficos e televisuais apostam em adaptar, parodiar e recontar algumas dessas histórias nos quais os bonecos figuram.

De mais a mais, escolhemos comentar, nesta passagem, o pensamento de quatro intelectuais que usaram o boneco como metáforas, ora criticando o controle e da manipulação, e ora dedicando elogios à fantasia: Walter Benjamin, Rainer Maria Rilke, Bernard Shaw e Heinrich von Kleist.

O jornalista e dramaturgo irlandês George Bernard Shaw (1856-1950) era fã confesso dos bonecos. Para ele, a fascinação do boneco reside nele mesmo, uma vez que, no palco, ele pode realizar tudo o que os humanos não podem. “Quando eu os vi pela primeira vez na minha infância”, diz Shaw, “nada me deliciava mais do que quando todos os bonecos subiam num balão e caíam dos céus com um estrondo no chão” (in: BELL, 2005, p. 98).

A última peça escrita por Shaw foi para o teatro de bonecos. Em *Shakes vs. Shav*, de 1949, o irlandês é transformado em boneco, colocando-se em cena numa disputa argumentativa contra William Shakespeare. No roteiro, o boneco Shav

defende, e prova, por meio de uma batalha, que os personagens de *Rob Roy*, texto de Walter Scott, são mais valentes que os de *Macbeth*, de Shakespeare.

O estilo da montagem tem a mesma estrutura de Punch, com o uso de fantoches que disputam com palavras e empurrões. Shav encerra a discussão dizendo:

Paz, Bardo ciumento
Ambos somos mortais
Por um momento sofra
Minha luminosa luz a brilhar¹³.

Outro admirador do teatro de bonecos foi o alemão Heinrich von Kleist (1777-1811). Contista, poeta e dramaturgo, Kleist escreveu tragédias e comédias, muitas das quais adaptando o estilo cômico de Molière. Entre suas peças mais conhecidas, está *A Bilha Quebrada*.

No ensaio *Sobre o teatro de marionetes* (escrito por volta de 1800), uma conversa entre um bailarino e um engenheiro, ambientada numa feira de diversões, discorre sobre as maravilhas que uma marionete pode fazer ao ter seu corpo movido em resposta ao comando do titereteiro. O bailarino prevê que, com os avanços da mecânica, um dia será possível a existência de criaturas que tenham movimentos à maneira das marionetes. Dos humanos, esse ser teria a leveza do movimento. Dos anjos, teria o espírito. Pelo conhecimento do homem, tomaria a consciência.

Kleist trata da busca da perfeição, falando sobre a união dos elementos de corpo e alma, como determinantes de uma harmonia na evolução da humanidade.

Anjo e boneco, *anima* e *animus*, espírito e matéria devem se encontrar para formar o ser humano. O mote de Kleist instigou o poeta alemão Rainer Maria Rilke (1875-1926), que aproxima o boneco de uma condição divina, no poema *Elegias de Duíno* (1923).

¹³ Tradução da autora, do original:
Peace, jealous Bard,
We both are mortal.
For a moment suffer
My glimmering light to shine.

Fonte: wikilivros.

Rilke reflete sobre a alteridade da nossa condição, dizendo:

Mas nós, ao pensar no *um*
inteiramente,
sentimos de imediato
a força de sua antítese: o *outro*.
(p. 41).

Falando no “ator que anima os títeres”, o autor, na Quarta Elegia (1972, pp. 22-23), vê a força do homem deslocada do mundo, precisando de um objeto que o oriente:

Não quero essas máscaras ocas, prefiro
o boneco de corpo cheio. Susterei
o títere, os cordéis e o rosto
feito de aparência. Estou aqui, à espera.
(...)
Anjo e boneco: haverá por fim espetáculo.
Congrega-se então o que, sem cessar,
nossa existência mesma desagrega. E nasce
das nossas estações o ciclo da transformação
total. Muito acima de nós, o Anjo brincará.

Mostramos até agora criações a partir de bonecos que são, tecnicamente falando, fantoches (Shaw), marionetes (Kleist) e, ainda, sobre a convergência da alma e do carnal (Rilke).

Para relacionarmos Walter Benjamin com os bonecos, estaremos abordando outro personagem, que são os autômatos.

Na cultura ocidental, com o advento da Renascença e das pesquisas sobre a reprodução dos movimentos humanos e animais, os primeiros objetos a apresentarem um funcionamento mecânico pré-estabelecido e repetitivo foram os relógios, desenvolvidos inicialmente em países como a Alemanha e Suíça a partir dos anos 1450.

Sussman (2001) relata que estes objetos, primeiramente construídos no alto de torres e comumente conhecidos como relógios-cuco, logo foram anexados ao rol de peculiares criações e admitidos nos Gabinetes de Curiosidades da alta nobreza europeia, salas consideradas na contemporaneidade como as primeiras iniciativas de museu e que foram instituídas por toda Europa por volta de 1570, contendo uma

miscelânea de artefatos que iam de animais empalhados como jacarés e serpentes – exóticos para a época e local – até exemplares de arte étnica africana e asiática. Configurados como o poderio de determinado rei ou nobre, a posse dos autômatos expandiu-se ainda para os jardins e solários, com réplicas das estátuas hidráulicas sendo instaladas em grutas.

René Descartes sugere, em seu *Discurso do Método* (1983, p. 60), que a estrutura muscular e nervosa encarnada por “espíritos animais” seja capaz de movimento. A subjugação do invólucro humano não deve então surpreender “a quem, sabendo quão diversos autômatos, ou máquinas móveis, a indústria do homem pode produzir, sem empregar nisso senão pouquíssimas peças”. Para o filósofo, como escreve na Carta CXIII, de março de 1638, “se Deus ou a natureza quisesse formar quaisquer autômatos que imitassem nossas ações, eles imitariam mais perfeitamente e fariam, sem comparação, mais feitos do que os que pudessem ser inventados pelos homens” (DESCARTES, 1969, p. 41).

O objeto articulado que simula movimentos corpóreos passa a suscitar então a desconfiança de seus pares no sentido de que ele seria capaz de emular sentidos e sentimentos, atingindo além da coordenação motora fina a concatenação de pensamentos, desenvolvendo argúcia, criatividade e quem sabe melancolia, copiando o que há de mais humano e insondável: a alma, e enfim, conquistando e substituindo a humanidade.

Em um misto de temor e curiosidade, a automação se constitui como uma forma primitiva de uma crença tecnológica do modernismo, inserida na perspectiva mecanicista que estava sendo habilitada naquele período:

eletricidade e magnetismo eram figuras proeminentes como formas técnicas de magia na imaginação científica do século 18, sonho de uma vida moderna antes de seu despertar tecnológico nas invenções elétricas do século 19 (SUSSMAN, 2001, p. 72).

O ser humano, entendido como máquina, para depois ser perseguida a utopia da máquina com características humanas, não apenas no feito corporal – pele, cabelo e cartilagens – mas com racionalidade mental e sensibilidade emotiva, quase sempre apresentado como figura feminina ou proveniente de uma terra distante.

O corpo com um objeto mecânico foi substituído pela máquina como um objeto corporificado. Se no *homme-machine* a imagem da máquina era idêntica com a do corpo humano, então as consequências dessa objetivação tornaram-se manifestas na imagem da máquina viva: a separação do corpo do sujeito (...). A racionalidade do mundo da máquina se transformou em uma mitologia (ASENDORF, 1993, pp. 44-45).

Flusser (2007) comenta que a humanidade sempre esteve cercada de seus instrumentos de trabalho. Na modernidade, os homens cercam as máquinas, e buscam nelas “a tensão entre os domínios do animado e do inanimado, dando vida a essa máquina recentemente concretizada com uma alma humana” (SUSSMAN, 2001, p. 72).

Por analogia, Walter Benjamin vai incluir um desses autômatos na abertura de seu ensaio *Sobre o conceito de história*, de 1940. Trata-se de *O Jogador de Xadrez*, criado em 1769, pelo inventor alemão Wolfgang de Kempelen.

A *mise-en-scène* do boneco é descrito por Sussman (2001) como constituído em, antes – e sempre antes – de permitir que o boneco aceitasse o desafio do jogo contra um humano, o *showman* exibia para a audiência o complexo sistema mecânico embutido na bancada onde o boneco estava instalado, numa espécie de revelação prévia do engenho. Composta de várias portas e gavetas, a escrivaninha era aberta em sucessão, mostrando compartimentos recheados de engrenagens e roldanas. Neste momento, inclusive a roupa do personagem era erguida para comprovar que não havia ali nenhuma pessoa.

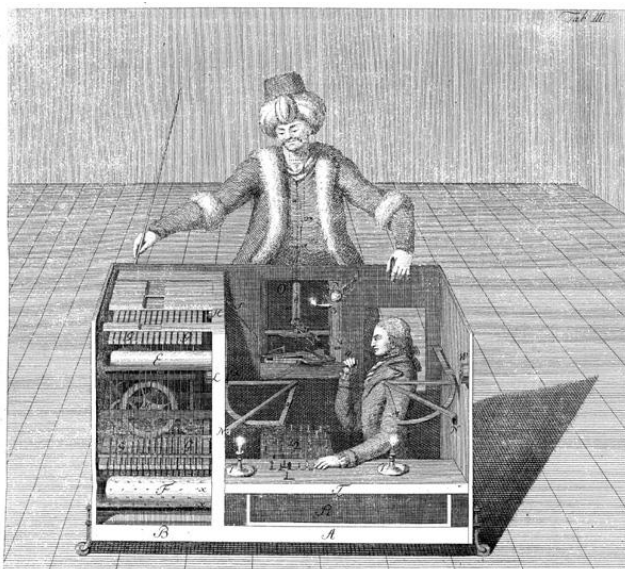


Figura 14: Automaton Chess Player
Fonte: BELL (2001)

O grande truque do *Automaton Chess Player* pode ser descrito como “um homem dentro de um homem”. Enquanto o apresentador exibia as partes que constituíam o interior mecânico do aparato, a pessoa que operava o jogador de dentro cumpria uma sequência de posições para se esconder, sendo ocultada por um jogo de espelhos e metais. As jogadas realizadas de dentro pelo manipulador eram combinadas entre o controle do braço do Turco e os movimentos das peças que haviam sido magnetizadas¹⁴.

Ligando a automação do personagem com a autoridade e o controle tecno-religioso, Benjamin (1996, p. 222) vai minimizar o truque:

conhecemos a história de um autômato construído de tal modo que podia responder a cada lance de um jogador de xadrez com um contralance, que lhe assegurava a vitória. Um fantoche vestido à turca (...) colocado numa grande mesa. Um sistema de espelhos criava a ilusão de que a mesa era totalmente visível, em todos os seus pormenores. Na realidade, um anão corcunda se escondia nela, um mestre no xadrez, que dirigia com cordéis a mão do fantoche. Podemos imaginar uma contrapartida filosófica desse mecanismo. O fantoche chamando ‘materialismo histórico’ ganhará sempre. Ele pode enfrentar qualquer desafio, desde que tome a seu serviço a teologia.

Na colocação de Benjamin, o boneco autômato é uma *wish image*, o encontro de passado e futuro históricos que se cruzam, as “imagens no consciente coletivo no qual o velho e o novo se interpenetram” (BENJAMIN, 1999, p. 4). Em uma configuração que o modernismo estava ainda apenas suspeitando, Sussman (2001) determina que para Benjamin “a teologia havia se tornado um manipulador (*puppeteer*)”. O uso do termo teologia no contexto empregado pelo filósofo é para Sussman (2001, p. 82) “convicente, levando a um olhar sob o aspecto da superfície dos fenômenos tecnológicos para um elemento de desempenho, objeto que é igualmente mantido fora da visão”.

Como podemos ver, o uso dos bonecos se manteve “fiel aos temas melodramáticos (disfarces, sócias, gêmeos), herdeiros da mais antiga e universal tradição do imaginário (a tragédia grega, o drama elisabetano)” (MORIN, 1987, p. 60). Popularizando-se, foi também alvo de abordagens filosóficas e ficcionais, na literatura, no teatro, em textos críticos.








¹⁴ Sussman (2001) não deixa de perceber o truque do autômato como prenúncio da tecnologia que iria levar o campeão mundial de xadrez, o russo Garry Kasparov a enfrentar o computador Deep Blue e perder a partida, em 1997.

Seguimos agora, nos próximos capítulos, para o campo da comunicação de massa, que através do cinema e, posteriormente, da televisão, adapta as temáticas, usando os bonecos, “ao quadro urbano moderno” (MORIN, 1987, p. 60), no qual “a cultura industrial (...) não faz senão investir na corrente do imaginário popular” (p. 60). Mas antes, apresentamos uma tabela remissiva dos períodos do teatro que abordamos nesta parte do trabalho, vinculando e exemplificando com imagens o boneco na referida manifestação artística.

Na página seguinte:

Tabela 3: Linha do tempo ilustrativa da presença do boneco no teatro.

Fonte: a autora.

PERÍODO (ano)	LOCAL (de preponderância)	ESTILO	TIPO DO BONECO (técnicas / materiais)	FORMA E ESPAÇO DE APRESENTAÇÃO	CARACTERÍSTICAS TEMÁTICAS	EXEMPLO
Cerca de 22 a.C.	Grécia.	Mimos.	Máscaras (madeira, couro); estátuas automáticas (madeira, roldanas, manipulação interna).	Teatro grego (ao ar livre, plateia estilo anfiteatro).	Mítico, representações de seres mitológicos, deuses ex-machina, deuses olímpicos.	 Teatro de Dionísio (desenho, séc. 19).
Cerca de 10 a.C. até a ascensão do Cristianismo.	Roma.	Atelianas.	Máscaras, bonecos de luva (fantoche).	Ruas, procissões.	Religioso.	 Montagem moderna com máscaras atelianas.
Por volta de 1000 d.C. até 1600.	Europa Medieval.	<i>Commedia dell'Arte</i> .	Bonecos de madeira ou pano, predominante, fantoches.	Na Inglaterra, em salas exclusivas para bonecos. Na rua, em carroções de trupes manimbembas (Itália, Alemanha e Inglaterra).	Religioso, com encenações de rituais cristãos do Novo Testamento (até o Concílio de Trento). A partir de então, temas profanos, crítica e sátira da burguesia e dos costumes da Corte.	 Punch and Judy Show (cerca de 1920).
Entre 1600 até o final dos anos 1900.	Europa / América do Norte.	Mágica, prestidigitação.	Automatos mecanizados.	Disseminado na Europa, chega aos Estados Unidos em feiras de inovação, eventos populares, apresentações privadas, encomendadas pela nobreza.	Baseados na crença da máquina humana, mecanismos que davam a entender que o boneco tinha inteligência e sentimentos.	 Turkish Chess Player.
A partir de 1700.	Brasil (Nordeste).	Mamulengo.	Fantoches de pano, apresentados em empanadas, como são chamados, no Brasil, através dos quais se escondem os manipuladores.	Teatros e trupes de rua.	Situações cômicas e populares, temáticas semelhantes à literatura de cordel.	 Mamulungos nordestinos.
1900 até meados dos nos 1940.	América do Norte.	Teatro de variedades, <i>vaudeville</i> , esquetes.	Ventrilocos, bonecos de fios e luvas.	Feiras, bares, cafés, casas de espetáculos. Primeiras adaptações de animação com bonecos para o cinema.	Imitações de personalidades, números musicais, comédias.	 Ventrilocos americano e seu boneco.
A partir de 1930.	América do Norte / Europa.	Espetáculos musicais ao estilo Broadway.	Bonecos gigantes, sonoras eletrônicas, mescla de todas as técnicas e a aparição em cena do manipulador.	Em teatros, com adaptações de recursos técnicos como iluminação e som. Primeiras adaptações de animação com bonecos para a televisão.	Teatro político, teatro de contestação, interações do boneco e ator. Passa a ser considerado teatro de animação ou "teatro de formas animadas".	 Boneco gigante do Bread and Puppet.

4 FILMES DE ANIMAÇÃO

Animações não são apenas “interpretações de sonhos”, na perspectiva freudiana de realidade, mas também uma interpretação de realidade dentro da perspectiva do sonho.
Richard Weihe

Procuramos mostrar até aqui as relações que boneco estabelece com o imaginário, e como sua origem no teatro, enquanto elemento narrativo, bem como seu desenvolvimento enquanto artefato técnico e estético, têm habilidade de entrecruzar mídias e conteúdos.

Sendo o boneco uma representação, uma analogia, um reflexo, e sendo da natureza do homem contar histórias, nosso interesse tem nos guiado por diversas formas de expressão social e privada. Com os bonecos, já passamos pelo culto religioso, pelas tradições gregas da tragédia, pela instituição do gênero da *commedia dell'arte*, pelo teatro popular de rua, pelas atualizações mecânicas do fazer teatral na modernidade.

Agora, chegamos ao momento de relatar como, junto com as principais invenções tecnológicas da comunicação de massa, essas imagens que são os bonecos vão interagir com a arte, o entretenimento e a informação.

Falaremos, portanto, de cinema de animação. Enquanto o Teatro de Formas Animadas abrange, além do uso de bonecos, objetos, abstrações e até mesmo a luz e a cor para as manipulações, a animação de objetos (*object animation*) engloba a animação de bonecos (*puppet animation*); a *pixilation*¹⁵; a animação de massinha (*claymation*) e outras variações, como a intervenção direta nas bandas de filme e som.

Para a técnica de *stop-motion*, os recursos de filmografia são semelhantes aos da chamada *live-action*, ou a atuação real de atores, chegando a ser considerada como *stop-action*. Isso se deve ao fato de que a iluminação, os movimentos de câmaras e lentes, a profundidade de campo e relações espaciais

¹⁵ A técnica de *pixilation* consiste em filmar, um quadro por vez, personagens ou objetos, cujos movimentos são controlados inteiramente pelo cineasta. Usada desde os anos 1900, por Segundo de Chomón e Émile Cohl, a autoria do termo *pixilation* é atribuída ao diretor Grant Munro, que atuava no National Film Board, do Canadá. Norman McLaren usou essa técnica em *Neighbours* (1952), uma fábula anti-guerra vencedora do Oscar de 1952, bem como em *A Chairy Tale* (1957) e *Opening Speech* (1961), dois filmes onde as histórias giram em torno da recusa de objetos do cotidiano (uma cadeira e um microfone) que se negam a se comportar como o esperado. (Fonte: www.nfb.ca)

não são virtuais – como no desenho animado –, e sim, reais. Para cada instante editado, um movimento físico-espacial do objeto deve ser retratado.

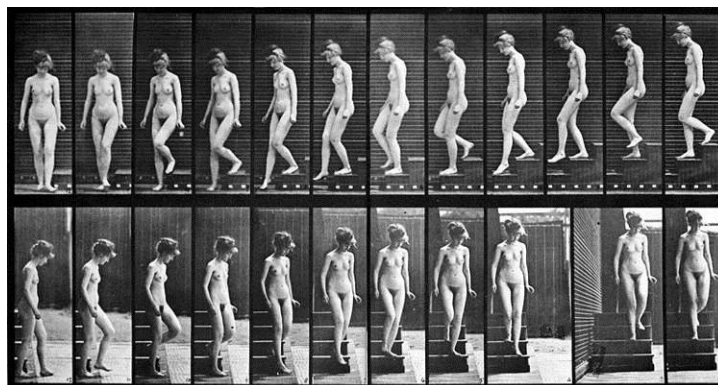


Figura 15: Mulher descendo a escada

Descending stairs and turning around (1884-85), de Eadweard Muybridge.
Fonte: Human figura in motion (2007)

A pesquisa para a captação da imagem em movimento tem um importante avanço com a obra fotográfica de Eadweard Muybridge e Étienne-Jules de Marey¹⁶, que dava visibilidade e detalhava as etapas do movimento humano e animal. Muybridge chegou a construir o zoopraxiscópio¹⁷, que tinha os princípios de uma lanterna mágica e era composto por 24 slides fotográficos em lâmina de vidro, que giravam em dois discos opostos, um tendo a função de obturador (SOLOMON in: BARBOSA Jr., 2002 p. 38).

É Étienne-Jules de Marey quem vai realizar, por volta de 1890, os primeiros testes de animação quadro a quadro, deixando de utilizar negativos em vidro, para começar experiências em celuloídes. Em 1888, entra em cena o chamado Théâtre Optique, apresentado por Charles-Émile Reynaud, considerado “o primeiro

¹⁶ Eadweard Muybridge (1830-1904), fotógrafo inglês, conhecido por seus experimentos com o uso de múltiplas câmeras para captar o movimento. Muybridge é reconhecido por ter resolvido um duradouro debate sobre o movimento e locomoção animal, mostrando, através de seu mecanismo de fotografias quadro a quadro, que as quatro patas de um cavalo saem do chão durante o galope. Atualmente, tem-se agregado ao trabalho de Muybridge a influência do cientista Étienne-Jules de Marey (1830-1904). Muybridge visitou o estúdio de Marey, que trabalhava na França com a chamada “*photographic gun*”, e viu estudos de *stop-motion*, antes de retornar aos Estados Unidos, para promover seu próprio trabalho na mesma área. Já a pesquisa de Marey auxiliou, em 1885, no desenvolvimento do filme fotográfico à base de emulsão de gelatina de brometo de prata, comercializado por George Eastman (Kodak). Por seus experimentos, ambos ficaram conhecidos como *chronophotographers*, ou fotógrafos do tempo. Fonte: Watch me move.

¹⁷ O zoopraxiscópio, dispositivo para projetar os retratos de movimento, seria o precursor da película de celulóide que é usada ainda hoje em animação 2D. Em 1888, Muybridge propôs uma associação do zoopraxiscópio e o aparelho de captação de som de Thomas Edison, o fonógrafo. Temendo complicações pela estrutura do zoopraxiscópio, Edison não aceitou a parceria, e desenvolveu, ele mesmo, o kinetoscópio, que podia gravar e reproduzir objetos em movimento. A primeira exibição do equipamento aconteceu em 1883, nos Estados Unidos. Fontes: Watch me move e <http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/edmvhist.html>.

equipamento capaz de exibir imagens em movimento” (WELLS, 2011, p. 18), o que acontece a partir de 1892, em Paris, três anos antes da estreia do cinematógrafo dos Irmãos Lumière. No Théâtre Optique, figuravam, em movimento, mais de 500 desenhos individuais, pintados em uma banda de couro, quadro a quadro, no que poderia ser chamado de *cartoons* primitivos.



Figura 16: Zoopraxiscópio
Criação de Eadweard Muybridge
Fonte: Human figure in motion (2007)

Então, em 1895, os Lumière¹⁸ trazem ao público o resultado de suas pesquisas de captação e projeção de imagem, o cinematógrafo¹⁹, apresentando, entre nove outros títulos²⁰, *A Saída da Fábrica*, com 46 segundos de duração, o que significava, à época, 17 metros de filme em rolo. O feito marca o início do que vai ser conhecido como os gêneros de documentário (pelo registro da banalidade cotidiana), da comédia (pelas situações tragicômicas de alguns curtas), e da animação quadro a quadro (como em *A Demolição de um Muro*, 1896).

¹⁸ Os Irmãos Lumière são Auguste Marie Louis Nicolas (1862-1954) e Louis Jean (1864-1948).

¹⁹ O dispositivo é descrito em detalhe na patente de 13 de fevereiro de 1895, publicada conjuntamente pelos irmãos Lumière, como de costume, embora fosse Louis, que tenha encontrado o seu princípio. Este princípio está resumido no preâmbulo da patente: "o mecanismo deste dispositivo tem por característica essencial a ação intermitente de uma fita regularmente perfurada de maneira a imprimir deslocamentos sucessivos separados por períodos de descanso, durante o qual se opera sobre a impressão, gerando a visão dos testes". É, essencialmente, um processo muito semelhante ao de uma máquina de costura, que faz sucessivamente avançar e parar o tecido, enquanto o ponto é feito. Fonte: http://www.institut-lumiere.org/patrimoine_index.html.

²⁰ Em 28 de dezembro de 1895, no Salão Indiano do Grand Café de Paris, a primeira sessão de cinema continha os seguintes títulos (mantidos em francês):

1. La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon (46 segundos),
2. Le Jardinier (l'Arroseur Arrosé) (49 segundos),
3. Le Débarquement du Congrès de Photographie à Lyon (48 segundos),
4. La Voltige (46 segundos),
5. La Pêche aux poissons rouges (42 segundos),
6. Les Forgerons (49 segundos),
7. Repas de bébé (41 segundos),
8. Le Saut à la couverture (41 segundos),
9. La Places des Cordeliers à Lyon (44 segundos),
10. La Mer (Baignade en mer) (38 segundos).

Fonte: <http://www.institut-lumiere.org/francais/films/1seance/accueil.html>

Segundo Aumont (2011, p. 89), o cinema poderia ter se tornado um “elemento de investigação científica, um instrumento de reportagem ou de documentário, um prolongamento da pintura”. Mas o destino do cinema deu realce a sua “vocação de contar histórias por procedimentos específicos” (p. 89).

Quando os primeiros cinematógrafos eram exibidos como invenção de feira, um “divertimento efêmero” (Aumont, 2011), sendo o mecanismo o espetáculo em si mesmo, quando o que o mecanismo mostra – os filmes – vira a atração principal, é quando se inventam as primeiras técnicas, as linguagens do meio, creditadas por Morin (2001, p. 51), à Georges Méliès, que contava histórias em filme pela “sua via teatral espetacular”. Num período experimental de construção das linguagens cinematográficas, o “teatro filmado”, que Méliès realizava, tinha a câmera em um ponto de vista fixo, “fornecendo um plano de conjunto de um ambiente (cenário teatral), onde determinada representação se dava nos moldes de uma encenação convencional” (XAVIER, 1984, p. 14).

Fundador da Academia Francesa de Prestidigitação, em 1891, Méliès construíra a fase inicial de sua carreira como artista fazendo mágicas, e atuava desde 1888, no tablado do teatro Robert-Houdin, que havia comprado dos descendentes do famoso ilusionista francês e onde apresentou mais de 30 espetáculos de ilusionismo, antes de introduzir, lá mesmo, suas primeiras exibições de cinema²¹.



Figura 17: Le Rêve de Coppélius
Peça de ilusão de ótica, representada por Méliès, em 1895.
Fonte: Malthête, 2008

²¹ Diz-se que Méliès estava presente já na primeira exibição promovida pelos Lumière (MALTHÊTE, 2008).

Os elaborados roteiros de esquetes de Méliès dão conta de que seus “temas cinematográficos serão geralmente os do teatro de ilusão e dos espetáculos de lanterna mágica e por conta disso, a cinematografia será para ele apenas outra maneira de praticar o ilusionismo” (MALTHÊTE, 2008, p. 14). Com isso, Morin (2001) assinala que as duas caras da revolução do espetáculo e da transformação do cinema, empreendidas por Georges Méliès, são a trucagem e a fantasia, que surgem justamente da “mais realista das máquinas”.

Remetendo ao *Regador regado*, uma das mais célebres filmagens dos Irmãos Lumière, Morin (2001) acusa-os como realistas absolutos, ao passo que Méliès abria a tela para “espectros que surgem em sobreposição com uma espontaneidade perturbadora, como se inscrevesse o cinematógrafo na linha dos espetáculos de sombra” (p. 52), lembrando as experiências de Athanasius Kircher com a lanterna mágica, nos anos 1600.

Mas, vale lembrar que os Lumière também produziram obras de caráter ficcional. Envolvidos pelas descobertas técnicas do cinematógrafo, os irmãos criaram pequenas animações de fantasia, fazendo uso de bonecos de fio e animações quadro a quadro, tendo como personagens, por exemplo, esqueletos dançantes, em *Le Squelette Joyeux* (c. 1897-1899).



Figura 18: Le Squelette Joyeux (c. 1897-1899)

Filme dos Irmãos Lumière.
Fonte: www.youtube.com

Do uso do cinematógrafo, que Morin (2001) define como “técnica de duplicação” e “projeção da imagem em movimento” para a captação de um cotidiano como expressão de uma realidade, ou como ficcionalidade narrativa, a estruturação

do cinema como um suporte para contar histórias tem, para Xavier (1984), correspondência com a “ilusão de continuidade (...), condição para a similaridade entre a tela do cinema e o mundo” (p. 89).

O encontro do cinema com a narração – nas práticas conhecidas de então, a literatura e o teatro – é marcado pelo meio de registro que cria imagens figurativas em movimento, onde “certos objetos fotografados são reconhecíveis” em um “ato de ostentação que implica que se quer dizer algo a propósito desse objeto” (AUMONT, 2011, p. 90), de forma que “qualquer figuração, qualquer representação chama a narração, mesmo embrionária, pelo peso do sistema social ao qual o representado pertence” (p. 90). Para Kracauer (2010, p. 139), é no filme que se encontram as melhores armas para tornar visíveis as coisas imaginárias.

A imagem cinematográfica para Aumont (2011, pp. 90-91) é uma imagem em perpétua transformação, pois “o representado no cinema é um representado em devir”, que condiciona o movimento ao tempo, de forma que a ficção, neste meio, opera em movimento, em duração e em transformação.

Em Morin (2001), o cinema é a “constituição” do mundo imaginário, pois converge a manifestação dos desejos, sonhos e mitos do homem. Assim, a “alma do cinema” é a percepção da vida cotidiana, como lugar de ficção e preenchimentos das ambições do homem.

Jogando com o espaço-tempo e a percepção, o cinema e suas técnicas, entre a montagem e o discurso, está contido no “conjunto de planos que se insere dentro de um filme, cujos objetivos estão ancorados à narração de uma estória” (XAVIER, 1984, p. 24).

No cinema de animação, com objetos que podem ser esculpidos ou desenhados, o elemento visual do boneco/personagem é também a história. A multiplicação sucessiva dos elementos e a movimentação, por vezes desestruturada, das imagens na montagem (sequências com menos frames do que os convencionais 24 quadros, aceleração, *slow motion*) integram os princípios da narração, que Aumont (2011, p. 93) acredita ser “proporcionar para o espectador a impressão de um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim”.

Como exemplos, podemos citar os esquetes de Méliès, muitos dos quais serviam para a demonstração de truques de mágica, com enredos levemente diferentes, ora situados no Oriente exótico, ora em períodos medievais europeus. Também podemos perceber que, apesar da falta de intrigas ou até mesmo personagens, animações, como as produzidas por Norman McLaren, *Synchromy* (1971) ou *Blinkity Blank* (1955), para elencar algumas, são extremamente envolventes, criando sensações e abrindo possibilidades de que se interpretem narrativas visuais.

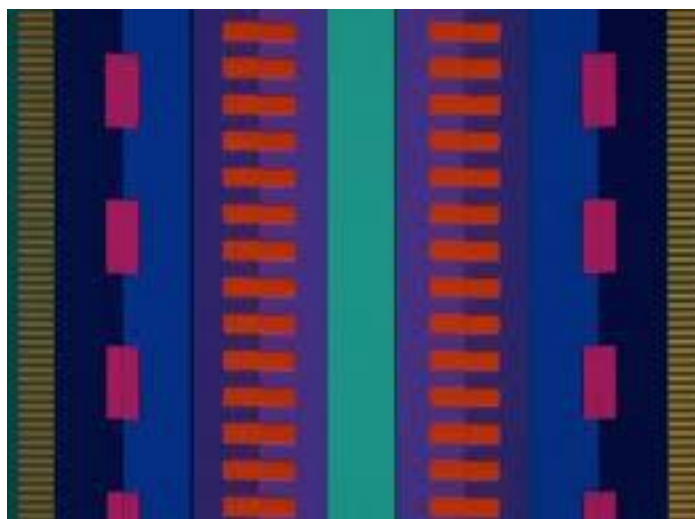


Figura 19: Synchromy
Filme de McLaren, de 1972.
Fonte:
<http://thesoundofeye.blogspot.com.br>

Como produto, o próprio material – o filme, o celuloide, o DVD, o arquivo digital – é um objeto, que “prevalece sobre a ideia de imagem representativa” (XAVIER, 1984, p. 89), e cada frame, cada quadro é “uma imagem pictórica” (p. 87), na constituição de um “espaço narrativo e antropomórfico” (p. 87), que observamos nos filmes de animação.

Trata-se, comenta Xavier (1984, p. 87), de uma investigação sobre

o funcionamento da percepção, as modalidades de resposta do espectador diante de um estímulo que está (...) aquém da presença de objetos reconhecíveis mergulhados num espaço tridimensional – o espaço social de seres humanos e objetos.

Enquanto que, na França, Méliès sentia uma decaída na narrativa lúdica e estilizada que ele produzia, na Alemanha, o imaginário da capacidade moderna de conferir movimento e, por vezes, pensamento a coisas inanimadas, foi grandemente alimentado pelos filmes produzidos durante a República de Weimar, no período entre as duas guerras mundiais. Os temas, segundo Kracauer (1988), voltavam-se

para o inconsciente e para o estranho, para a loucura internalizada e para medos mais profundos, a dominação por conta do estrangeiro e a revolução popular nascida do individual.

4.1 SOBRE A ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO CINEMATOGRÁFICA

Para o pesquisador Greg Hilty (2011, p. 10), a estética dos filmes de animação é, ao mesmo tempo, iluminada e sombria. Criando em universos, que ele chama de “esplanada repleta de figuras arquetípicas de príncipes, palhaços, primitivos e dragões”, a animação faz seus personagens, os bonecos, serem comprimidos, alongados e metamorfoseados em outras formas. Ele propõe: “se o filme animado pode ser parecido com um sonho, então o mundo da animação como um todo pode ser vista como uma imagem do inconsciente coletivo” (p. 10).

Com o cinema, para além do teatro, todos os objetos e artes – desenhos, bonecos, pedaços de papel – podem se transformar em seres fantásticos, sofrer acidentes, praticar mágicas, enfim, retratar “mundos de fantasia e mitos muito mais convincentemente que outras formas narrativas” (HILTY, 2011, p. 10).

Sendo o boneco uma representação, uma analogia, um reflexo, retornamos a Jacques Rancière, que trata da representação, em termos da identificação do público, como uma determinada “regulagem da realidade”, que tem, para ele, uma dupla acomodação. Assim,

de um lado, os seres da representação são fictícios, independentes de todo julgamento de existência, portanto, escapam à questão platônica acerca de sua existência ontológica ou de sua exemplaridade ética. Contudo, esses seres *fictícios* não deixam de ser *seres de semelhança*, cujos sentimentos e ações devem ser compartilhados e apreciados (RANCIÈRE, 2012, p. 126).

Ismail Xavier (1984, p. 92) fala sobre a experiência cinematográfica que vivenciamos, na qual “a identidade do objeto ou da pessoa, que vemos na tela é relativa”, pois cada um de nós vê particularidades referentes aos próprios conceitos e sensações. Com isso, nos relacionamos no cinema, em geral, com o fato de que “a oposição animado/inanimado é arbitrária e produto dos limites do nosso senso comum” (p. 93).

Em Méliès, como fundador de uma germinação sintática do cinema, Morin (2001, p. 54) percebe truques mágicos e fantásticos, que “são da mesma família que a bruxaria e o ocultismo”, uma vez que “a prestidigitação, como a bruxaria, trata de

aparições, desaparecimentos e metamorfoses”.

No cinema, interagem objetos, máquinas e homens. Opera-se a imaginação, “celebrar o ‘advento do objeto’”, fornecendo uma versão para aquilo “que já é fornecido pelo espetáculo das ruas, pelas técnicas de decoração em vitrines e por toda esta transformação ambiental que, sem dúvida, tem suas influências decisivas na sensibilidade do homem” (XAVIER, 1984, p. 90).

Se pensarmos em personalidades constituídas nestes objetos que são manipulados em ilusão de movimento, temos no cinema um “poder anímico”, pondera Xavier (1984). Assim, entre manobras analógicas e recursos virtuais, podemos tratar de magia quando falamos de cinema de animação, pois “parte da força da animação como meio reside na facilidade com que ela se transmorfoseia entre ‘ficção’ e ‘realidade’”, afirma Hilty (2011, p. 11). Para ele, o movimento da animação é um convite e um pedido desses bonecos e personagens, como se eles clamassem: “deixe-me ser, deixe-me existir, veja-me”.

No cinema, “a projeção e a animação (do movimento) acentuam conjuntamente as qualidades de sombra e reflexo” (MORIN, 2001, p. 40). Para Hilty (2011, p. 30), “a imagem, qualquer imagem, é, sem dúvida (...) esse espelho em que a sombra captura a presa”.

Feita originalmente em preto-e-branco, a obra e a “visão cinematográfica toma corpo a partir das sombras que se movem na tela”, segundo Morin (2001, p. 41). O pensador complementa, associando o cinema ao teatro de sombras: “as sombras fundamentais do universo dos duplos se encontram animadas, fascinantes, desde as cavernas de Java, as dos mistérios helênicos e a mítica de Platão, até as salas escuras” (p. 41).

4.2 FAZENDO FILMES AO MANIPULAR BONECOS

Em todos os casos que apresentaremos aqui, poderemos ver correspondência entre a ficção, interpretada pelos bonecos, com o fantástico, mas também com os “pequenos momentos da vida material”, que Kracauer (2010) comenta. Em uma analogia, nossos reflexos, nossos duplos, estariam então, no cinema, vivendo como fantasma, que “ajusta o sobrenatural ao real, no lugar de fazer aparecer ele mesmo como um estrangeiro” (p. 148).

Para tratarmos das aparições dos bonecos nas telas dos cinemas, escolhemos citar alguns diretores que, convergindo o teatro e as possibilidades de trucagens e criações da nova tecnologia, criaram filmes e histórias nas quais personagens e técnicas de manipulação constroem a linguagem e a estética do que hoje conhecemos por cinema de animação.

A animação de bonecos está diretamente ligada à tradição do teatro de marionetes da Europa. Os principais nomes do século 20, na história da animação com objetos, têm ligação com o continente, como o russo Ladislav Starewitch (1882-1965), diretor de *The Cameraman's Revenge* (1912), no qual os personagens são insetos que assumem condição humana, ao andarem de carro, manipularem uma câmara filmadora, e sentirem ciúmes.

Starewitch é considerado um dos precursores da técnica que mistura a animação de atores com o teatro de bonecos, sendo de sua autoria o primeiro curta de animação com bonecos (*Lucanus Cervus*, 1910) e o segundo filme em longa-metragem totalmente feito com bonecos e marionetes, chamado de *The Tale of the Fox* (*Le roman de Renard*, produzido entre 1929-1930, e lançado em 1937). Aliás, a primeira incursão cinematográfica com animação de bonecos em *stop-motion* também vem da Rússia. Trata-se do longa *The New Gulliver* (1935), dirigido por Aleksandr Ptushko (1900-1973), que apresenta um menino comunista (interpretado por um ator), que sonha ser Gulliver, capturado em Lilliput por um regime capitalista opressor. O filme conta com mais de 3000 bonecos, a maioria contando com mais de uma opção de cabeça, para conferir expressões faciais, e que são animados em *stop-motion*.



Figura 20: The New Gulliver
Cenas do filme de Aleksandr Ptushko, 1935.
Fonte: <http://www.eutorrent.ph>

Na Espanha, o diretor Segundo de Chomón (1871-1929) trabalhou com filmes de atores (*live-action*), com efeitos de trucagens em *stop-motion* e *pixilation* (em especial, movimentos de objetos inanimados, como malas, escovas, roupas). Suas obras são repletas de elementos fantasmagóricos, como objetos que se movem “sozinhos”, brincadeiras infantis com bonecos que ganham vida, móveis que desaparecem, assombrações e monstros, sendo um destaque de sua produção o filme *El Hotel Eléctrico* (1908).

Na Alemanha, Lotte Reiniger (1899-1981), foi pioneira na animação de silhuetas, com técnicas da arte de sombras oriental. Produzindo na fase do cinema mudo, Lotte criou obras-primas, com temas operísticos e fabulosos, folclore oriental e cultura alemã, como *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1923-1926), considerado o primeiro filme longa-metragem totalmente animado.



Figura 21: As aventuras do príncipe Ahmed

Filme de Lotte Reiniger, 1923.
Fonte: <http://www.silentfilm.org>

Outro destacado criador de filmes de animação, a partir dos anos 1920, foi Oskar Fischinger (1900-1967). Baseados principalmente em música, seus filmes eram conhecidos como *visual music*, como em *An Optical Poem* (1937). Realizou experimentos diretamente na película (animação em celuloide), o que chamou de abstrações cinemáticas. Seu trabalho inspirou Norman McLaren e o trabalho vídeo-musical do compositor norte-americano John Cage (1912-1992). Fischinger trabalhou, ainda, com efeitos especiais de ficção científica, como no longa alemão *Woman in the moon* (1928, dir: Fritz Lang).

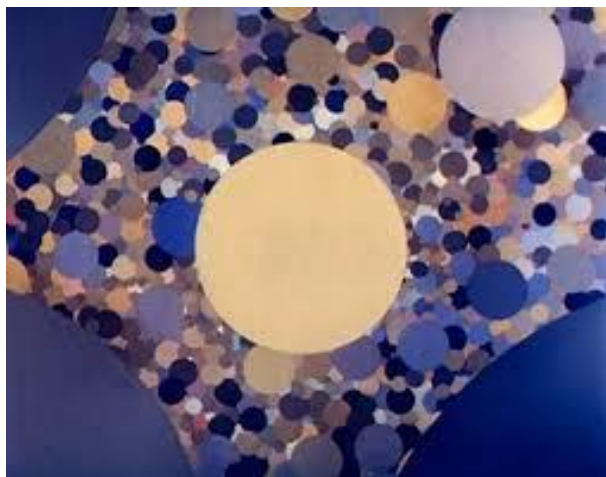


Figura 22: An Optical Poem

Filme de Oskar Fischinger, 1937.

Fonte: www.robotmafia.com

Ainda na Europa, seguindo a escola de teatro de bonecos do Leste Europeu, conhecida pelas marionetes de fio com múltiplas articulações, destacaram-se na produção de filmes de animação os tchecos Jiri Trnka e Jan Švankmajer, pelo uso inovador de objetos, bonecos e humanos, avançando na técnica de animação em *stop-motion*.

O animador Jiri Trnka (1912-1969), que foi chamado de Walt Disney do Leste, era ilustrador, desenhista e designer de bonecos. Por sua obra, ele recebeu um prêmio no Festival de Cannes, de 1946, e o troféu Hans Christian Andersen de literatura infantil, em 1968. Trnka foi responsável por filmes como *The Emperor's Nigthingale* (1949) e *Sonho de Uma Noite de Verão* (1959). Responsável pela instituição do departamento de animação do Film Studio de Praga, seu último filme, *A Mão* (1965), foi banido pelo governo comunista da República Tcheca. *A Mão* é um libelo filmado, com crítica contra os regimes totalitários que impedem a livre criação e expressão artística.



Figuras 23 e 24: A mão

Frames do filme de Jiri Trnka, 1965

Fonte: <http://www.cineclube.ufsc.br>

Já Jan Švankmajer (n. 1934) é um cineasta, especialista em animação *stop-motion* e artista ligado ao movimento Surrealista. Produziu obras com conteúdos polêmicos, chegando a ser banido da República Tcheca nos anos 70. Entre suas obras-primas, estão *Punch and Judy* (1966), *Dimensões do Diálogo* (1983), *Conspiradores do Prazer* (1996), *Alice* (1988), *Darkness/Light/Darkness* (1989), *Down to the Cellar* (1983) e *Faust* (1994). Sua obra é referência para cineastas como Tim Burton (*Frankenweenie*, 1984-curta, 2012-longa), Terry Gilliam (*As Aventuras do Barão de Münchhausen*, de 1988) e os Irmãos Quay (*The Cabinet of Švankmajer*, de 1984).



Figura 25: Punch and Judy (1966)

Frame do filme de Jan Svankmajer
Fonte: <http://www.frontier13.com>

Na América, o precursor na construção de uma estética de desenho animado é o cartunista Winsor McCay (c. 1867-1934). Autor de tiras cômicas, publicadas no jornal NY Herald, como *Little Nemo in Slumberland* (1905) e *Gertie the Dinosaur* (1914), McCay criou *cartoons* desenhados a mão, filmados quadro a quadro para simular movimentos. A abordagem de seus trabalhos era trazer elementos oníricos da vida infantil para criticar a política e economia estadunidense.

O pioneirismo de McCay vai influenciar Walt Disney (1901-1966), com certeza, a referência mais conhecida em termos de cinema da animação. Apesar de não trabalhar com objetos físicos, como bonecos de massinha, marionetes, ou recortes, seus traços (e de parceiros, como Ub Iwerks), em personagens e cenários desenhados, definiram a categoria da animação por um longo período, até a chegada da tecnologia digital que permitiu a terceira dimensão, desenvolvida com

grande sucesso pela Pixar (hoje também de propriedade da Walt Disney Co.).

Iniciada em 1919, a produção de Walt Disney começa com uma série chamada *Laugh-O-Grams* (1920). Em 1928, Mickey Mouse é apresentado, com a voz do próprio Disney, no primeiro desenho animado completamente sonorizado, *Willie do Barco à Vapor*. Com a criação do technicolor, a experiência inicial do animador, um curta chamado *Flores e Árvores* (1932), é premiado na Academia de Cinema norte-americana, instituindo assim o Oscar de melhor filme de animação.

Data dessa época a chamada era de ouro do estúdio, com o lançamento de *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) – o primeiro longa-metragem de animação sonorizado –, *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940) e *Bambi* (1942).

As adaptações de contos de fadas e fábulas, somadas às aventuras do sem número de personagens antropomórficos que a empresa colocou em filmes, seriados, histórias em quadrinhos e parques temáticos, estabeleceram um imaginário infantil e adulto que dominou a modernidade. Os tipos nessas histórias são extremamente bem demarcados, com as mocinhas em perigo, os vilões geralmente fracassando e os heróis – e o bem – triunfando.



Figura 26: O Rei Leão (Broadway)

Inspirada no longa de animação, essa bem-sucedida montagem foi dirigida pela bonequeira americana Julie Taymor.

Fonte: BELL, 2001

A Walt Disney Pictures seguiu fabricando sucessos do cinema, produzindo filmes com atores e longas de animação, como *O Rei Leão* (1994) e *A Bela e a Fera* (1991). A companhia inclui a rede de TV ABC, a ESPN (de esportes), o Disney Channel, a Buena Vista (distribuidora internacional de filmes), a Marvel Entertainment (de HQs), detém os direitos dos personagens Muppets e, mais

recentemente, adquiriu a licença das histórias e produtos da saga *Star Wars*.

Fora do domínio Disney, mas dentro da América do Norte, o escocês, radicado no Canadá, Norman McLaren (1914-1987) desenvolveu seus experimentos no *National Film Board* daquele país. Trabalhou com o processo de metamorfose de objetos, em filmes como *Mail Early* (1942) e *La Polette Grise* (1947). Era famoso por pintar diretamente na película do filme, como em *Hen Hop* (1942), atingindo o ápice da técnica com *Begone Dull Care* (1949), de acordo com o site da instituição (www.nfb.ca). Também experimentou raspar o filme escuro como em *Blinkity Blank* (*Palma de Ouro em Cannes*, 1955), trabalhou com animações de recortes (*cut-outs*), em *Alouette* (1944), *Rythmethic* (1956), *La Merle* (1958). Criou o efeito de zoom infinito ou *travelling* para a animação (*C'est l'Aviron*, de 1945). Em seus mais de 50 filmes, explorou a relação entre música e movimento, como em *Pas-de-deux* (1968), desenvolvendo técnicas em animação 3D, e até mesmo desenhando diretamente na banda sonora, sendo um dos precursores do som sintético. Em 1952, seu filme *Neighbours* venceu o Oscar de melhor animação.



Figura 27: Neighbours (1952)
Fonte: nfb.ca

Também americanos, os Irmãos Quay (Stephen e Timothy – n. 1947) trabalham com a miniaturização de personagens e cenários, criando mundos sombrios que remetem a pesadelos e devaneios, em filmes como *Street of Crocodiles* (1986).

No curta-metragem *The Cabinet of Švankmajer*, de 1984, eles se colocam como manipuladores ativos da *stop-motion*, sendo personagens do processo do movimento. Neste filme de 14 minutos, um boneco, representando o animador Jan Švankmajer conduz o espectador a nove lições, nas quais ensina a importância do

objeto no trabalho da animação, suas transformações e aberrações possibilitadas pelo uso da câmera.



Figura 28: The Cabinet of Švankmajer (1984)

Fonte: vimeo.com

Gostaríamos de destacar também o trabalho de Ray Harryhausen (1920-2013), que exercitou a produção de variadas técnicas, criando cenas em *stop-motion*, com bonecos de massa, bonecos animatrônicos, em tamanhos variados. Recriando diversos mitos e contos de fadas, entre as atuações de Harryhausen estão os filmes *A história de Rapunzel* e *A história de João e Maria* (1951), feitos com *puppet animation*, e *Jasão e os argonautas* (1963), *Um milhão de anos antes de Cristo* (1966) e *Fúria de Titãs* (1981), que misturam atores com *stop-motion*.



Figura 29: Ray Harryhausen

Criador e os bonecos de *Fúria de Titãs* (1981)

Fonte: The Ray and Diana Harryhausen Foundation

George Pal (1908-1980) foi outro artista que teve destacada presença no cinema, sendo especialista em efeitos especiais e maquiagem. Além de produzir bonecos de massinha, Pal trabalhava com os aspectos dos rostos e máscaras, com notório resultado no longa *As sete faces do dr. Lao* (1964), no qual o ator Tony Randall interpreta todas as atrações de um circo ambulante.



Figura 30: As sete faces do dr. Lao (1964)

Fonte: monsters-web.com

Outro uso dos bonecos no cinema são os chamados animatrônicos, bonecos que são manipulados com uma combinação de robótica e eletrônica. Nos filmes realizados em Hollywood, nos anos 1980, estes bonecos aparecem em diversas produções, como *O Cristal Encantado* (1982) e *Labirinto* (1986), assinadas por Jim Henson, que lançou mão da experiência adquirida no teatro e na televisão, com os Muppets²², para colocar em cena bonecos em espuma e látex, atores com máscaras e maquiagens, e animatrônicos. Situados em cenários grandiosos, seus longas-metragens tinham captação de movimentos simultâneos, e não quadro a quadro.

Nesse período, os animatrônicos foram frequentemente usados em gêneros como o terror fantástico e as comédias “terror” e de ficção científica, representando personagens de monstros, robôs e criaturas imaginárias, em longas como *Gremlins* (1984, dir: Joe Dante, com bonecos criados por Chris Walas) e *Short Circuit* – (1986, dir: John Badham, com robôs criados por Eric Allard).

²² Como saberemos mais no capítulo sobre a análise dos programas, a franquia Muppet conta com 9 filmes em longa-metragem. A primeira realização, *The Muppet Movie*, data de 1979, com direção de James Frawley. Fonte: MuppetWiki.

Uma posterior maneira de execução de seres fantásticos e míticos são os CGI (*computer-generated imagery*) virtuais. Inúmeros personagens animados – por mecânica, eletrônica ou computação – aparecem no cinema, sobretudo, nos gêneros de ficção científica, aventura e terror. Temos, entre vários, Jabba, the Hutt, o gordo vilão alienígena de *Star Wars – O retorno de Jedi* (1983, dir: Richard Marquand), os robôs da franquia *O exterminador do futuro* (1984, 1991, dir: James Cameron), o assustador monstro de *Tubarão* (1975), o simpático *ET – o extraterrestre* (1982), e os dinossauros de *Jurassic Park* (1993), esses três últimos dirigidos por Steven Spielberg²³.

²³ Não por acaso, a maior parte destes títulos acima citados teve seus efeitos especiais criados pela empresa Industrial Light and Magic, com exceção de *Tubarão* (que teve o boneco animatrônico criado pelo produtor Joe Alves e pelo supervisor de efeitos mecânicos Robert Mattey). Especializada em efeitos eletrônicos e digitais, desde que foi fundada em 1975, pelo cineasta George Lucas, a companhia começou se destacando pelo desenvolvimento da *motion control photography*, para atender as exigências de produção do longa *Star Wars IV: Uma nova Esperança* (1977). Junto com o técnico John Dykstra, a equipe da ILM desenvolveu um sistema de câmera que podia ser controlada para gravar e reproduzir, através de uma pré-programação, os mesmos movimentos de câmera repetidas vezes, como a panorâmica, o foco, e as mudanças na abertura da lente.

Para o longa *O Dragão e o Feiticeiro* (1981, dir: Matthew Robbins), a empresa trata de minimizar as desvantagens de estilo e de tempo de produção em *stop motion*, desenvolvendo o processo chamado de *Go-Motion*, que operava na fusão de ambos os componentes eletrônicos e mecânicos da câmera, em um dispositivo que poderia gravar os movimentos do dragão com base no *design* de um animador e reproduzi-los de volta para a câmera, que iria capturá-los como eles ocorreram. Já em 1985, a ILM cria o primeiro personagem totalmente animado em CGI, o chamado "homem de vidro manchado", no longa *O Enigma da Pirâmide* (dir: Barry Levinson). Ainda nos anos 1980, a Kodak e a ILM criam em parceria o primeiro *scanner* de entrada cinematográfica de alta resolução. Com o dispositivo, o filme poderia agora ser digitalizado, manipulado dentro do computador e transposto de volta à película, sem a perda de geração associado com métodos ópticos. Alguns anos mais tarde, a descoberta de um processamento de imagem digital, chamado *morphing*, permitiu que uma imagem fosse progressivamente alterada para se transformar em outra imagem, sem cortes, em um efeito que combinava muitas técnicas, como bonecos, cenas de ação ao vivo de uma atriz, um tigre real e outros elementos. O resultado pôde ser visto a partir do filme de fantasia mítica *Willow na terra da magia* (1988, dir: Ron Howard).

Entre 1989 e 1992, a Industrial Light & Magic criou o primeiro personagem tridimensional, baseado em líquido, gerado por computador, com o "pseudópode", de *O Segredo do Abismo* (1989, dir: James Cameron). No mesmo ano, é lançado *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final*, também de Cameron, que tem o primeiro personagem principal incrementado com gráficos de computador, com o robô T-1000, encarnado por Arnold Schwarzenegger. Em 1992, o filme *A Morte lhe cai bem* (dir: Robert Zemeckis) marca a primeira vez que a textura da pele humana foi gerada por computador. Já no ano de 1993, pela primeira vez, a tecnologia digital foi usada para criar um ser vívido e dotado de movimentos de respiração, pele, músculos, textura e atitude. Essas criaturas podem ser vistas na série de filmes *Parque dos Dinossauros*.

Em 2001, a ILM lança a primeira visualização em tempo real interativo *on-set*, permitindo aos cineastas colocar atores em cenários virtuais, proporcionando total liberdade de movimentos de câmera. Steven Spielberg usa esse processo em *A.I. Inteligência Artificial*. Quatro anos mais tarde, em 2006, para o filme *Piratas do Caribe: O Baú da Morte surge a Imocap - captura de performance on-set*, com os efeitos sendo renderizados diretamente no set de filmagem, em conexão com os atores. E a partir de 2009, os filmes de aventura, como os da série Harry Potter, contam com elementos de efeitos especiais totalmente criados em CG, como explosões em alta resolução, devido ao desenvolvimento de softwares de simulação.

4.3 FICÇÕES SERIADAS

Como temos por objeto de análise três exemplos de programas de televisão com narrativa seriada, acreditamos ser pertinente falarmos sobre as origens deste formato, que termina por se consolidar no meio audiovisual, e que, advindo da literatura, vai estruturar-se com o cinema.

Em uma breve recapitulação histórica, podemos encontrar a serialização de narrativa, como nos descreve Machado (2003, p. 86), “nas formas epistolares de literatura (cartas, sermões), nas narrativas míticas intermináveis (*As mil e uma noites*), depois teve um imenso desenvolvimento com a técnica do *folhetim*”.

Na literatura, é possível reconhecer o formato seriado em, por exemplo, *Decamerão*, de Giovanni Boccaccio (1313-1375), obra que se apresenta partida em cem novelas. Já no século 19, com o estabelecimento da imprensa e a expansão dos jornais semanais e diários, a prática literária ficcional em voga era a publicação dos textos em capítulos, com a trama sendo desenrolada aos poucos, para cativar do leitor.

Dos folhetins impressos, o estilo seguiu para a radiodifusão, com o radiodrama, ou radionovela, e migrou para a televisão. Mas antes, com os recursos tecnológicos da captação de imagem fazendo sucesso nos anos 1890, o avanço imediato para as narrativas seriadas foi dominar as telas dos cinemas.

Arlindo Machado (2003) aponta que o seriado no cinema entra em cena por volta dos anos 1910, como resultado das características vigentes no mercado das salas de exibição. Esse foi um período no qual vigorava ainda o sistema de apresentações quase ambulantes, em feiras e lonas de circo. Os grandes cineteatros ainda não estavam disseminados, e os filmes de longa duração – resultado da capacidade métrica dos rolos de película –, que se adequavam aqueles salões, apenas começavam a ser distribuídos.

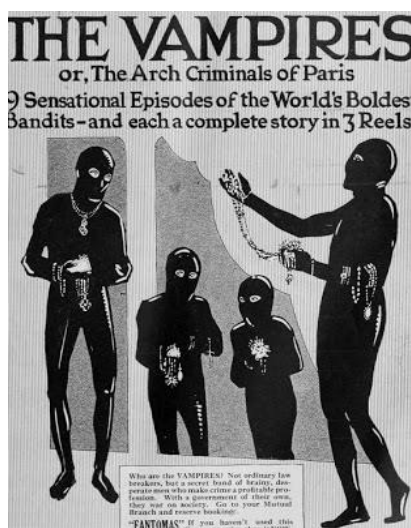
Nos *nickelodeons*, que eram pequenas salas fechadas para exibição, o público tinha acesso somente a filmes curtos, pagando preços baixos (cerca de cinco centavos, ou um níquel), mas assistindo às películas desconfortavelmente, em pé ou bancos sem encosto. Para Machado (2003, pp. 86-87),

“o filme em série permitia atender às duas demandas simultaneamente. Eram filmes de duração mais longa, que podiam ser exibidos nos salões de cinema destinados à classe média, mas podiam também ser exibidos em partes nos *nickelodeons*, que concentravam o público mais pobre da periferia”.

Se considerarmos que os aspectos de formatação seriada na televisão foram decalcados do que já havia sido praticado pelo cinema, desde o início do século 20, cabe aqui falarmos da diferenciação, desde então, entre séries e seriados.

Para o professor de História do Cinema da USP, Antônio Carlos Gomes de Mattos (2010), nos seriados (*serials*) existiam conexões narrativas entre cada capítulo, de onde vem o termo *cliffhanger*, ou seja, o gancho, normalmente dramático, que, como era esperado, fazia com que o espectador retornasse na sessão seguinte para saber como o herói, ou heroína, sairia daquela enrascada. As séries seriam, ao contrário, as histórias nas quais se repetiam personagens e locações, mas que, a cada episódio, contavam uma aventura completa em si mesma.

Assim, surge uma gama de produções cinematográficas seriadas mudas, das quais podemos citar a série Fantômas (1913) e o seriado Les Vampires (1915-16), ambas produzidas pelo francês Louis Feuillade.



Figuras 31 e 32: Les Vampires
Filme de Louis Feuillade, 1915-16.
Fonte: intratecal.wordpress.com

De acordo com Machado (2003), com cerca de 10 episódios, *Les Vampires*, que tratava de bandos de ladrões na França, coordenados pela personagem Irma Vep, tinha os roteiros improvisados na hora da filmagem, sem um final pré-concebido.

Na América, a série *What Happened to Mary?*, de 1912, é considerado o precursor do formato no cinema. Gomes de Mattos (2011) dá conta de que os *serials* e séries surgiram com apoio de empresas jornalísticas, como forma de aumentar o consumo de jornais e revistas. Filmada pela Edison Company, de propriedade de Thomas A. Edison, por encomenda da revista *The Ladies World*, da empresa McClure's Magazines, que publicava o mesmo enredo em folhetim, a série foi lançada com uma campanha que anunciava: "Cem dólares para você, se adivinhar o que aconteceu com Mary". O incentivo visava, novamente, atrair o público, notadamente feminino, para seguir as desventuras da mocinha.

A diferença de produção entre Europa e América é destacada por Machado (2003, p. 87), ao afirmar que, enquanto, por exemplo, *Les Vampires* era rodado de acordo com as circunstâncias da produção, e "muitas situações não tem continuidade, há uma série de acontecimentos não explicados, alguns personagens morrem subitamente, alguns mortos ressuscitam misteriosamente poucos capítulos depois", em produtos norte-americanos a realidade de produção já tomava uma escala industrial, sendo realizados simultaneamente à exibição, o que "ganharia forma significativa com a televisão".

Na era silenciosa do cinema, em filmes curtos, com cerca de 15 minutos de duração, predominavam as comédias, no terreno da ficção, pois se produziam também pequenos documentários com temas variados. Situações de comicidade burlesca e com apelo físico eram interpretadas por, entre outros, Charles Chaplin, Buster Keaton, Stan Laurel e Oliver Hardy, de *O Gordo e o Magro*.

Para Gomes de Mattos (2010), a idade de ouro dos seriados cinematográficos aconteceu no início da fase sonora do cinema. Segundo levantamento do autor, nesse período, Hollywood produziu "231 filmes deste tipo, sendo 69 pela Universal, 66 pela Republic, 57 pela Columbia, 24 pela Mascot e 15 por outras companhias".

Assim, nos Estados Unidos, a ideia de criar figuras que fossem recorrentes

nas narrativas visava aumentar a audiência e fidelizar o público. Em filmes prioritariamente de curta duração, aparecem, no campo da animação cinematográfica, Mickey Mouse, Pato Donald, Pateta e Pluto (entre 1928 e 1938), de Walt Disney e Betty Boop (1934), de Max Fleischer.

Outros personagens, como o caubói Roy Rogers, ganham destaque em seriados, nos chamados “*personality series*”. Era uma resposta do cinema à crise econômica de 1929, em um esquema de

programa duplo (*double bill*) que consistia na exibição de um filme de orçamento modesto (“*B picture*”) antes do filme principal. Os filmes “B”, por causa de sua duração mais curta, tinham enredos simples, enquadrados em determinadas fórmulas e, muitas vezes, constituíam-se num grupo, chamado de série, cada qual contando uma história diferente, porém conservando sempre os mesmos personagens centrais e a ambientação geral (GOMES DE MATTOS, 2010a).

Esse período, com a implantação da televisão e conseqüente necessidade de estabelecer programação para as redes, assinala ainda a transformação dos curtas de animação, feitos para o cinema, em séries televisivas. Temos aí a popularização de, por exemplo, Felix the Cat (Otto Messmer, 1919), Picapau (de Walt Lantz, 1940), Tom e Jerry (de William Hanna e Joseph Barbera, 1940) e Pernalonga (produzido pela Warner Bros. Cartoons, 1945). Uma segunda onda criativa, datada dos anos 60, trouxe *Os Flintstones*, *Os Jetsons* e *Zé Colmeia* (também de Hanna e Barbera).




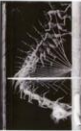

Quanto aos seriados cinematográficos, com o final da Segunda Guerra Mundial, relata Gomes de Mattos, “o gosto do público foi mudando, advieram dificuldades econômicas e a concorrência da televisão e, em 1949, a Universal parou de produzi-los”. As companhias Republic e Columbia mantiveram a realização das séries, até 1956.

Ao encerrarmos este capítulo que referencia o cinema de animação, propomos mais uma tabela remissiva dos exemplos cinematográficos citados, com ilustrações das obras dos principais cineastas, bem como informações sobre as técnicas e recursos utilizados.

Na página seguinte:

Tabela 4: Linha do tempo ilustrativa da presença do boneco no cinema.

Fonte: a autora.

1890	1900	1920	1930	1950	1960	1980	1990	2000	2010	
<p>EADWEARD MUYBRIDGE Registou o movimento dos cavalos e humanos.</p>  <p>Galloping Horses (1879).</p>	<p>GEORGES MÉLIÈS Ficção científica, muitos de seus filmes de curta duração contavam com temática livre e efeitos especiais.</p>  <p>Viagem à Lua (1902).</p>	<p>OSKAR FISCHINGER Baseado principalmente em música, seus filmes eram conhecidos como visual music.</p>  <p>Woman in the Moon (1928, dir: Fritz Lang).</p>	<p>WALT DISNEY Durante o período que produziu e assinou as produções para as interpretações para o conteúdo antidiálatismo.</p>  <p>A Branca de Neve e os Sete Anões (1937).</p>	<p>JIRI TRNKA Nos primeiros filmes, baseava-se no folclore eslavo, contos de fada e adaptações de peças teatrais.</p>  <p>The Emperor's Nightingale (1949).</p>	<p>JAN SVANKMAJER Emparelhamento político, relações humanas.</p>  <p>The Last Trick (1964).</p>	<p>JIM HENSON Fantasia, seres e universos imaginários. Criou bonecos marionetas, The Muppet Show (1980). Produziu diversos filmes baseados nos personagens Muppets.</p>  <p>O Cristal Encantado (1982).</p>	<p>JOHN LASSETER A Pixar produziu conteúdos incluindo gêneros de ficção científica (Os Incríveis, 2004) e contos de fada (Valente, 2017).</p>  <p>Toy Story (1995).</p>	<p>NICK PARK Usando bonecos antropomórficos, seus filmes tratam da vida rural inglesa.</p>  <p>A Fuga das Galinhas (com Peter Lord, 2000).</p>	<p>PETER JACKSON Comédia de horror negro, como em The Hobbit (1989), adaptações de universos fantásticos e seres extraordinários, como no filme King Kong (2005).</p>  <p>O Senhor dos Anéis (2001-2003).</p>	<p>JAMES CAMERON Ficção científica que introduziu a técnica 3D nos cinemas.</p>  <p>Avatar (2009).</p>
<p>ETIENNE-JULES MAREY Registro do movimento corporal, especialmente em cavalos e humanos. Busca de uma narrativa poética desses movimentos.</p>  <p>Body Motions (c. 1890).</p>	<p>SEGUNDO DE CHOMÓN Trabalhou com elementos da ficção científica como "sozinhos", brincadeiras infantis com bonecos que ganham vida, filmes que desapareciam, assombrados e monstros.</p>  <p>El Hotel Eléctrico (1906).</p>	<p>LOTTE REINGER Temas operísticos, influência da cultura oriental e cultura alemã.</p>  <p>Chinderella (1922).</p>	<p>LADISLAV STAREWITCH Fábulas zomórficas, como as de Ésope, adaptadas com bonecos.</p>  <p>The Tale of the Fox (1929-1930).</p>	<p>NORMAN MCLAREN Folclore franco-canadense, crítica social e antibelicista, lirismo musical e visual, baseado nos ritos do teatro e do cinema.</p>  <p>A Chairy Tale (1957).</p>	<p>GEORGE PAL Mitologia oriental, gregas e romanas.</p>  <p>As Sete Faces do Dr. Lao (1964).</p>	<p>IRMAOS QUAY Realismo fantástico, artificios mecânicos em detalhe.</p>  <p>Street of Crocodiles (1986).</p>	<p>KATSUHIRO OTOMO Estética do gênero mangá, em futuro pós-apocalíptico.</p>  <p>Akira (1988).</p>	<p>TIM BURTON Fantasia, terror, estética gótica e filmes psicológicos.</p>  <p>A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça (1999) e adaptações de obras como Alice no País das Maravilhas (2010).</p>	<p>ARI FOLMAN Relato fílmico, no estilo documental, sobre um massacre ocorrido em Israel, em 1982, que resultou em um jovem solitário.</p>  <p>Valsa com Bashir (2008).</p>	

5 TELEVISÃO E TEATRO DE BONECOS

Para iniciarmos nossas considerações a respeito dos dispositivos e práticas televisivas, que englobam, entre outros, os bonecos, propomos uma retomada aos conceitos de Régis Debray e suas idades do olhar (1993), lembrando-nos que, para ele,

À *logosfera* corresponderia à era dos ídolos no sentido lato (do grego *eídolon*, imagem). Este período estende-se da invenção da escrita à imprensa. À *grafosfera*, a era da *arte*. Sua época estende-se da imprensa à TV em cores (...). À *videosfera*, a era do *visual* (conforme termo proposto por Serge Daney). É precisamente a época que vivemos (DEBRAY, 1993, p. 206).

As imagens, portanto, tornaram o visível uma força invisível (MAFFESOLI, 2012, p. 112), uma “potência de algo diferente de uma simples percepção” (DEBRAY, 1993, p. 15). Walter Benjamin (1999), no seu compilado sobre as passagens de Paris, cita que o homem estaria sempre a sonhar com um tempo que não viveu. Para Debray (1993), a capacidade de cada imagem (aura, prestígio ou irradiação), mudaria com o tempo, e veríamos cada uma dessas imagens pelo conhecimento e atitudes que temos no momento da mirada, ou seja, no presente, que faz com que variem as representações e significâncias.

A vida que vivemos, socializada ou unitária, reflete na imagem que apreendemos, sendo ela,

um mundo concentrado, uma cristalização do cosmo. Sua onipresença contemporânea – televisual, publicitária, videosfera – é simplesmente uma maneira implícita de dizer “sim” a essa vida, a acentuação do presente como presença no mundo, o hedonismo difuso, em seus aspectos refinados ou em suas manifestações vulgares, como expressão, irreprimitivo, de um imanentismo um pouco pagão (MAFFESOLI, 2012, p. 111).

Estamos olhando, pesquisando e escrevendo, a partir de agora sobre a televisão, religando eras de imagens para comunicarmo-nos com as atuais, próximas e passadas.

É inegável que a maneira de acompanhar os produtos audiovisuais tem se modificado, apoiando-se em novas tecnologias de acesso à informação, e em dispositivos que pretendem acrescentar comodidade ao espectador. Dominamos o controle remoto, e sua presença, aliada a uma infinidade de canais de transmissão – que é potencializada pelo sistema digital – faz com que “a recepção tenda a ser cada vez mais fragmentada e heterogênea, em decorrência do efeito *zapping*

(MACHADO, 2003, pp. 28-29)”. Acessamos, ainda, pela internet, o que nos interessa a cada momento, e usamos aplicativos para, não apenas ver, mas também veicular conteúdo, que podemos criar e compartilhar.

Na rede, potencializam-se criações tanto amadoras quanto profissionais, e produtos *web* de ficção, como séries e novelas, representam uma convergência que é resultante das modificações tecnológicas e culturais que temos presenciado. Uma prática que Henry Jenkins (2009, p. 325) chama de cultura participativa, relacionada com as criações e demandas do público, “em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia, e a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa”.

Com a implementação da TDT, a televisão digital terrestre, tem-se podido diagnosticar mudanças na forma de financiamentos da televisão, e a “aceleração da era *transmedia*”, como coloca Vilches (2013, p. 12), “aparece como uma verdadeira alternativa ao modelo tradicional de televisão”, apesar de que, na Europa e Ibero-América, ainda sejam utilizadas as múltiplas telas disponíveis para reprogramar os mesmos conteúdos exibidos comumente pelo meio televisivo analógico.

Em um cenário em transformação, somam-se recursos, transformam-se os públicos, extinguem-se formatos. Recentemente, em 2013, observamos, para ilustrar esta mutação que causa um embaralhamento de canais e janelas de exibição, o fechamento do canal brasileiro da MTV, o projeto de música televisionada que, a partir dos anos 1980, transformou a maneira de assistir e fazer videoclipes.

Então, se estamos encarando algo como o término de um modelo único de televisão, como podemos nos referir ao que é, e foi, produzido por este meio, para nos darmos conta de interações entre o imaginário, o audiovisual, a ludicidade, e os bonecos no meio disso tudo?

De qualquer forma, o hábito de assistir à televisão integra uma classe de experiências culturais, e na sala comum dos lares, onde o aparelho fixa-se como ponto central, ou nas telas dos *gadgets*, que carregamos conosco em qualquer situação, narrativas são encenadas, num ritual no qual “experiências ‘reais’ são representadas, re-criadas, simbolicamente exibidas” (THORBURN, 1988, p. 49).

Importa-nos salientar que, qualquer que seja o aparelho transmissor em maior uso neste momento, a análise do audiovisual através da observação da ficção segue representando “um instrumento de indubitável eficácia para entender, também de forma mais ampla, até onde vão os meios, os usuários e a comunicação em geral” (VILCHES, 2013, p. 12).

Assim, optamos, seguindo as noções da Sociologia Compreensiva, para dar conta de nossos questionamentos, buscar na genealogia dos meios audiovisuais os paralelos, e as perpendiculares, enfim, os cruzamentos que se deixam antever através da história, que pode ser dita recente, do audiovisual. Assim, perscrutamos, na pós-modernidade, os reflexos do cinema e da televisão na maneira com que nos relacionamos com as imagens.

Pretendemos refletir sobre alguns pontos que permeiam a estrutura geral das programações das redes de *broadcasting*, com seus programas e faixas temáticas, para abordarmos como o sistema de produção de conteúdo e formatos sedimenta-se no que conhecemos por televisão, e para depois vermos como os bonecos fazem parte deste circuito.

5.1 DE COMO NOS ACOSTUMAMOS COM A TELEVISÃO

Gerações tiveram a televisão como uma tutora (no Brasil, a partir de 1950), que fazia companhia, distraía e esperava-se, até mesmo, que ensinasse. De tal forma que muito do ideário afetivo contemporâneo – as lembranças da vivência da infância, os projetos de “o que você quer ser quando crescer”, – é perpassado pela “companhia da telinha”.

Começamos nossas colocações a respeito da televisão falando de memória, pois, de acordo com Durand (2002, p. 401), é pertinente destacar que o meio, independente das possíveis críticas, age como referencial para muitas de nossas ações, e é fortalecido quando “se reabsorve na função fantástica”, no “no triunfo de um tempo ‘reencontrado’”. Convivendo em um presente tecno-mágico, como nos apresenta Michel Maffesoli (2012), o espectador das imagens contemporâneas se deixa inculcar pela capacidade (afetiva?) de recursos de áudio e vídeo. Sonhamos imagens de acordo com os recursos que conhecemos, e estes sonhos tornam-se da alçada da memória:

Longe de estar às ordens do tempo, a memória permite um redobramento dos instantes e um desdobramento do presente; ela dá uma espessura inusitada ao monótono e fatal escoamento do devir, e assegura nas flutuações do destino a sobrevivência e a perenidade de uma substância. (...) A memória pertence de fato ao domínio do fantástico, dado que organiza esteticamente a recordação. É nisso que consiste a 'aura' estética que nimba a infância, é o arquétipo do ser eufêmico, ignorante da morte, porque cada um de nós foi criança antes de ser homem. (DURAND, 2002, p. 402)

E como tem acontecido de sermos envolvidos pelo televisual, a ponto de estarmos marcados pela memória que, para Durand (2002, p. 402), participa do imaginário como “caráter fundamental”?

A televisão é um engenho técnico dos anos 1920. Distinguem-se como “patronos” da invenção, entre tantos, o russo-americano Vladimir Zworykin (que patenteou o tubo iconoscópio, em 1924) e o escocês John Logie Baird, que junto com Philo Farnsworth, apresentaram, em 1927, o primeiro sistema eletrônico com imagens em movimento.

Os aparelhos precursores, entre 1927 e 1932, eram experimentos mecânicos e eletromecânicos, que se chamaram, como curiosidade, Phonovision (Baird, 1927); Noctovision, televisão estereoscópica (Baird, 1928); televisão de ondas ultracurtas (Baird, Natan, 1932). Na Inglaterra, usando o sistema de transmissão radiofônico da BBC, a companhia de Logie Baird realiza, em 1929, a primeira emissão em *broadcast*.

Seguindo a estrutura funcional do rádio, as redes de televisão criam, desde o início, uma seleção de programas, que vai preencher diariamente o espectro da transmissão. Para dar ritmo ao que é visto, cada programa vai ser dividido por blocos. Os tempos mais standardizados das grades de programação são os programas de 30 e 60 minutos, com produção real de cerca de 24 a 56 minutos, intercaladas por intervalos, com propagandas comerciais e/ou chamadas institucionais referentes a outros destaques da programação ou do próprio canal.

Arlindo Machado (2003, p. 27) faz-nos perceber que o conceito de programa estende-se desde

uma peça única, como um telefilme ou um especial, uma série em capítulos definidos, um horário reservado que se prolonga durante anos, sem previsão de finalização, e até mesmo a programação inteira, no caso de emissoras ou rede “segmentadas” ou especializadas, que não apresentam variação de blocos.

As singularidades de cada programa, que faz com ele se distinga dos demais, costumam-se ser dispostas em condições de gêneros, formatos e temáticas. Situados em grades de programação, que geralmente apresentam-se por tabelas diárias de títulos variados, os programas de continuidade, que não se encerram ou se renovam por temporada, costumeiramente são produzidos em sistemas de episódios semanais ou então diários. Para Machado (2003, p. 28), as características contemporâneas das escolhas de programação nas redes dão-se pelo costume da televisão em

borrar os limites entre os programas, ou inserir um programa dentro do outro, a ponto de tornar difícil a distinção entre um programa 'continente' e um programa 'conteúdo'. Além disso, os programas de televisão carregam a contradição de terem uma duração, de um lado, cada vez mais reduzida (spots publicitários, videoclipes, logos de identidade da rede televisual) e, de outro, cada vez mais dilatada (seriados, telenovelas).

Conforme conheceremos mais a seguir, quando iremos descrever alguns detalhes históricos dos programas selecionados para esta análise, temos três estilos de fazer televisão, que começaram a ser produzidos em momentos, e situações, diferentes de desenvolvimento do campo televisivo.

Traçando uma linha do tempo, podemos adiantar que o *The Muppet Show* tem sua gênese a partir dos anos 1950, e se consolida como um programa semanal de variedades, com apresentação de números musicais e quadros humorísticos, em 1977, durando até 1980, prioritariamente pelo canal americano CBS. Já o brasileiro *Pandorga* começa a ser desenvolvido em 1988 e segue no ar, costumeiramente com três emissões diárias, uma inédita e duas reapresentações, de segunda a sexta-feira. Enquanto o semanal americano *Frango Robô* é veiculado desde 2005, entrando, em setembro de 2013, na sua sexta temporada.

Vale destacar que o *Pandorga* sofreu uma parada na feitura de novos episódios, em 2010, sendo então exibidas reprises que englobam todos os 25 anos de produção, até o presente momento. Em junho de 2013, uma nova temporada entrou em produção, com previsão de exibição em rede nacional para o primeiro semestre de 2014.

Temos, dessa forma, cinco décadas de uma realidade produtiva em televisão, e cada um desses programas representa muito das adaptações, modificações e vigências técnicas e narrativas, ao longo da existência do meio.

Começando com *The Muppet Show*, podemos inscrevê-lo como um herdeiro das primeiras tentativas de construção de uma linguagem televisiva para os espetáculos de entretenimento, o que, por analogia, se assemelha à passagem do cinematógrafo ao cinema, em sua iniciativa de modificações narrativas, muito determinada por inúmeras tentativas de erro e acerto, até estabelecer-se como um formato de sucesso. Seu criador, Jim Henson, trabalhava a manipulação de bonecos na televisão desde os anos 1950, e ao longo de duas décadas, foi construindo e estabelecendo seus personagens, feito crucial para a identificação do público com o sapo Caco e sua trupe em cena.

Em termos da televisão brasileira, o programa *Pandorga* utiliza-se, a partir do seu início, das capacidades vigentes do meio, como o recurso do *chroma key*, para fazer interpretações com os bonecos, que apesar de similares ao formato teatral, conjugam o posicionamento e a movimentação de câmera com a inserção de grafismos, para estruturar um produto audiovisual.

E *Frango Robô*, já no século 21, mune-se da tecnologia, cujos avanços permitem que sejam postos rapidamente em produção simultânea diversos quadros registrados em stop-motion, com seus bonecos movendo corpo e bocas, em uma mescla de linguagens, do cinema de animação até a computação gráfica.

Os três casos interagem de maneiras variadas com a questão contemporânea da convergência de mídias. Os Muppets seguiram cativando audiência em filmes de longa-metragem, em desenhos animados para TV, *webseries* e, depois da aquisição da franquia pela Disney, em parques temáticos. Com o lançamento de um novo filme, em 2012 e com o anúncio de uma sequência em 2014, foram renovadas as ações de *marketing*, sendo criado um *site* exclusivo, com atividades interativas e relançados produtos diversos, com os personagens. Apesar de atingir diferentes janelas de exibição, e de contar com fãs que criam a partir do tema, como no caso do videoclipe *fan made* de Javier Douglas, de 2011, para a música *Dance Yrself Clean*, do grupo de *dance-rock* LCD Soundsystem, desde a extinção de *The Muppet Show*, os bonecos não voltaram à televisão.

Frango Robô, que começa a ser veiculado pelo canal de TV por assinatura Adult Swim, atingindo seis países, entre os quais, o Brasil, ganhou, desde seu princípio, um *website* próprio, dando ao público a possibilidade de rever quadros e

episódios completos, além de manter um canal oficial no YouTube (além de incontáveis postagens de trechos, feitas por admiradores do *show*).

Vinculado a uma realidade de uma emissora de televisão educativa, pública e regional, *Pandorga* passa a ter um blog somente em 2010, com página na rede social Facebook criada em maio de 2013. A produção batalha agora para adequar-se aos requisitos tecnológicos e temáticos contemporâneos, garantindo assim uma veiculação nacional, pela TV Brasil.

5.2 BONECOS TELEVISIONADOS

No teatro e no cinema, já comentamos como os bonecos estiveram aparecendo. Nesta etapa do trabalho, vinculamos muitas das hibridizações que se anteviram nas artes bonequeiras, com cruzamentos entre estéticas, técnicas e realizações. Aqui, onde a tecnologia é evidenciada a cada etapa, nossos bonecos seguem seu destino, uma jornada entre a matéria e a ausência, o animado e o invisível, conquanto

as figuras em vídeo não precisam nem de espaço determinado, nem de luz. O seu espaço é qualquer espaço. Basta acionar um controle e as imagens aparecem por ondas energéticas invisíveis. Ao contrário do boneco, para serem vistas, não precisam de luz incidindo sobre elas, pois as imagens, elas mesmas, são constituídas de luz. (WILD in: AMARAL, 2007, p. 58)²⁴.

Com a televisão e, por conseguinte, o vídeo, as narrativas que utilizam bonecos se expandiram. Em todo o mundo, no começo da televisão, as narrativas ficcionais foram realizadas a partir de adaptações do teatro, criando uma prática que vem a ser conhecida como teledramaturgia.

Feitas ao vivo, essas interpretações baseavam-se nos moldes do radioteatro, que dominava as transmissões do veículo rádio. Nesse momento de transição de linguagens, acontecem aos radioatores casos semelhantes aos que ocorreram com os atores do cinema mudo quando se depararam com a necessidade do uso da voz.

Os radioatores tinham conquistado seus espaços pela boa locução e entonação, mas isso não era garantia de que seu visual seria “fotogênico” o suficiente para a atuação em televisão. Para Morin (2001), a fotogenia resulta das relações entre a imagem capturada por meios fotográficos e as imagens mentais e,

²⁴ Roberto Wild fez pós-graduação na ECA/USP e é o autor do artigo *Teatro de Bonecos na Era do Virtual* (in: AMARAL, 2007, p. 58).

ainda, da implicação da natureza da sombra e do reflexo retidos ali. Deste conceito, adveio o cinematógrafo, o cinema, a televisão, manifestações herdeiras, para o autor, da nomenclatura da sombra, do reflexo e do duplo, ou seja, a fotogenia que permite que “as potências afetivas próprias da imagem mental fixem-se na imagem saída da reprodução mecânica” (MORIN, 2001, p. 39).

A televisão eletrônica analógica começou a ser difundida a partir de 1924, em Londres. Na América do Norte, os bonequeiros, principalmente os que já haviam tido experiências com animação para o cinema, começam, já em 1939, a investigar as possibilidades do novo meio.

John Bell (2005) cita alguns nomes que foram pioneiros nesse sentido: Remo Bufano (1894-1948), em filmes como *Yolanda e o Ladrão* (1945), já a partir de 1939; Burr Tillstrom (1917-1985), com seu próprio programa de fantoches *Kukla, Fran and Ollie* (1947); e Frank Paris (m. 1984), com uma *soap opera* semanal de marionetes, *As Aventuras de Toby*, no canal americano NBC (1947).

A primeira transmissão a cores foi ao ar pela mesma NBC, em 1954. Nesse momento, por volta dos anos 50, colocar bonecos para atuar servia, então, de recurso de linguagem. Ajustando aos requisitos do novo formato de transmissão, as aparições de bonecos assemelhavam-se à estrutura de *vaudeville*, que dominara os palcos das casas de espetáculos a partir do período entre guerras.

A audiência e a popularidade dos bonecos cresciam com a televisão. Conforme relata Bell (2005), em 1952, 5,5 milhões de televisores estavam ligados para assistir *Kukla* (um fantoche representando um dragão) e *Ollie* (um boneco careca), os chamados “*Kuklapolitans*”, cinco dias da semana.



Figura 33: Kukla, Fran e Ollie
Chamada do programa no canal NBC
Fonte: nbc.com

Pelas questões técnicas, o programa *Kukla, Fran and Ollie*, por exemplo, era veiculado sem roteiro definido, com o manipulador operando os bonecos de luva, posicionado atrás de uma cortina translúcida, assistindo a um monitor para encaixar os movimentos dos fantoches ao enquadramento da tela (BELL, 2005, p. 91).

Os programas com manipulação de bonecos atraem logo a atenção de patrocinadores, e mostram, desde então, apelo às crianças e aos adultos. Sendo a televisão, assim como o rádio, encarada, nos Estados Unidos, como uma mídia de publicidade, a influência comercial nos shows com bonecos instala “uma terceira grande força (além da arte e da ciência), que controla as ondas de transmissão: o patrocinador” (BELL, 2005, p. 94).

Em um programa infantil da época, como *Captain Kangaroo*, matutino veiculado diariamente, que custava um milhão de dólares por ano, para a rede CBS, os investidores eram cereais (Kellogs), pastifícios (Wonder Breads) e bicicletas (Schwim Bicycles). Para o ator Bob Keeshan, que interpretava o personagem título, as redes de televisão e os patrocinadores

poderiam facilmente absorver os custos de produção sem sentir uma cutucada nos bolsos. Mas eles eram obtusos. Se os apoiadores não pudessem vender um carro ou uma pasta de dente imediatamente, eles não iriam querer fazer um investimento no futuro (in: BELL, 2005, p. 94).

Além da exibição, nas grades de programação, do que se convencionou chamar de teatro filmado (ainda nos padrões de cinema, registrado em película e apresentado em palco italiano), pululavam nas redes atrações com ventríloquos, como o *Howdy Doody*, de Frank Paris, e fantoches, em programas de variedades e

entrevistas como *The Today Show* (1952-ainda no ar), *The Ed Sullivan Show* (1948-1971) e *The Jimmy Dean Show* (1957-1975).

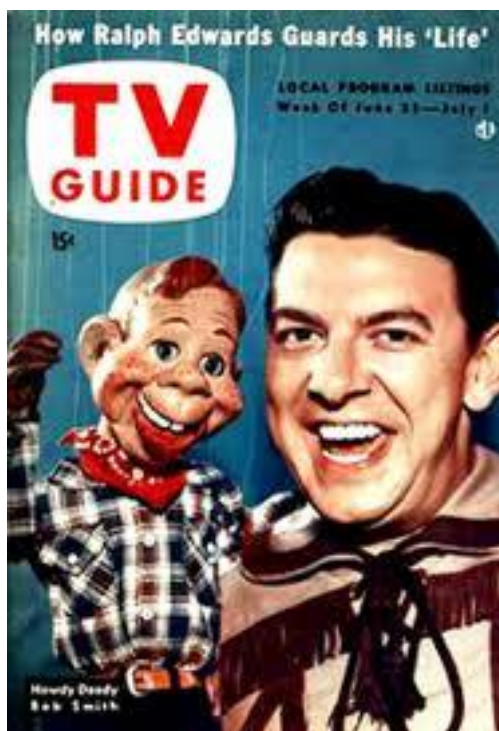


Figura 34: Howdy Doody
Fonte: Wikipedia

Entre companhias que defendiam o teatro de bonecos como uma arte independente das mídias, como Basil Milovsoroff, e outros, como Burr Tillstrom, que criou seu teatro de marionetes para a TV com sucesso comercial, Bell (2005) aponta a característica mais marcante das interpretações com bonecos no meio de cultura de massa que é a televisão: a criação dos personagens.

Para Bell (2005, p. 99), os programas expressam conceitos importantes de uma cultura, com “a criação de personagens populares exemplificando aspectos dos tipos modernos”. Assim,

se Punch, Kasperl, Petrushka, e os bonecos dos shows de variedades preencheram essa função no século 19, as versões americanas modernas destes ícones culturais têm nomes como Ollie, Kukla e Howdy Doody (BELL, 2005, p. 99).

E é com o estabelecimento efetivo dos bonecos como astros de programas de TV, alcançando cada vez mais o público e a publicidade, que surgem na mídia norte-americana, bonequeiros como Jim Henson, que desenvolve os Muppets, e cujos detalhes conheceremos mais adiante.

5.3 TELEVISÃO E BONECOS NO BRASIL

Antes de entrarmos nas descrições sobre os programas escolhidos como case neste trabalho, julgamos pertinente fazer menção às ocorrências brasileiras, no que tange a produção televisiva que envolva os bonecos. No âmbito nacional, muito da produção televisual com bonecos é voltado ao público infanto-juvenil, com emissões de seriados de ficção e programas com temática socioeducativa.

Como sabemos, a implantação da televisão no Brasil acontece em 1950, com a TV Tupi dos Diários Associados, em São Paulo. Quanto à programação dos anos iniciais da existência da rede, havia uma miscelânea de assuntos, e formatos, que entrava no rol de atrações:

a diversidade dos assuntos apresentados permite comparar a programação da PRF-3 TV Tupi a uma verdadeira caixa de surpresas para os poucos telespectadores e os próprios artistas da emissora. Palestras, aulas de artes plásticas, comentários políticos e esportivos, boxe e luta-livre, apresentações de artistas internacionais de passagem por São Paulo (a maior parte de pequena projeção), grupos folclóricos e outras atrações sucediam-se nas telas. Sem uma programação previamente estabelecida, a televisão acompanhava a vida cultural da cidade, aproximando-se mais de um modelo de televisão cultural do que TV comercial (SILVA, 1981, p. 18).

Dentro das emissoras associadas (que logo estariam no Rio de Janeiro e em diversos outros estados²⁵, com canais próprios ou afiliados), o primeiro grande sucesso de público veio com o programa TV Vanguarda, que apresentava, inicialmente a cada 15 dias, adaptações de clássicos literários mundiais, como Shakespeare e Dostoievski, e que, de preferência, já houvessem sido mostrados nos cinemas.

²⁵ Em Porto Alegre, Assis Chateaubriand abriu os trabalhos da TV Piratini, canal 5, em 20 de dezembro de 1959. No dia seguinte à inauguração, o roteiro de exibição mostrava, “das 17h até a meia-noite teleteatros, jornalismo, shows, esporte e comerciais. Além dos programas locais e dos enlatados fílmicos estrangeiros, circulavam no Canal 5 programas produzidos no Rio-São Paulo e que eram reprisados nas capitais onde as Associadas tinham afiliadas, quase sempre com um apresentador local. Mantinham-se os quadros-programa e o elenco (que semanalmente percorria de avião o país), só que o programa adquiria um tom singular na figura do apresentador-âncora, especialmente no caso de shows ou entrevistas, nos programas de auditório. Os esquetes e seriados, de estúdio, às vezes viajavam com toda a equipe; às vezes substituíam-se o elenco base por atores locais e os técnicos eram próprios também” (KILPP, 2000, p. 41). Quanto à programação infantil, a Piratini apresentava, aos sábados, o Teatrinho Mesbla. O Clube do Guri Neugebauer era transmitido do auditório da Rádio Farroupilha, aos domingos, na matinê. O fechamento da TV Piratini aconteceu em 1980, junto com a derrocada de toda a rede dos Diários Associados. A concessão do Canal 5 de Porto Alegre passou ao grupo do SBT, de Sílvio Santos, atuando como retransmissora da empresa paulista. O prédio onde estava instalada a Piratini, agora de propriedade do INSS, é reocupado pelas emissoras do estado do Rio Grande do Sul, TVE (fundada em 1974) e FM Cultura (aberta em 1989), a partir de 1981. Fonte: <http://projetores-yuri.blogspot.com.br/2011/09/tv-piratini-esta-no-ar.html>

A aposta da televisão brasileira no teleteatro assemelha-se, sem dúvida, ao que foi feito nos primórdios do cinema, com o teatro filmado. Todavia e, sobretudo, a inspiração maior para os precursores da TV nacional era o rádio, que seguiu predominante no gosto da audiência, em parte pelo alto custo dos aparelhos receptores de televisão disponíveis no país durante a década de 1950, em outra parte, pela agilidade de transmissão que o veículo radiofônico ainda dominava.

Segundo Diniz (2009, p. 139), “as peças radiofônicas, radioteatros, esquetes teatrais são os precursores da radionovela; já o teleteatro é um dos principais laboratórios da telenovela”. Assim, afirma ele, se, nos Estados Unidos, o referencial de atuação em termos profissionais vinha do cinema, no Brasil, a fonte de inspiração, e de experiências, era proveniente do rádio. O autor registra que, “em 29 de novembro de 1950, é encenado, na TV Tupi-SP, o primeiro teleteatro da televisão brasileira: *A vida por um fio*” (2009, p. 139). O prestígio do teleteatro, nas décadas de 1950 e 1960, tem a ver com a qualidade dos textos escolhidos e representações dos atores, o que elevava a audiência do gênero dentro de classes mais abonadas, que podiam adquirir os caros aparelhos televisores de então. Assim, a produção se intensifica neste período: “entre 1951 e 1963 são apresentados 1.890 teleteatros (incluindo os teatros na TV) contra apenas 164 telenovelas” (ORTIZ, 1991, p. 53).

Enfileirando, pelo pioneirismo, os títulos de primeiro programa humorístico (*Rancho Alegre*, com o comediante Mazzaropi), primeiro telejornal (*Repórter Esso*, que ficou 18 anos no ar), primeira telenovela (*Sua vida me pertence*, de Walter Forster), primeiro palhaço a ter programa de TV no país, (*Carequinha*, no ar por 16 anos, com o *Circo do Carequinha*), a Tupi, já em 1951, começa também a exibir programação infantil, transpondo em imagens, no esquema de teleteatro, as aventuras do *Sítio do Picapau Amarelo*, de Monteiro Lobato.

Dirigidos e apresentados por Júlio Gouveia, com apoio de sua esposa, a roteirista Tatiana Belinky, os teleteatros infantis da Tupi, que incluíam adaptações de livros como *Pollyana*, de Eleanor H. Porter, e *Heidi*, de Johanna Spyri, seguiram em cena até meados dos anos 1960.

Desde então, imprime-se como característica do gênero televisivo voltado para crianças e jovens a busca de “experiências internacionais e também argumentos da literatura para os roteiros de programas que entraram para a história

e influenciaram o gênero”, afirma Souza (2004, p. 117), ao exemplificar a colocação com atrações como *Vila Sésamo*, a versão brasileira, produzida pela TV Cultura, para *123 Sesame Street* – programa idealizado por Jim Henson e que conta com bonecos *muppets* – e o próprio *O Sítio do Picapau Amarelo*.



Figura 35: O Sítio do Picapau Amarelo

Elenco da versão de 2001 da rede Globo

Fonte: tvfoco.pop.com.br

A primeira versão de *O Sítio* teve 360 episódios, durante os 10 anos que permaneceu no ar da TV Tupi de São Paulo. Com a abertura da emissora carioca da Tupi, os mesmos roteiros eram encenados no Rio de Janeiro, com direção e elencos diferentes da série paulista. Em ambos os casos, a estrutura da encenação não previa intervalos comerciais, mas mesmo assim, a série é considerada a primeira a ter inserções de propagandas na televisão brasileira, com os personagens ingeridos e sugerindo uma variada gama de produtos, como biotônicos e complementos alimentares.

Em 1964, o infantil foi remontado pela TV Cultura de São Paulo, em um projeto encabeçado pela atriz e diretora Lúcia Lambertini, que havia dado vida à boneca Emília, no programa da Tupi. Sem contar com grande audiência na Cultura, o *Sítio* é levado para a TV Bandeirantes, em 1967. Com Júlio Gouveia e Tatiana Belinky de volta à coordenação de cena e texto, essa versão é diferenciada pela entrada do *videotape*²⁶ na produção da televisão. Mais tarde, como relembra José Bonifácio de Oliveira Sobrinho (2011), a rede Globo foi responsável por duas remontagens da proposta, a primeira, entre 1977 e 1986, e a segunda, entre 2001 e 2007.

²⁶ A capacidade de gravação e armazenamento de áudio e vídeo, através do equipamento denominado *videotape* (ou fita magnética, o que é hoje também conhecido como sistema ou sinal analógico), redefiniu a lógica das apresentações televisivas, permitindo que se desenvolvessem gêneros como a telenovela brasileira como a conhecemos atualmente. No Brasil, o *videotape* difundiu-se no início da década de 1960, quando as empresas Bosch e Ampex, que trabalhavam o sistema desde 1951, fizeram acordo para lançamento mundial. Fonte: <http://projetoadores-yuri.blogspot.com.br/2011/09/tv-piratinini-esta-no-ar.html>

A produção nacional de ficção seriada para o público infanto-juvenil tem, ainda como destaque, propostas como *O Vigilante Rodoviário* (Rede Tupi, entre 1962 e 1967), *Shazam, Xerife & Cia*, (Rede Globo, 1972), entre outros²⁷. O entretenimento televisivo era garantido, ainda neste período, por produtos ditos “enlatados”, importados da Ásia, como *Ultraman* (com exibição ininterrupta no Brasil, entre 1966 e 1986) e *National Kid*²⁸ (veiculada no país a partir de 1964 até início dos anos 1970) e dos Estados Unidos, como *Lassie* (que foi produzida entre 1954 e 1974) e *As aventuras de Rin-tin-tin* (com episódios realizados entre 1954 e 1959)²⁹.



Figura 36: Balão Mágico

Programa infantil da rede Globo, 1981-1986
Fonte: memoriaglobo.com.br

Nos anos 1980, a programação infantil na televisão brasileira passa a ser formatada, de maneira generalizada, no turno da manhã, em atrações comandadas primeiro por atores travestidos, como Bozo (criado nos EUA, em 1949, e com adaptação brasileira transmitida pelo SBT, entre 1980 e 1991) e Fofão (dentro da atração *Balão Mágico*, na Globo, entre 1981 e 1986). Mais tarde, o comando dos programas passa para diversas apresentadoras, em programas infantis de variedades – compostos de cenários com plateia, assistentes de palco fantasiados, atividades e brincadeiras com distribuição de brindes, números musicais –, tudo isso intercalado com desenhos animados e outros seriados em *live-action*.

²⁷ Vale destacar que, mesmo não tendo bonecos como protagonistas ou personagens de diversos programas, a televisão brasileira teve, em seu início, uma forte produção de atrações para o público infanto-juvenil. “Todas as emissoras que foram sendo inauguradas tiveram seus ‘circos’. Na Tupi de São Paulo, o *Grande Circo*, com Walter Stuart no comando, mais o *Fuzarca* e o *Torresmo*. Na Paulista e depois na TV Record, o *Circo do Arrelia*, e no Rio, o *Circo do Carequinha*”, destaca Boni (2011). “A TV Globo, quando começou em 1965, (...) também pensou em uma linha infantil, com o *Uni Duni Tê*, apresentado pela tia Fernanda, e o *Capitão Furacão*, do Hélio Tys, apresentado pelo Pietro Mário, que, além de desenhos animados, trazia muitos conselhos e dicas úteis para as crianças” (2011, pp. 379-380).

²⁸ Uma série de programas se adequam ao gênero conhecido no Japão como Sentai. Nos anos 1980, os mais conhecidos no Brasil eram, por exemplo, Jaspion e Changeman. Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Sentai.

²⁹ Na programação da TV Tupi, episódios destas séries eram exibidas dentro de atrações diárias, no turno da tarde, como *Clube do Capitão Aza* (a partir de 1966) e *Clube do Mickey* (que apresentava o seriado *Zorro*). Fonte: <http://redetupitv.blogspot.com.br/>

Voltado para o público jovem, a Rede Globo apresentou, durante os anos de 1984 a 1987, o programa semanal *Clip Clip*, que era comandado por dois bonecos, Edgar Ganta e Muquirana Jones. Os personagens foram concebidos e interpretados por Luís Ferré e Roberto Dornelles, do grupo gaúcho de teatro de bonecos Cem Modos. A fórmula consistia em colocar os bonecos, que eram articulados pela técnica da manipulação direta, com as mãos dos bonequeiros aparentes, em cenários variados (o Oriente Médio, por exemplo), para chamar videoclipes dos artistas mais vendidos do momento, de Michael Jackson ao brasileiro Leo Jaime.



Figura 37: Clip Clip

Personagens Edgar Ganta e Muquirana Jones, da rede Globo, 1984-1987
Fonte: memoriaglobo.com.br

Ainda neste período, são exibidas séries nas quais os personagens centrais são bonecos e robôs, como *Alf*, o *ETeimoso* (criada pela rede americana NBC, estreando no Brasil em 1987), *Super Vicky* (da rede ABC, no Brasil, chega em 1987) e, a partir dos anos 1990, a *Família Dinossauros* (produzida pela Disney, com conceito e bonecos criados por Jim Henson, e exibida no Brasil a partir de 1992), todos estes citados em veiculação predominante na Rede Globo. Já no estado do Rio Grande do Sul, a década de 1980 é marcada pela criação, de um programa infantil *Firulim*³⁰, baseado no teatro de bonecos, produzido pela extinta TV Guaíba, canal 2 de Porto Alegre, atual Record RS.

³⁰ Fundada em 1979, a TV Guaíba coloca no ar o infantil *Guaíba Criança* em abril de 1981, primeiramente como programetes de interprogramação, de 2 a 3 minutos de duração, muitos deles executados ao vivo pelo artista plástico, cenógrafo e ator Elton Manganelli. Mais tarde, a atração passa a ser exibida a partir das 14h30, preenchendo as tardes com desenhos animados e brincadeiras infantis. Com o formato expandido, entram em cena os atores Roberto Oliveira e Flávia Aguiar. Oliveira, vestindo uma fantasia desenhada por Manganelli, transforma-se no personagem Remendão, nome escolhido por votação popular dos telespectadores. O boneco Remendão, de tamanho avantajado e criado aos moldes de Garibaldi, da *Vila Sésamo*, torna-se sucesso entre as crianças que frequentavam os estúdios da emissora para compor a plateia da atração. Alguns anos mais tarde, entre os anos de 1985 e 1986, a produção da Guaíba concebeu o programa *Firulim*, todo comandado por bonecos, manipulados por bonequeiros como Maria Inês Falcão, Ubiratã e Tiaraju Carlos Gomes, Mario de Ballentti, entre outros. Com mudanças no comando da emissora, a equipe do infantil muda-se para a TVE do Rio Grande do Sul, fazendo parte da gênese do programa *Pandorga*. Fonte: Vera Vergo, produtora executiva da TVE e uma das organizadoras do projeto do *Pandorga*, em entrevista para a autora, em 20 de novembro de 2013, e os sites <http://avidaeoobra.wordpress.com/2008/10/18/reportagens-remasterizadas-05-o-remendao/> e <http://tv2guaiba.blogspot.com.br/>.

Em 1993, estreia na TV Globo o que pode ser considerado o mais elaborado programa infantil com bonecos, a *TV Colosso*. Partindo da *expertise* do grupo Cem Modos no *Clip Clip*, a emissora lança o programa comandado por cachorros em substituição ao *Xou da Xuxa*, que estava há sete anos no ar. O pano de fundo das histórias é um canal de televisão, no qual os animais se dividem em tarefas como apresentação, reportagem e produção. O cotidiano de uma redação de TV³¹ serve de apoio para as intrigas e romances de personagens como a *sheepdog* Priscila, que produzia e era estrela de um programa infantil, o *bulldog* Borges, que era diretor de cena, o apresentador de telejornal Walter Gate, entre outros. Os esquetes serviam ainda para intercalar a apresentação de desenhos animados.



Figura 38: TV Colosso

Personagem Walter Gate, Globo, 1993
Fonte: memoriaalobo.com.br

Como emissora educativa e cultural, a TV Cultura vai, desde os anos 1970, primar por produções infanto-juvenis, em programas como *Bambalalão* (1977-1990), que incluía teatro de fantoches e contação de histórias; *Rá-tim-bum* (1989-1992), que versava em torno de temáticas como higiene, ecologia e cidadania; *Glub-Glub* (1991-1999), sobre educação e natureza; *X-Tudo* (1992-2002, em coprodução com o Sesi), tendo na ancoragem o boneco X; *Castelo Rá-tim-bum* (1994-1997), com abordagem pedagógica, dirigido por Cao Hamburger e *Cocoricó*, situado em uma fazenda, com um núcleo de produção dentro do canal, e transmitido desde 1996³². Mais recentemente, a Fundação Padre Anchieta criou a TV Rá-tim-bum, no ar desde 2004, que retransmite programas da TV Cultura e apresenta outras atrações, voltadas sempre para o público infantil.

³¹ Os bastidores de programas de TV são utilizados em diversos outros programas com bonecos. Podem ser citados exemplos como *31 minutos*, do Chile, *Le Guignols de la tele*, da França e ainda *Muppets Tonight*, nos Estados Unidos.

³² Em outubro de 2013, a TV Cultura alega cortes de verbas para fechar o núcleo de produção de programas infantis. O *Cocoricó* e seus derivados, como o *TV Cocoricó*, deixam de ser diários e novos episódios devem ser feitos por equipes terceirizadas. Fonte: <http://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/televisao/sem-dinheiro-para-continuar-no-ar-cultura-corta-nucleo-infantil-476>



Figura 39: Cocoricó
TV Cultura, 1996
Fonte: tvcultura.cmais.com.br

Com a formatação da rede Brasil de emissoras, vinculadas a EBC nacional, a transmissão destes seriados nacionais com estrutura baseada em teatro de bonecos se expande para todo o país, e entram em circulação nacional outras atrações, também produzidas por emissoras educativas e públicas, como é o caso de *Dango Balango* (Rede Minas, com bonecos construídos e manipulados pelo grupo mineiro Giramundo). A cartela de atrações das emissoras da TV Brasil inclui também programas produzidos em países com tradição e excelência em execução de educativos animados, como Suíça (*Pingu*, 1986-2006) e Grã-Bretanha (*Batatinhas*, 2011 e *Robozinhos*, 2003).

Em 2013, a rede produziu a microssérie *Igarapé Mágico*, focada na fauna e flora da região amazônica, com personagens criados a partir de bonecos manipulados por atores, que são posteriormente excluídos de cena através da técnica chamada de animação *hi-tech*³³.

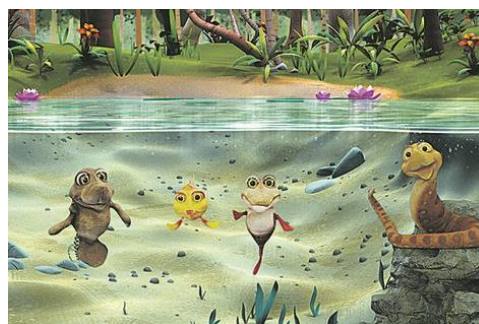


Figura 40: Igarapé Mágico
TV Brasil, 2013
Fonte: tvbrasil.ebc.com.br

No Rio Grande do Sul, a Fundação Cultural Piratini, por meio de seu canal de televisão, a TVE, retransmite muitas destas produções, e produz localmente o programa *Pandorga*. Também baseado no teatro de bonecos, há o programa *Mundo da Leitura*, produzido desde 2005 pela Universidade de Passo Fundo (UPF), com transmissão nacional pelo Canal Futura.

³³ Segundo informações disponíveis em: <http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,animacao-hi-tech-une-atores-e-bonecos,1093018,0.htm>





































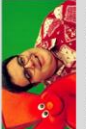


Figura 41: Mundo da Leitura
Universidade de Passo Fundo/Canal Futura, 2005
Fonte: mundodaleitura.upf.br

Assim, no presente momento, podemos afirmar que são as emissoras educativas e culturais que possuem a maior grade de programas voltados para o público infanto-juvenil. No caso da emissora gaúcha, os turnos da manhã e da tarde são, de segunda a sexta-feira, quase exclusivamente dedicados às crianças e aos jovens, e também o turno matinal dos domingos.

Na página seguinte:

Tabela 5: Linha do tempo ilustrativa da presença do boneco na televisão.

Fonte: a autora.

1940	1950	1960	1970	1980	1990	2000				
<p>AS AVENTURAS DE TOBY  (NBC, 1947)</p> <p>KUKLA, FRAN AND OLLIE  (NBC, 1947)</p>	<p>CAPTAIN KANGAROO  (CBS, 1951)</p>	<p>123 SESAME STREET  (National Educational Television, 1969)</p>	<p>VILA SÉSAMO  (TV Globo / TV Cultura, 1972)</p> <p>THE MUPPET SHOW  (CBS-EUA / TV-UK, 1976)</p>	<p>BOZO  (TVS / Record, 1980) (KTTV-LA, EUA, 1949)</p> <p>GUAIÁ CRIANÇA  (TV Guaiá Porto Alegre, 1981)</p>	<p>BALÃO MÁGICO  (TV Globo, 1983)</p> <p>SPITTING IMAGE  (ITV, UK, 1984)</p> <p>ALF, O ETEIMOSO  (NBC, 1987)</p>	<p>PANDORGA  (TVE RS, 1988)</p> <p>CABARÉ DO BARATA  (TV Manchete, 1989)</p>	<p>FAMÍLIA DINOSSAUROS  (ABC, 1991)</p> <p>GLUB-GLUB  (TV Cultura SP, 1991)</p>	<p>TV COLOSSO  (TV Globo, 1993)</p> <p>CASTELO RA-TIM-BUM  (TV Cultura SP, 1994)</p>	<p>GREG THE BUNNY  (FOX, 2002)</p> <p>THE WRONG COAST  (AMC, Canadá, 2003)</p> <p>31 MINUTOS  (TVN, Chile, 2003)</p>	<p>ET DIEU CRÉA... LAFLAQUE  (TV Radio-Canada, 2004)</p> <p>FRANGO ROBO  (Adult Swim / Cartoon Network, 2005)</p> <p>DANGO BALANGO  (Rede Minas, 2007)</p>
<p>HOWDY DOODY  (NBC, 1947)</p>	<p>SÍTO DO PICAPAU AMARELO  (TV Tupi SP, 1951)</p> <p>SAM AND FRIENDS  (NBC Washington, 1958)</p>	<p>BAMBALÃO  (TV Cultura, 1977)</p> <p>SÍTO DO PICAPAU AMARELO  (TV Globo, 1977)</p>	<p>LE BÉBÊTE SHOW  (TF1, França, 1982)</p> <p>FRAGGLES ROCK  (HBO, 1983)</p>	<p>SUPER VICKY  (ABC, 1987)</p> <p>LE GUIGNOLS DE L'INFO  (Canal +, França, 1988)</p>	<p>JIM HENSON HOUR  (NBC, 1989)</p> <p>RA-TIM-BUM  (TV Cultura SP, 1989)</p>	<p>X-TUDO  (TV Cultura SP, 1992)</p> <p>MUPPETS TONIGHT  (ABC, 1996)</p> <p>COCORICÓ  (TV Cultura SP, 1996)</p>				

6. ANÁLISE

Aproveitamos esta etapa da presente dissertação para reafirmarmos nosso envolvimento com os cinco pressupostos da Sociologia Compreensiva de Michel Maffesoli, conforme disposto em sua obra *O conhecimento comum* (1985). São eles:

1. *Crítica ao dualismo esquemático*, que faz coincidir “as potencialidades diversas que são a razão e a imaginação” (p. 22). Assim, de um lado, esclarece o pensador, há as “representações intelectuais que repousam na *abstração*”, e de outro, as que “podemos traduzir por ‘empatia’” [grifos do autor]. Pretendendo que as investigações se estruturam numa certa organicidade, do social e do natural, a referência, para Maffesoli (1985), é sempre o indivíduo, aquele que permite “a explicação ou compreensão” (p. 24) dos temas escolhidos.

2. *A forma*, que é “formante e não formal” (p. 27), e faz emergir a “recusa da discriminação, quanto ao objeto, ou a rejeição do dualismo, quanto ao método” (p. 26). Aqui encontramos o vigor das “correntes quentes do vivido”, como nos afirma Maffesoli, para “descrever, de dentro, os contornos, os limites e a necessidade das situações e das representações constitutivas da vida cotidiana” (p. 26).

3. *Uma sensibilidade relativista*, que nos possibilita o relativismo metodológico, na percepção de que “de um lado, não há novidades nas histórias humanas: de modo cíclico, presenciamos o retorno dos mesmos valores”, ao mesmo tempo em que “há diversidade nas abordagens, acentuando-se tal ou qual aspecto segundo o valor dominante do momento” (p. 31). Expõe-se então, pela correspondência, analogia e socialidade, uma “compreensão por via de um conjunto mais amplo: o da comunicação” (p. 31).

4. *Uma pesquisa estilística*, que nos tem permitido encontrar “um modo de expressão que saiba exprimir a polissemia de sons, situações e gestos, que constituem a trama social” (p. 38), fazendo do “saber dizer” polifônico um procedimento para o “movimento em espiral da reflexão” (p. 39). Uma correspondência entre a forma e a empatia que facilite, mas que não diminua o rigor da pesquisa, com a “metáfora e a analogia como elementos centrais da nossa diligência” (p.38), na qual a experiência societal, disposta pelo autor, é feita de “gestos, de palavras, de teatralidade, de obras em caracteres maiúsculos ou

minúsculos, da qual é preciso que se dê conta” (p. 36).

5. *Um pensamento libertário*, que está, de certa maneira, incluso na “perpétua transformação do mundo social” (p. 47), sendo fecundo, prospectivo e original, “não hesitando em transformar esta conjunção numa verdadeira aventura” (p. 46). Para Maffesoli (1985), cercar-se de um assunto, falando nele “de parte alguma e em nome de ninguém” (p. 40), responde à diligência de “trabalhar pela liberdade do olhar” (p. 41).

Por conta das nossas escolhas metodológicas, encaramos nosso desafio de conduzir uma pesquisa científica prestando atenção a coisas simples e pequenas, em tentativas consonantes à sociologia vista de dentro, e objetivando “*gerir* o saber estabelecido e *atinar* com o que está prestes a nascer” (MAFFESOLI, 1985, p. 35).

E assim, para começarmos nossas colocações a respeito dos programas estudados, pretendemos aqui rememorar pontos da revisão histórica que coletamos a respeito das fases dos bonecos nas artes e na comunicação, do teatro, do cinema, bem como suas ocorrências no campo do audiovisual televisivo, de acordo com a tabela que apresentamos a seguir:

Descrição temporal do uso dos bonecos nas narrativas da sociedade ocidental

TEATRO	CINEMA	TELEVISÃO
Os bonecos estão presentes no teatro desde a Grécia antiga até a contemporaneidade. O desenvolvimento de personagens e técnicas de manipulação, com a chegada das tecnologias eletromecânicas, no final do século 19, levam os bonecos para o meio cinematográfico.	Objetivando traçar as ligações entre a sedimentação do campo cinematográfico enquanto arte com algumas marcantes ocorrências fílmicas protagonizadas pelos bonecos é dado destaque ao cinema de animação.	Com a chegada da televisão, criam-se programas e atuações com os bonecos, através de temáticas e técnicas variadas. Por conta dos objetos de análise, é dado enfoque na programação televisiva norte-americana e brasileira.

Tabela 6: Descrição temporal do uso dos bonecos nas narrativas da sociedade ocidental. Fonte: a autora.

6.1 A PROPÓSITO DE UMA ANÁLISE DESCRITIVA

Considerando as palavras-chaves que elegemos para guiar nossa revisão analítica dos temas propostos, sendo elas a descrição, a analogia e a metáfora, de acordo com as noções dispostas por Maffesoli (1985), iniciamos agora um recordatório das ações de produção e de escolhas técnicas e temáticas que fizeram com os programas *The Muppet Show*, *Frango Robô* e *Pandorga* fossem ao ar, expandindo os apontamentos que estão resumidos no quadro a seguir:

Objetos de análise: Programas televisivos com bonecos

THE MUPPET SHOW	FRANGO ROBÔ	PANDORGA
<p><i>The Muppet Show</i> foi produzido, entre 1977 e 1981, pela Jim Henson Company, entre a Grã-Bretanha e os Estados Unidos. Veiculado em mais de cem países, gerou derivações com os personagens, como o desenho animado <i>Muppets Baby</i>.</p>	<p><i>Frango Robô</i> (<i>Robot Chicken</i>, no original) começou a ser transmitido em 2005 e segue no ar, pelo canal americano Adult Swim. Tem temáticas de humor negro, com críticas ao <i>american way of life</i>.</p>	<p><i>Pandorga</i> é protagonizado por bonecos e atores, sendo produzido e veiculado no Rio Grande do Sul, pela TVE, desde 1988. Em 2014, uma versão renovada do programa deve estreiar em rede nacional, pela TV Brasil.</p>

Tabela 7: Objetos de análise: programas televisivos com bonecos. Fonte: a autora.

6.1.1 Os Muppets

Lisa Simpson: *Pai, o que é um Muppet?*

Homer Simpson: *Bem, eles não são um esfregão, e também não são como uma marionete, mas caaaaaara (risos)! Então, para responder a sua questão, eu não sei.*
— *The Simpsons*

Criados pelo bonequeiro Jim Henson³⁴, a gênese da trupe dos Muppets aconteceu nos anos 1950, quando o sapo Caco (Kermit, the Frog, no original) apareceu pela primeira vez, em 1955, no programete de TV *Sam and Friends* (1955-1961), dirigido pelo próprio Henson, ao lado de sua esposa Jane.



Figura 42: Caco

No programa *Sam and Friends* (1955)

Fonte: Jim Henson Legacy

Conforme consta na biografia do bonequeiro, disponível no *site* Jim Henson Legacy, o termo *muppet* é uma palavra inventada por ele, derivada da contração de marionete e *puppet*.

A mistura entre a atuação humana (*live-action*), animação e a manipulação de objetos se consolidou e, a partir de 1969, os Muppets passaram a integrar o elenco

³⁴ James Maury Henson nasceu em 1936, no estado do Mississippi, Estados Unidos. Começou a carreira como bonequeiro para televisão aos 19 anos, ganhando um Emmy em 1958, pelo programa *Sam and Friends*. Interpretando a maioria dos bonecos, nos anos 60, ele conquistou a fama para os Muppets aparecendo em programas de TV, como *The Jimmy Dean Show*. Ao criar os personagens de *Vila Sesamo*, Henson abre caminho para a concretização de um show solo dos Muppets e também para os produtos agregados – filmes, séries e *merchandise*. Sua carreira foi marcada ainda por uma constante atuação no cinema, como roteirista e diretor. Destacam-se trabalhos como o curta experimental *Time Piece*, indicado ao Oscar de 1965, e os longas *O Cristal Encantado* (1982) e *Labirinto* (1986). Ainda na televisão, ele realizou a série adulta *The Cube* (1969), o infantil *Fraggles Rock* (1983-1985) e concebeu o programa infanto-juvenil *Família Dinossauros* (1991-1994). O bonequeiro faleceu em 1990, em Nova York, por conta de uma infecção generalizada. Atualmente, a Jim Henson Company não tem o direito de usar o nome Muppets, mas segue realizando trabalhos baseados em técnicas e tecnologias de atuação com teatro de bonecos, como é o caso do filme *A Máscara da Ilusão* (2005). Fonte: *sites* Jim Henson Legacy e Jim Henson Company.

de *Vila Sésamo*³⁵ (*123 Sesame Street*), no qual os personagens Elmo e Garibaldo (Big Bird) se destacam.

A estreia oficial do *The Muppet Show* aconteceu, em setembro de 1976, numa coprodução americana e inglesa, tendo sido feitas cinco temporadas, até 1981, totalizando 120 episódios, sem contar alguns programas pilotos produzidos anteriormente. Nos detalhes de produção, citados na MuppetWiki, podemos compilar dados que dão conta que as gravações aconteciam na Inglaterra e que o entretenimento era veiculado em horário nobre, pelas redes CBS, dos EUA, e ITV, do Reino Unido.

Com 30 minutos de duração, o programa era um *show* de variedades, com esquetes cômicos, musicais e de dança, nos moldes dos espetáculos de palco de *vaudeville* e *music hall*, adaptados para a televisão, editados de maneira a se considerar que ali havia público presente ao teatro, com o qual os bonecos interagiam e dos quais se ouviam a claqué de risadas e reações.

Em entrevista para a publicação norte-americana *Cinefantastique*, no ano de 1983, e disponibilizada pelo *site* Muppet Central, Jim Henson comenta a questão da audiência, dizendo que:

por causa da maneira que nós decidimos escolher para fazer o show, o que nós estávamos fazendo era um pequeno espetáculo de *vaudeville* em frente a uma audiência em um pequeno palco com coxias. (...) Do jeito que era gravado, nós podíamos montar e gravar, o que significa que cada peça do material podia durar de meia-hora a inúmeras horas para gravar, então era um longo e vagaroso processo. Você não trabalha de verdade em frente a uma plateia desta forma.

A ação dos personagens ocorre no cenário do palco, e também no *backstage* e camarins, simulando o formato consagrado pelo público norte-americano, que assiste a inúmeros programas com plateia no momento da gravação. Os conteúdos variam de temas do cotidiano e de comportamento, como o de Oprah Winfrey a *talk*

³⁵ O programa *Vila Sésamo*, que, em 2012, completou 45 anos, com mais de 4300 edições gravadas, é uma atração concebida pela televisão pública norte-americana PBS e pela CTW (Children's Television Workshop), mesclando entretenimento e atividades educacionais, voltadas para crianças em idade pré-escolar. Pioneiro no gênero por seus elementos multiculturais, como personagens humanos e animados com deficiências físicas, idosos, diferenças raciais, entre outros, *Vila Sésamo* tem sido retransmitido em mais de 120 países, sendo adaptado para realidades locais em outros 20, incluindo o Brasil, no qual chega em 1972. Segundo José Bonifácio de Oliveira Sobrinho (2011), que foi coordenador dos núcleos de programação da rede Globo, os direitos do programa para versão brasileira foram adquiridos por ele em nome da Globo, mas, por conta da extensão do projeto, a produção foi executada pela TV Cultura de SP, que atualmente veicula a série no país. No RS, *Vila Sésamo* é apresentada atualmente, aos domingos, pela TVE. Fontes: MuppetWiki e memoriaglobo.globo.com.

shows, como o de David Letterman, para citar exemplos ainda no ar. Outro filão da televisão dos Estados Unidos são as apresentações de comédia em esquetes e *stand-ups*, das quais se destaca *Saturday Night Live* (1975), não por acaso, um dos programas que Jim Henson participava, levando seus bonecos.



Figura 43: Elenco do The Muppet Show

Fonte: Jim Henson Legacy

No palco do *The Muppet Show*, o protagonista Caco comandava as atividades. O sapo é um diretor de teatro que tentava dar certa continuidade ao espetáculo, controlando a balbúrdia de tantos personagens e manejando os egos de tantas “estrelas”, como a porquinha charmosa e cantora Miss Piggy, o urso comediante Fozzie, o extraterrestre Gonzo, que faz números circenses, como o “canhão humano”, o cão pianista Rowlf e, inclusive, a celebridade humana que era convidada a cada novo episódio.



Figura 44: Caco regendo uma canção com o ator John Cleese

Fonte: Jim Henson Legacy



Figura 45: Miss Piggy e Johnny Cash
Fonte: Jim Henson Legacy

De acordo com o *site* do legado de Jim Henson, no auge da atração houve uma corrida de nomes famosos, ou que pretendiam ser famosos, para garantir participações nos programas, e também em filmes. Assim, Muppets e *guest stars* dividiam a cena para fazer comédia pastelão, com números de paródias de sucessos do cinema e da televisão, imitações e até constrangimento físico, afinal, “os bonecos eram muito maleáveis”, brinca o texto do site.

Os Muppets são personagens antropomórficos ou zoomórficos, representando de homens a animais, robôs, objetos e criaturas fantásticas com características, hábitos e comportamentos humanos, sendo construídos principalmente com espuma e outros materiais leves. A forma de manipulação varia entre fantoches e bonecos de vara, quando há apenas o tronco, os membros superiores e o rosto para manipulação; fantoches com *live-hand*, quando as mãos precisam segurar ou realizar movimentos mais precisos, exigindo assim dois manipuladores; bonecos de fio, para os momentos em que o boneco aparece de corpo inteiro, mostrando os pés na locomoção, chegando a personagens que são vestidos pelos atores.



Figura 46: Statler e Waldorf
Atores vestem os personagens, que são espectadores ranzinzas do Muppet Show.
Fonte: <http://themuppetmindset.blogspot.com.br>

Quem manipula a cabeça geralmente se responsabiliza pela voz. Essa metodologia está fortemente presente na estrutura do estilo japonês do Bunraku³⁶. Walt Disney fez isso com Mickey, até 1947. Jim Henson emprestava seus trejeitos e sua voz para o sapo Caco.

Para os enquadramentos de câmera, nos Muppets, o bonequeiro apenas se desloca para fora do recorte da câmera, o que Brian Henson (1999), filho de Jim, destaca como inovador para uma época onde os shows de TV eram filmados como no modelo do teatro, a partir da representação de esquetes nas empanadas³⁷ ou cenários, nos quais o manipulador se escondia ou agia como ventríloquo.

O *show* dos Muppets tinha um leque de opções de mais de 100 personagens, sendo manipulados por não mais que 10 bonequeiros, dos quais o criador Henson, que dava vida à maioria dos bonecos, conforme destaca o *site* Muppet Central.

Com o encerramento das atividades do *The Muppet Show*, em 1981, são criados, pela Jim Henson Company, o seriado *Muppets Tonight*, agora situado em um programa de televisão e seus bastidores, além dos programas *Jim Henson Hours*, para o público adulto e *Fraggles Rock*, para público infantil.

³⁶ Forma narrativa japonesa de teatro de bonecos, o Bunraku surge por volta dos anos 1680. Com os bonecos pesando até 20 quilos, a manipulação exige, no mínimo, três atores/manipuladores. Para praticar a técnica, são necessários 10 anos de estudo, e apenas interpretam bonequeiros do sexo masculino. As temáticas giram entorno das tradições do Japão antigo. Fonte: AMARAL (1996).

³⁷ No Brasil, a denominação empanada é usada para descrever o palco elevado, atrás do qual se escondem os manipuladores, normalmente, nas peças de bonecos de luva. Fonte: AMARAL, 1996).

Ao longo de seis anos, o programa *Muppet Show* atingiu mais de 230 milhões de telespectadores, sendo retransmitido em 100 países e, como enumera o site Jim Henson Legacy, ganhando três prêmios Emmy, pelas aparições na TV americana, e dois prêmio televisivos BAFTA, na Inglaterra. A série rendeu oito filmes³⁸ no cinema, projetos de internet, desenho animado, histórias em quadrinhos, um parque temático na Disney World e incontáveis aparições em todas as mídias.

6.1.2 Frango Robô

Iniciada em 2005, a série norte-americana *Frango Robô* (*Robot Chicken*, no original³⁹) é uma comédia de animação, realizada em *stop-motion*, que foi criada e é produzida por Seth Green e Matthew Senreich, juntos dos roteiristas Douglas Goldstein e Tom Root. Os episódios da série, que está na sua sexta temporada, têm formato em curta duração, variando entre 15 a 22 minutos de produção, incluindo em faixa de programação como programetes ou programas especiais de 30 minutos.



Figura 47: Frango Robô

Fonte: www.btvision.bt.com

O nome do *show* foi inspirado em um prato do cardápio de um restaurante chinês, localizado em West Hollywood, chamado Kung Pao Bistro, onde os criadores haviam jantado, embora a série tenha sido originalmente destinada a ser chamada

³⁸ Os filmes dos Muppets são: *Muppets*, o filme (1979), *A grande farra dos Muppets* (1981), *Os Muppets conquistam Nova York* (1984), *O conto de Natal dos Muppets* (1992), *Os Muppets na ilha do tesouro* (1996), *Muppets do espaço* (1999), *Os Muppets* (2011) e *Muppets 2 – procurados e amados* (2014). Fonte: http://muppet.wikia.com/wiki/Category:Muppet_Movies

³⁹ "Sweet J Presents" foi a série originalmente produzida para o site da Sony, screenblast.com em 2001. O programa foi criado, escrito e produzido por Green e Senreich. O show terminou após 12 episódios e voltou ao ar, já no Adult Swim do Cartoon Network, como *Frango Robô*. No primeiro episódio (Fun Big Conan), Conan O'Brien, um apresentador de *talk-shows*, foi destaque. Um pool de empresas realiza a produção, sendo elas Stoop!d Monkey, ShadowMachine Films, Williams Street, and Sony Pictures Digital. Todo final de temporada, até o momento, terminou com um boneco, representando e interpretado por Mike Lazzo, o chefe do Adult Swim, dizendo, como piada, que "*Frango Robô* está cancelado". (fonte: adultswim.com).

de *Junk in the trunk*. O show foi indicado e venceu quatro prêmios Emmy, nos anos de 2006, 2007, 2009 e 2010, nas categorias *Outstanding Short-Format Animated Program* e *Outstanding Individual Achievement in Animation*.

Nos Estados Unidos, a produção vai ao ar no canal pago *Adult Swim*, de propriedade da companhia de Ted Turner, que também possui o *Cartoon Network*, que retransmitiu *Frango Robô* no Brasil, até 2008. Depois disso, a atração passou, ainda junto com outros produtos do *Adult Swim*, para um canal a cabo chamado I-Sat, onde permaneceu até 2010. Atualmente, o público brasileiro pode ver episódios que são disponibilizados no *web channel* Sunday TV, do portal Terra, e os mais recentes, *linkados* no site oficial do programa, na internet.

Para as animações, são utilizadas inúmeras maneiras de caracterizar os personagens, normalmente apresentados como bonecos de brinquedo, desde *action figures* representando super-heróis dos gibis ou dos *videogames*, passando pela *toy art* e até bonecas, como Barbie, Moranguinho, entre outras. A técnica da *claymation* (conhecida popularmente como animação de bonecos de massinha) é bastante recorrente, assim como animações digitais e desenhos animados – como os que fazem a movimentação das bocas dos bonecos. Mas a animação de objetos chega ao extremo, como o esquete que tratou de cortes no orçamento, quando os personagens ganharam vida através do uso de palitos de picolé e os inexpressivos pinos do conhecido Jogo da Vida.

Composto por esquetes, *Frango Robô* zomba da cultura popular americana, trazendo elementos consagrados de programas de televisão, na linha de comédias como o tradicional *Saturday Night Live* (1975), abordando também outros modismos, como o gênero japonês *anime*. Para Arlindo Machado (2000, p. 84), esse tipo de serialização preserva, como unidade, apenas o “espírito geral das histórias, ou a temática (...) cada unidade não apenas a história é completa e diferente das outras, como também são os personagens, os atores, os cenários”.

Situações da política, da economia e da vida cotidiana dos Estados Unidos também são representadas, como nos esquetes em que um apresentador de TV apresenta notícias e chama um repórter em cobertura de grandes catástrofes. Modos de comportamento são satirizados, como o personagem *geek*, que aparece em paródias de filmes e série, como na sequência que aborda os zumbis de *Walking*

Dead (2010) – quando os monstros atacam o criador da HQ que inspirou a série, Robert Kirkman, e o jovem *nerd* acaba casando com uma loira zumbi. No site imdb.com, que atua de forma colaborativa, pode-se encontrar uma crítica de um usuário, que diz que *Frango Robô* é “televisão especialmente formulada para a geração da síndrome do déficit de atenção”.

Dos fundadores da série, quem mais se destaca é Seth Green⁴⁰, um ator com relativo sucesso na carreira hollywoodiana, que estreou na carreira, em 1984, em séries de televisão e trabalhando com vozes para desenhos animados. Entre seus filmes, estão as três produções do agente Austin Powers, em 1997, 1999 e 2002, nos quais interpreta o filho do Dr. Evil (vivido pelo ator Mike Meyers), além de outras películas, como *Um golpe de mestre* (2003), a releitura do policial *Um golpe à italiana*, estrelado por Michael Caine, em 1969.

Celebridades convidadas participam do show como atores, muitas vezes emprestando sua voz para personagens que já haviam interpretado na ficção, e ainda, como fez o diretor George Lucas, caracterizando sua própria figura, prática comum em seriados, como *Os Simpsons* (1989) e no próprio caso do *The Muppet Show*. O tom dessas participações no programa é sempre de comicidade, criando experiências em que os convidados precisam, ou podem rir de si mesmos.

A sequência de abertura de *Robot Chicken*, repetida em cada episódio⁴¹, contém a história do personagem título, um frango que foi morto, atropelado por um carro em uma rodovia. Seu cadáver é encontrado por um cientista louco que o faz reviver na forma de um ciborgue – parte do corpo está ainda coberto de penas e a outra metade está mecanizada, com um olho de raio laser, que dispara para a câmera o logo do programa.

⁴⁰ Green atua em *Frango Robô*, criando as vozes de inúmeros personagens, e usa sua experiência na indústria cinematográfica para atrair nomes conhecidos para participarem do programa, muitos deles, no elenco regular, como Macaulay Culkin, da franquia *Esqueceram de Mim* (1990), Mila Kunis, do seriado *That 70's Show* (1998) e, mais recentemente, do longa *Cisne Negro* (2010) e Sarah Michelle Guellar, do seriado *Buffy, a Caça Vampiros* (1997). Como convidados especiais, o programa já recebeu músicos, como o *rapper* Snoop Dogg, e atores como Mark Hamill, da saga *Star Wars* (1977), além do diretor George Lucas.

⁴¹ O programa não foca na história do *Frango Robô* até o episódio 100, quando o boneco consegue fugir. Livre, ele descobre que o cientista que o torturava havia raptado sua namorada, uma galinha. Para salvá-la, *Frango Robô* mata o cientista. Na atual sexta temporada, a abertura está invertida, com o frango adaptando o humano em um ser mecanizado, fazendo com que ele passe a assistir forçosamente os aparelhos de TV. Fonte: Wikipedia.



Figura 48: logo americano de Robot Chicken

Fonte: <http://adultswim.com>

Renascido, o frango robotizado não tem chance de liberdade. Ele é atado a uma cadeira pelo cientista, em frente a monitores de televisão que estão exibindo, ininterruptamente, as programações, os esquetes que serão destacados durante cada capítulo. A música-tema, que embala a abertura, foi composta e interpretada por Les Claypool, integrante da banda Primus.



Figura 49: Desenho da montagem do personagem

Fonte: <http://onceuponageek.com>

Como introdução, esta pequena narrativa deixa antever o tom cômico e paródico do show, além de demonstrar que a produção baseia suas interações em inúmeras referências da cultura pop, envolvendo elementos literários, fílmicos e televisivos. Enquanto o cientista, apresentado com cabelos à la Albert Einstein, parece saído da história de Mary Shelley, um absurdo doutor Frankenstein, o franguinho é transformado à semelhança do personagem Locutus, de *Star Trek: a nova geração* (1987), e obrigado a não desviar o olhar dos televisores, usando um equipamento que remete ao tratamento dado ao moralmente corrompido personagem de Malcolm McDowell, em sua atuação em *Laranja Mecânica* (1971). Esse momento de dispersão, como chama Machado (2000), faz com que as

mensagens se organizem de modo híbrido, à maneira de uma colagem⁴².

O momento da criação do híbrido galináceo tem relação com o ideário de uma estrutura inanimada, neste caso, formada por materiais orgânicos, e dotada de alma sensível sempre esteve vívido na mitologia religiosa, como na figura judaica do Golem, ser artificial feito de argila ou pedra – uma substância informe – trazido à vida através de magia e descrito na Cabala. A configuração de tal elemento está calcada no Talmude do Judaísmo e na Bíblia cristã, no ato de criação divina que é o primeiro Homem, Adão – feito de um pedaço de terra sem forma.

Muitos filmes, por exemplo, utilizam a mesma estratégia narrativa, desde *O gabinete do Doutor Caligari* (1920) e *O golem* (1918 e 1920), representantes do expressionismo alemão, até romântico e inocente personagem-título do filme *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990), que vê seu criador como pai.

Em 2007, *Star Wars* foi o primeiro programa totalmente temático produzido dentro de *Robot Chicken*, que ganhou mais dois episódios especiais, em 2008 e 2010. Em 2012, a sexta temporada entrou no ar em 9 de setembro, com *Robot Chicken DC Comics Special*, dedicado aos super-heróis franqueados pela editora americana de histórias em quadrinhos, a DC Comics. Entre os destaques, é apresentado um novo poder do *Superman*: seu beijo, que faz com que vilões esqueçam seus planos malignos contra o herói. No elenco de dubladores estão Seth Green como Batman, Robin e Aquaman, Paul Reubens como Charada, Neil Patrick Harris como Duas-Caras, Alfred Molina como Lex Luthor, Nathan Fillion como Lanterna Verde, Megan Fox como Lois Lane e Breckin Meyer como Superman. Completam o elenco Abe Benrubi, Alex Borstein, Clare Grant, Tara Strong, Matt Senreich, Tom Root e Zeb Wells.

6.1.3 Pandorga

Com a proposta da criação de um programa de televisão educativo e pedagógico, com atividades que incluíssem o público infantil sem a necessidade da intermediação de desenhos animados e com menções bastante claras à

⁴² No episódio "1987" (2006), um personagem, interpretado pelo ator e comediante Michael Ian Black, afirma que essa sequência diz ao espectador que eles (o público) são o frango(s) robô(s), sendo forçados a assistir aos esquetes. Fonte: Wikipedia.

regionalidade da produção, o *Pandorga* estreia na grade da TVE do Rio Grande do Sul, em agosto de 1988.



Figura 50: Turma do Pandorga

Fonte: pandorgatve.blogspot.com

A escolha de trabalhar com o teatro de bonecos surge como alternativa lúdica para manter a atenção dos jovens telespectadores. Os primeiros episódios são gravados utilizando a técnica da empanada, com os atores escondidos por um suporte elevado, tendo como fundo algumas tapadeiras que faziam referência aos cômodos de uma residência.

Com textos que eram representados com um marcante sotaque porto-alegrense, a emissão conta, desde seus primórdios, com a canção *Papagaio, Pandorga*, do compositor gaúcho Gelson Oliveira. A escolha do nome *Pandorga*, alusivo ao brinquedo artesanal feito de papel, corda e bambus, que é também conhecido como pipa, ajudava na definição da proposta: um programa televisivo que fosse lúdico e criativo, aproximando das crianças as alternativas de diversão mais manufaturadas possíveis. Podemos dizer que a metáfora da pandorga, objeto de simples execução, registra o modo de produção que tem sido eleito para a realização dos programas, que usam as técnicas de manipulação direta para dar agilidade às gravações.

Assim, com uma pipa posta no ar, cruzando os cenários mais reconhecidos da paisagem de Porto Alegre, começam os primeiros episódios do projeto. Os bonecos, confeccionados em sua maioria em espuma e lã, eram a jacaré Jacobina, uma menina bastante consumista, sua avó, que vinha do interior para cuidar da neta, o sapo Caco, o boneco roqueiro Betão Galera, o Samuca, e, entre os humanos, estava a atriz Lúcia Achutti, como uma apresentadora que representava programas infantis como os de Xuxa.

Nos anos 2000, é feita uma renovação do elenco de personagens, com novos bonecos e cenários, que são feitos em miniatura e aplicados em *Chroma key*⁴³ na pós-produção do programa. A atual turma do *Pandorga*, como são conhecidos os personagens, é composta pelas garotas Nina e Beti, os meninos Jura e Tinta e o cachorro Zé Cão. A confecção dos bonecos foi realizada pelo grupo A Caixa do Elefante, coordenada por Paulo Balardin e Mário de Ballenti, que já havia trabalhado na proposta de *Firulim*, da extinta TV Guaíba, e que esteve a cargo da manipulação de bonecos da *TV Colosso*, da Globo. Os personagens humanos são, entre outros os apresentadores do telejornal *Jornal Legal*, Carlos Arroba e Anete E-mail, e o chef Priori, que dá dicas de culinária para crianças.

O grupo de atores e manipuladores que tem realizado o programa ao longo dos anos é formado por uma mescla de funcionários efetivos da emissora e de agentes terceirizados. Pela atração, já passaram nomes como João Brites, Laura Medina, Lu Vilela, Elton Manganelli, Lúcia Achutti, Rodrigo Najjar, Ubiratan e Tiarajú Carlos Gomes, entre outros. Atualmente, o ator gaúcho Oscar Simch é quem permanece mais tempo no elenco. A direção e produção executiva têm permanecido a cargo da pedagoga e atriz Maria Inês Falcão, que também interpreta personagens da atração, desde o desenvolvimento do projeto, em 1988.



Figura 51: Pandorga
Personagem Beti em seu quarto
Fonte: pandorgatve.blogspot.com

O blog do programa na internet, www.pandorgatve.blogspot.com, ressalta os objetivos da atração, sendo eles:

- estimular o processo criativo;
- despertar a consciência crítica, a cidadania e os cuidados com a natureza;

⁴³ *Chroma key* é uma técnica que consiste em colocar uma imagem sobre uma outra através do anulamento de uma cor padrão, normalmente o verde ou o azul, isolando personagens ou objetos de interesse que posteriormente são combinados com uma outra imagem de fundo. Fonte: <http://www.lbcomunica.com/saiba-tudo-sobre-chroma-key!.php>

- colocar a criança como participante ativa no processo da comunicação;
- incentivar o gosto pela leitura;
- informar e divertir.

Para Falcão, a principal justificativa pelo longo tempo de exibição do programa está justamente no caráter incentivador que a produção investe, trazendo ao público questões que privilegiem a conscientização social nas crianças. Com isso, o *Pandorga* tem sido assistido por gerações de espectadores, que apresentam para os filhos o gosto da sua própria infância⁴⁴.

Uma das iniciativas tomadas pela produção, em prol dos objetivos citados, foi a execução, no ano de 1988, concomitante com as eleições municipais, de uma eleição dentro do programa, na qual o público podia votar em dois personagens, a Bruxa Eufriges e Zezé Natureza.

O programa entra no ar em uma edição diária, no turno da tarde. Logo, a emissora cria mais dois horários de exibição, com cerca de 15 minutos de duração cada. A concepção do *Pandorga* é composta por quadros, nos quais se intercalam a atuação dos personagens humanos e dos bonecos. Destacam-se, entre eles, de acordo com o blog do programa:

- *Diário da Nina*: Nina relata em seu diário as visitas a cenários cotidianos da cidade de Porto Alegre;
- *Tinta Repórter*: Tinta realiza matérias de cunho ecológico e cultural;
- *Seção Correspondência*: as cartas enviadas pelos telespectadores são lidas por Tinta;
- *Galeria de Artes*: os desenhos dos telespectadores são expostos em uma galeria fictícia;
- *Jornal Legal*: telejornal apresentado pelos humanos Anete E-mail e Carlos@;
- *Hora da Merenda*: bonecos e humanos ensinam receitas aos telespectadores;
- *Teatro Pandorga*: conta o cotidiano dos personagens bonecos e faz adaptações de histórias infantis, como as fábulas *A Cigarra e a Formiga*, *A Tartaruga e a Lebre*, entre outros;
- *Agora é música*: apresenta dois quadros, com bonecos manipulados pelo

⁴⁴ Em entrevista para a autora, em 10 de novembro de 2013.

grupo AnimaSonho, sendo eles:

- *Texera e Texerão*: bonecos batizados em homenagem ao cantor tradicionalista gaúcho Teixeirinha, os quais cantam músicas nativistas;
- *Corvo e Corvão*: bonecos que cantam rock.



Figura 52: Texera e Texerão
Personagens do programa Pandorga
Fonte: pandorgatve.blogspot.com

O bom rendimento do programa em termos de públicos, nesse caso levando em consideração o retorno espontâneo dos espectadores, uma vez que a emissora pública não tem a prática de levantamentos quantitativos de audiência, fez com o *Pandorga* fosse exibido nacionalmente em 2004, pela TV Brasília e no canal por assinatura TV Rá-tim-bum. Com dificuldades de manutenção de contratos de atores e pelo desgaste dos bonecos e cenários, e ainda, com problemas tecnológicos em relação às necessidades de captação e edição do material, o *Pandorga* deixa de ter seus episódios gravados em 2010, mantendo-se no ar, até o presente momento, com rerepresentações de programas antigos, em dois horários diários, de segunda a sexta-feira⁴⁵.

Além das edições diárias inéditas e suas reprises, o programa exibiu edições especiais, que levaram os bonecos a outras localidades do Rio Grande do Sul. Exemplos disso são os especiais produzidos em mais de dez edições do Festival Internacional de teatro de Bonecos, na cidade de Canela, na serra gaúcha. Outros especiais temáticos também foram realizados, em menção ao dia das Crianças, à Feira do Livro de Porto Alegre, ao Dia Mundial da Leitura, entre outros. O *Pandorga* teve ainda, em 1991, um jornal impresso gratuito, o Pasquim Pandorga, com cerca de 150 assinantes.

⁴⁵ Conforme divulgado em <http://www.tve.com.br/agenda/>

A atração recebeu alguns prêmios durante sua veiculação, entre eles, o da Associação Rio-Grande de Imprensa, a ARI, na categoria especial de TV, no ano de 1991, o prêmio Açorianos de Literatura, da Prefeitura de Porto Alegre, como destaque em mídia televisiva, em 2003 e o prêmio especial da Associação Gaúcha de Teatro de Bonecos, a AGTB, em 2004.

O esforço de produção que manteve o *Pandorga* em veiculação por 22 anos ininterruptos como o único produto de ficção seriada da TV Educativa do Rio Grande do Sul levou, em 2012, a um projeto de renovação da atração para veiculação nacional pela TV Brasil. Em 2013, foram iniciadas as gravações dos primeiros 13 episódios da nova fase, que manterá o formato de 15 minutos de duração, investido em novos quadros e personagens, e também se adequando às exigências de padrões atuais de televisão digital. A previsão de estreia em rede e na TVE do Rio Grande do Sul é março de 2014.

6.2 CONSIDERAÇÕES ESPECÍFICAS SOBRE OS PROGRAMAS

Propomo-nos agora a tratar das possibilidades de cruzamentos formais e temáticos entre os três programas que descrevemos anteriormente, bem como as distâncias que fazem deles produtos audiovisuais únicos.

6.2.1 Formatos e técnicas

Os três casos analisados fazem uso da serialização episódica para contar suas histórias. Em termos de televisão, a fórmula do seriado permite que a dinâmica de produção seja rápida. Na nossa proposta, estamos tratando de produtos baseados em narrativas de ficção. Mesmo para padrões industriais de produção, como os que são possíveis nos Estados Unidos, o trabalho com bonecos exige outros cuidados do que interpretações realizadas em *live-action*. Se pensarmos na realidade de uma televisão educativa brasileira, a lógica de produção é ainda mais lenta, com cada episódio de 15 minutos levando cerca de 40 dias para estar finalizado, entre a escritura do roteiro, ensaios e gravações com os bonecos e a edição, como calcula Maria Inês Falcão.

É preciso levar em conta que os três programas usam técnicas adaptadas de outras áreas, que vão além das demandas da televisão, na qual o produto final é

apresentado. *The Muppet Show* e *Pandorga* se baseiam em diferentes instâncias do teatro de bonecos, desde a manipulação direta um-a-um, conforme vimos na figura 9 (página 48), até quadros inspirados no teatro japonês Bunraku, com diversos marionetistas em cena. Já *Frango Robô* usa o *stop-motion* do cinema.

A movimentação dos bonecos, nos dois primeiros exemplos, depende da interação do manipulador, simultaneamente à captação da imagem, incluindo nisso a gravação da voz dos personagens bonecos e encenação com personagens humanos. *Frango Robô* usa a técnica do movimento quadro a quadro, na qual as mudanças no corpo dos bonecos são realizadas entre as tomadas. Para as falas, a produção usa uma espécie de adesivo em duas dimensões, que são modificados cena a cena, para conferir as expressões faciais dos olhos e bocas. A versão em inglês de *Frango Robô* destaca-se pela dublagem de atores como Seth Green, Seth McFarlane, Mila Kunis, Macaulay Culkin, entre outros.

Em relação à construção dos bonecos, observamos que a produção do *The Muppet Show* foi realizada, em inúmeros casos, pelas mesmas equipes de atuação. É possível encontrar, nos *sites* que referenciam o programa, como MuppetWiki e MuppetCentral, as concepções desenhadas por Jim Henson para os personagens. O próprio criador do show escolhia os materiais e confeccionava os bonecos, como é o caso do sapo Caco. Mesmo tendo um âmbito semelhante em função do tipo e características de manipulação dos bonecos, o nacional *Pandorga* terceiriza a execução de seus personagens, o que resulta em uma estagnação em termos de dos trejeitos possíveis dos bonecos. E também, muito em função aos baixos orçamentos de produção, o elenco de *Pandorga* usa sempre as mesmas roupas.

De tal forma, no universo Muppet é marcante a diversidade de tipos de bonecos, entre os quais estão sapos, porcos, galinhas, seres fantásticos e até mesmo bonecos reversíveis, conhecidos como *Whatnots*, cada qual com diversidade de vestimentas e acessórios, com partes do corpo intercambiáveis – cabeça e braços, olhos, sobrancelhas e nariz.

Ao assistirmos aos capítulos de *Frango Robô*, percebemos que a decisão de trazer para a cena bonecos populares criados para outros usos e disponíveis em larga escala comercial, como os brinquedos de Transformers, permitiu à produção uma infinidade de opções narrativas, que são definidas quando da roteirização de

cada episódio. Dos nossos três exemplos, este é o que apresenta a maior cartela de quadros e cenários. Embora o programa se aproprie destes bonecos, algumas necessidades específicas precisam ser adequadas, sendo então possível advir modificações nos brinquedos originais, em termos de movimentação e figurinos. A produção de *Frango Robô* também recorre à estratégia de corpos e cabeças variáveis, sendo o corpo construído pela equipe e os rostos implantados, vindos de outros bonecos industrializados. Isso faz ainda com que a proposta tenha seus cenários adaptados a cada quadro, contextualizando com as temáticas escolhidas.

Assim, em termos de cenários, a ambientação dos episódios é o pano de fundo para que toda a ação aconteça. *The Muppet Show* revela os bastidores de uma casa de espetáculos teatrais, com cenários fixos, como o camarim, o *backstage* que serve de sala para Caco, a portaria, o balcão de Statler e Waldorf, etc. As cenas no palco do teatro são intercambiáveis, transformadas de acordo com a demanda do roteiro. No episódio com o ator Roger Moore, por exemplo, cria-se uma sala de estar para o convidado e um zoológico para o número de encerramento.

Pandorga utiliza fundo em *Chroma key*, com imagens de cenário fixo, representando peças de uma residência, como sala, quarto, cozinha, etc. Os bonecos do programa também são levados para a rua, para realizarem reportagens que mostram eventos culturais, locais de passeio, museus e outros pontos turísticos.

Em termos de edição, consideramos que cada um dos programas analisados apresentou um ritmo diferenciado de narrativa, com um fluxo de imagens que nos leva a crer que estes seriam análogos com linguagens de outras áreas, sendo *Frango Robô* aproximado do videoclipe, *The Muppet Show* é musical e teatro filmado e *Pandorga*, que tem cortes mais lentos e enquadramento padronizado, remetendo aos primórdios da telenovela.

A música é fundamental para a ambientação e o roteiro de *The Muppet Show*, sendo muitas das canções escolhidas bastante populares e/ou integrantes de trilha sonora de filmes e seriados. Os temas musicais também sofrem interferência na atração, ao serem parodiadas para a situação apresentada em cena. Já os outros dois programas não dedicam tamanho destaque para os elementos musicais como forma de narratividade, aproveitando-se do recurso quase como um efeito especial de sonorização.

6.2.2 Conteúdos

Temos aqui dois exemplos de programas de entretenimento, *The Muppet Show* e *Frango Robô*, e um com um viés educativo, o *Pandorga*. Sendo o uso de bonecos como personagens o principal elo entre eles, deparamo-nos com múltiplas possibilidades de execução das histórias que cada um conta, em específicos estilos visuais. E mais, com diferentes temáticas para compor suas narrativas.

Do musical, em *Muppets*, aos super-heróis, em *Frango Robô*, até as aspirações caseiras e infantis de *Pandorga*, vemos os personagens/bonecos lidar com a banalidade cotidiana, em relações sociais, afetivas e, inclusive, políticas, do viver em sociedade.

Parte daí a grande modificação nos personagens que o programa *Pandorga* tem apresentado. Na primeira versão, muitos dos bonecos eram bichos, que contracenavam como se fossem humanos, como a jacaré Jacobina, que era uma criança pequena que precisa ser cuidada pela avó, um boneco representando uma humana. Agora, as últimas versões mostram uma “turma” de garotos pré-adolescentes, com elementos inter-raciais. Estes bonecos contam suas experiências de vida, como no quadro Diário da Nina, e revelam anseios, a vontade de pertencer em grupo, de estar apto à convivência, como o episódio Jura de óculos.

O crescimento das relações entre os personagens também é marcante em *The Muppet Show*, que sugere um romance entre o sapo Caco e Miss Piggy, no qual ele vê uma troca profissional e ela considera um envolvimento carinhoso e permanente. Ao contrário de *Frango Robô*, cujo esquema narrativo usa a abertura do programa como elo para as cenas, e cada episódio apresenta novos personagens/bonecos. Não há o enfoque em personagens pré-determinados, e toda e qualquer personalidade, real ou fictícia, pode se transformar em um boneco no seriado, como acontece com o ex-presidente norte-americano George W. Bush, que aparece como um piloto da aeronáutica aprovando uma propaganda de comida mexicana.

Por outro lado, em *Frango Robô*, ocorrem algumas situações de repetição de personagens em episódios diferente, mas quando isso se dá eles estão em novas situações, não havendo continuidade nas histórias, apenas temas recorrentes, como as diversas aparições de Superman no seriado. Apesar dessa estrutura, vários de

seus quadros anunciam uma sequência (por exemplo, o texto “quintas, às oito da noite, as maiores porradas já filmadas”, do episódio Lixo na Mala), ao estilo das chamadas de programas nos intervalos televisivos.

A referenciação à televisão é uma constante nos três seriados. A evidência maior está em *Frango Robô*, quando o cientista determina que o personagem-título fique à disposição do seu *zapping* de inúmeras telas. Em esquetes rápidos, entrecortados pelo antigo chuvaço da mudança de canais, os bonecos são colocados em trechos de emissões, comuns ao modelo de televisão americano, mas também mundial. São quadros como depoimentos de políticos no parlamento, erros de gravações, *reality shows*, programas de auditório, entre outros. Toda a ação é montada em função da tela, e é recorrente que os personagens falem para a câmera, dirigindo-se ao receptor.

The Muppets Show, que está situado em um teatro, também usa quadros de programa televisivos, como o Muppet Flash News, com o intuito de criar passagens entre as cenas realizadas no palco, em uma simulação de serem feitas no tempo real de um espetáculo. E o *Pandorga* transforma um de seus personagens, o menino Tinta, em repórter em diversas situações, buscando sempre interagir com os humanos presentes, de atendentes de espaços culturais aos passantes na rua.

No *The Muppet Show*, o convidado especial dá o tom do episódio. Exemplo disso é a participação do ator John Cleese, que colaborou com os roteiristas do show para criar um episódio no qual os Muppets querem desesperadamente tê-lo no show e Cleese tenta desesperadamente fugir das cenas. Como o foco em *Frango Robô* e *The Muppet Show* está bastante calcado no humor, a paródia é elemento recorrente dos episódios, principalmente em se tratando de filmes e outros seriados. Quadros em alusão à ficção científica seriada Star Trek são frequentes em Muppets, como Pigs on Space. Os filmes da trilogia original de Star Wars também tem lugar garantido nos programas, com especiais feitos por *Frango Robô* e a participação do ator Mark Hamill, que viveu Luke Skywalker na saga do cinema, e dos bonecos R2D2 e C3PO em um capítulo da quarta temporada do *The Muppet Show*. Enquanto isso, o brasileiro *Pandorga* cria adaptações de fábulas como as de La Fontaine, no quadro *Teatro Pandorga*.

A partir destas percepções, nos é permitido convencionar que a cultura pop, vinculada primeiramente ao país original de emissão dos programas *Frango Robô* e *The Muppet Show*, os Estados Unidos da América, mas longamente espalhada internacionalmente, é o subterfúgio para que se insiram nas emissões a crítica política e social e a quebra da lógica do politicamente correto. Com a apropriação desta cultura, adicionada ao pretexto da comédia, assistimos, por exemplo, no episódio Lixo na mala, de *Frango Robô*, a uma sequência de mensagens em relação ao uso de drogas, às situações da saúde masculina, ao crescimento da violência urbana e social e, enfim, à banalização das temáticas da comunicação televisiva. *Frango Robô* articula-se em um clima de permissividade de assuntos, que acaba por referir até mesmo aos Muppets, em momentos nos quais temos, inclusive, uma cena de sexo entre Caco e Miss Piggy (no quadro *The fattest fat loser*⁴⁶).

Gostaríamos ainda de destacar que cada programa tem um foco de público pré-definido, mas que, ao longo das suas exibições, tiveram as fronteiras etárias borradas. Começamos com o *Pandorga* que, como vimos, segue um modelo bastante difundido nas redes públicas de comunicação do Brasil, visando atingir crianças em idade pré-escolar e escolar, mostrando situações de conscientização social e ecológica.

De certa forma, as atividades lúdicas propostas pelo programa, por conta da interatividade que dá a chance do público aparecer em sessões de recados, leitura e desenho, envolvem os pais, que precisam acompanhar o trabalho do filho e realizar o envio deste material, para depois conferir se o mesmo foi exibido.

Os dois casos internacionais têm como semelhança o fato de terem sido exibidos, cada um há seu tempo, em horário nobre nos canais de origem, no chamado *prime-time*. Ambos buscam o telespectador adulto, mas enquanto *The Muppet Show* é aberto a todos os públicos, *Frango Robô* tem classificação indicativa para acima de 18 anos. Essa indicação etária de *Frango Robô* não impediu que, no Brasil, ele estivesse no ar no horário nobre do canal infantil Cartoon Network, às 22h.

⁴⁶ Disponível no Youtube, no *link* <http://www.youtube.com/watch?v=VraZ3-1cwXI>

Apesar da formatação de conteúdo visar determinado espectador, a veiculação pode ser acompanhada por qualquer pessoa e, na pós-modernidade, o método de separação por idades perde a sua pertinência. Michel Maffesoli (2012) comenta que “quando vemos, por exemplo, um pai com seu filho ou um pai com crianças, que vão olhar uma emissão televisiva, eles vão olhar para ela da mesma maneira, e, assim, não há uma diferença real. O que é, para mim, uma das especificidades da pós-modernidade”⁴⁷.

Maffesoli (2012) considera, no comportamento pós-moderno, “algo que pode ser chamado de criança eterna⁴⁸ (...) o que chamamos em latim de *puer eternus*, o eterno jovem”. Talvez esteja nesta consideração do sociólogo uma abordagem para explicar as motivações que levam os adultos a buscar espaço na televisão para seus trabalhos com bonecos, buscando na memória afetiva da infância o mote para criar programas como estes que analisamos. Jim Henson, Seth Green, a equipe do *Pandorga*, todos eles se ampararam na presença lúdica dos bonecos para operar no imaginário do público, com mensagens ora sarcásticas, ora infantilizadas, mas visando compor um panorama crítico do espetáculo televisual.

Na procura por episódios que ilustrassem nossa dissertação, encontramos piadas e brincadeiras, sejam elas calcadas nos programas de variedades do *vaudeville* teatral, como no caso dos Muppets, ou na desconstrução da lógica da programação de televisão, como em *Frango Robô*, que denotam por parte de seus produtores certo poder de observação do cotidiano. Mesmo *Pandorga*, que não se apoia tão profundamente no humor como os outros dois objetos, traz observações do dia-a-dia para compor as nuances e tramas com os bonecos.

Frango Robô está focado no absurdo e no sarcasmo, *The Muppet Show*, na música e no *nonsense*. *Pandorga*, nas tentativas de inclusão e conscientização social. Podemos afirmar então que *The Muppet Show* é resultado da geração do pós-segunda guerra mundial, usando materiais de fácil acesso, espuma principalmente, veludo, e apoiando-se nas trucagens do teatro para compor as cenas. *Frango Robô* é resultado da geração que teve à sua disposição os videogames, os bonecos de plástico, as histórias em quadrinhos, que assistiu a

⁴⁷ Em entrevista organizada pela autora para o Grupo de Estudos Imagem e Imaginários, do PPGCOM da PUCRS.

⁴⁸ Nas palavras do autor, “l'enfant éternel”. Maffesoli trata da questão do *puer eternus* ou da criança eterna na obra, *O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas*. São Paulo: Zouk, 2003.

videoclipes, e também acompanhou a trajetória dos Muppets na mídia. E o *Pandorga* resulta das narrativas importadas e das construídas pela televisão brasileira, lidando com modos de superar obstáculos de recursos e produção para garantir a sua permanência no ar.

7 APONTAMENTOS FINAIS

Ao longo desta pesquisa, estivemos dedicados em situar o boneco nas suas passagens, ao longo dos anos, nas artes e na comunicação, para levantarmos uma trajetória que, baseada na narrativa ficcional das atuações dos mais variados personagens, reflete a mesma trajetória que seguimos como humanos socializados.

Acreditamos que a construção de toda uma base histórica para tratarmos dos bonecos nos auxilia em percebermos como nos relacionamos com o mundo, como imaginamos a nós mesmos e como reagimos perante o outro. Defendemos aqui que uma criatura como uma marionete, um fantoche, um autômato, que pode ser construída de diferentes formatos e materiais, é a reconstrução do nosso duplo – uma mítica sombra fantasma, um espelho criativo, lúdico e crítico - que conta sobre nossa vida, de maneira, por vezes, sarcástica e indiscreta.

Vimos que esta figura, tornada personagem cômica, dramática, satírica, cria e estimula laços entre os que fazem – os manipuladores, os produtores, os animadores – e os que assistem, seja no palco, na sala escura do cinema, em casa, pela televisão. No teatro, a relação é direta, e o público pode saciar sua curiosidade com uma visita aos bastidores da peça. No cinema e na televisão, o entorno tem sido cada vez mais revelado, primeiro, com a acessibilidade do manuseio de equipamentos e do desenvolvimento amador de técnicas, antes caras e reservadas ao âmbito profissional. E depois, por opções de linguagem, que abolem as barreiras entre o que é cena e o que é *backstage*, como percebemos em toda a estruturação do *The Muppet Show*, e ainda, em *Frango Robô*, que estimula o riso através da reconstrução do imaginário popular televisivo norte-americano.

Durante os dois anos de estudo, foi possível coletarmos depoimentos de pessoas que, ao tomarem conhecimento da temática, vieram nos dizer coisas ao estilo de “foi como se visse um filme da minha infância”. À menção dos bonecos, sejam eles os populares Muppets, o maléfico Punch, ou o gaúcho Remendão (para o qual as crianças levavam quindins de presente), a percepção que temos é que é com carinho que são recordados os momentos nos quais eles, os bonecos, acompanharam cada um de nós. A pedagoga Maria Inês Falcão, que além de dirigir o programa *Pandorga*, também atuou em diversos quadros da atração, desde os anos 1980, nos contou que, em viagem à Paris, foi abordada por um gaúcho que

vive hoje na Europa. O rapaz, de cerca de 30 anos, reconheceu-a na rua por ter sido telespectador do programa na sua infância em Porto Alegre.

Relembrando Gilbert Durand (2002), dizemos aqui que nos bonecos, através destas simples exemplificações, reside o domínio do fantástico, da estética da recordação que se desdobra na memória, que para Michel Maffesoli (2012) é da ordem do vínculo, das emoções e da partilha de paixões.

Foi, então, acreditando no compartilhamento do interesse da autora pelos bonecos que construímos toda nossa investigação, que foi guiada pela Sociologia Compreensiva de Maffesoli, nos abrindo possibilidade de fomentarmos a afirmação de que esses bonecos incluem-se em uma gama de imagens que tornam visíveis uma força invisível (Maffesoli, 2012), e que nos fazem pressentir “ao lado, por baixo ou por cima, ‘coisas invisíveis’” (DEBRAY, 1993, p. 363).

Construímos nossas colocações através do tempo histórico de uma sociedade ocidental que esteve bastante atraída pela ficção e pela narrativa. No primeiro capítulo, “O boneco no imaginário”, enfocamos o imaginário, que é alimentado, segundo Morin (2002), pela estética das produções artísticas e suas tecnologias, que como ressalta Silva (2006), contém “as visões do real que realizam o imaginado”. Com o auxílio das noções de autores como Huizinga, Caillois e McLuhan, pudemos conferir, ainda, como são oportunizadas as ligações entre o ato da interpretação dos personagens-bonecos e o jogo, a brincadeira e o lúdico.

Estabelecidas as noções que permearam nossa pesquisa, passeamos pelo teatro antigo, medieval e moderno, no segundo capítulo, chamado de “Articulações do boneco: teatro, estética e manipulação”. Estipulamos momentos nos quais o boneco se fez presente para, em muitos casos, suprimir a seriedade cotidiana e dar comicidade ao dia-a-dia popular. Como afirma Régis Debray (1991), o não-sério faz parte de uma vanguarda, onde Johan Huizinga (2007) vê um “espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (p. 7). Pesquisamos também sobre as formas do teatro de bonecos, os tipos de manipulação e as características de cada um, para esclarecermos, ao lado de autores como Ana Maria Amaral e John Bell, questões sobre como a construção visual e física dos personagens se reflete na maneira de contar histórias com os bonecos.

Saindo do teatro, fomos adentrar no cinema, forma de representação narrativa que para Morin (2001) é a constituição do mundo imaginário. Demos atenção ao fator da disponibilidade técnica, que já havia sido incluída no teatro de bonecos, a partir dos anos 1800, e que foi transposta para as narrativas fílmicas. Disso, percebemos que o gênero da animação esteve intimamente conectado com o boneco, e, por isso, convenciamos intitular o terceiro capítulo como “Filmes de animação”. Procuramos, em toda nossa construção de pesquisa acadêmica, salientar o percurso visual e temático pelo qual atravessaram os bonecos. Para isso, destacamos inúmeros casos de obras cinematográficas, autores e diretores que se voltaram para esta figura em suas narrativas.

A mesma intenção permeou o quarto capítulo, “Televisão e teatro de bonecos”. Dessa forma, criamos um panorama do que foi produzido, a partir do teatro de bonecos, para o meio de comunicação que é a televisão. Visualizamos, mais detalhadamente, programas realizados nos Estados Unidos e no Brasil, para sedimentarmos a análise dos programas escolhidos como exemplos da produção televisual com bonecos, sendo eles *The Muppet Show*, *Frango Robô* e *Pandorga*. Pela televisão, os bonecos tornam-se os heróis, os vilões e os anti-heróis que são configurados, para Bell (2005), como um dos ícones culturais da pós-modernidade.

Estes nossos personagens e programas, objetos de análise, se incluem numa trajetória que é também a trajetória do olhar, que em Debray (1993), estão no culto da logosfera, na deleitação da grafosfera e no acontecimento da videosfera. Adaptando o que vimos sobre os bonecos, nos atrevemos a conectar as três idades do olhar de forma a posicionarmos na logosfera o teatro, que com seus bonecos de luva, seus fantoches, próximos da manipulação e da manufatura do homem ator, transfigura em culto a fabricação das narrativas. Como diagnosticamos no terceiro capítulo, o teatro foi tornado profano em suas temáticas, mas seguiu e segue até hoje buscando o domínio da *anima* como centro de gravidade subjetivo.

Para o cinema, trazemos a grafosfera, na intuição de que a tecnologia de conferir movimentos às imagens paradas é uma maneira de captar a autoridade simbólica da imortalidade. Os bonecos na animação são como as marionetes de fio que precisam do distanciamento e da técnica de cada manipulador para reagir a um comando. Assim, enquanto no teatro temos os arquétipos, pela ordem

cinematográfica advém o modelo, que se transforma no que vai se configurar em programas via televisão. É a consciência do *animus* que reflete a modernidade do racionalismo, com o qual são administradas as doses de ficção na tradição da animação do cinema.

A figura do tempo dos bonecos na videosfera é a inovação, traduzida aqui pelas imagens televisivas. E, como vimos, elas tornaram-se pertinentes através da renovação de todos os parâmetros já utilizados pelo teatro e pelo cinema. Na televisão está o corpo da *animação* total destes nossos personagens, em uma mescla incessante entre a proximidade da luva, o controle do fio e a tecnologia do autômato robótico ou computadorizado. Na mídia televisiva, cada emissão é um acontecimento que reafirma a ruptura e o escândalo por conta da aura lúdica da brincadeira e da distração.

Vivemos, para Debray (1993), o primeiro momento no qual a mudança de mídiasfera corresponde à passagem de uma geração. No trajeto antropológico do imaginário fundado nos regimes diurno e noturno de Gilbert Durand (2002), encontramos a previsão de que estes fluiriam entre si a cada 36 anos. Não deixa de ser interessante pensarmos, em um procedimento de analogia, que há 36 anos, entrava no ar o programa *The Muppet Show*, que pode ser considerado fundador de uma sequência de outras produções, como as que enumeramos neste trabalho.

A técnica, conceitua Silva (2006), é responsável pela fabulação do real. As imagens que hoje conhecemos são feitas e vistas através dos elementos desta técnica, são uma cristalização do cosmo que Maffesoli (2012) relaciona com a onipresença televisual e videoesférica. Nessa epidemia pós-moderna das imagens, o imaginário ganha nitidez, assegura Maffesoli.

E é assim, pensando compreensivamente, que vamos perceber que a imagem do boneco tem dado vazão ao imaginário, seguindo o curso da bacia semântica proposta por Durand (2002), de onde se encontram as culturas, que inculcadas pela educação, são um conjunto de estruturas fantásticas (p. 397), das quais seu jogo de atuação é um ensaio dos mitos, lendas e contos.

Os bonecos integram uma formação cultural e a reconfiguração das antigas formas de fazê-los atuar no teatro, colocadas em meios tecnológicos - como o

cinema e a televisão - torna-os partícipes do imaginário pós-moderno, pois seguem eles as eternas leis da imitação que nos propõe Maffesoli (2012), lembrando-nos que “o que tem que acontecer inelutavelmente advém” (p. 115).

Um retorno nostálgico que consolida a memória e dela faz arte, faz comunicação, cria narrativas, em um enraizamento dinâmico, como o defendido por Maffesoli (2012b). A produção sempre renovada destes programas, como tivemos a chance de visualizar em nossos panoramas do teatro, do cinema e da televisão, e em nossa análise, aqui com maior destaque ao programa *Frango Robô*, vem para corroborar com a noção de Maffesoli (2012b) do *enfant eternal*, com jovens adultos coordenando os trabalhos, tendência que se encontra também na temporada mais recente do *Pandorga*. É na necessidade contínua de renovação dos gêneros, sem deixar de lado o antecedente técnico, que surge um determinado esquema de possessão mágica, convencionada o autor, e que, nesta dissertação, defendemos estar espelhada na manipulação que os bonecos têm sobre nós, e na manipulação imaginal que fazemos com suas histórias.

REFERÊNCIAS

ABEL, Annika. The state of the muppets. **Muppet Central**, 23 jul 2002. Disponível em: <http://www.muppetcentral.com/articles/editorials/state_muppets.shtml>. Acesso em: 24 jun 2012.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos e objetos**. São Paulo: EDUSP, 1996.

_____. **Teatro de animação: da teoria à prática**. Cotia: Ateliê Editorial, 2007.

ASENDORF, Christoph. **Batteries of life: on the history of things and their perception in modernity**. Berkeley: University of California Press, 1993.

AUMONT, Jacques (et al). **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 2011.

ASIMOV, Isaac. **O homem bicentenário**. Porto Alegre: L&PM, 1999.

BARBOSA Jr., Alberto Lucena. **Arte de animação: técnica e estética através da História**. São Paulo: Senac, 2002.

BELL, John (org.). **Puppets, masks and performing objects**. Cambridge: TDR Book, 2001.

_____. **Strings, hands and shadows: a modern puppet history**. Detroit: Wayne State University, 2005.

BENJAMIN, Walter. **Magia, técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

_____. **The arcades project**. Tradução do original em alemão por Howard Eiland e Kevin McLaughlin. Cambridge, MA e Londres, UK: The Belknap Press of Harvard University Press, 1999.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2004.

BUENO, Yara Marina Baungarten Bueno. **Imagens Marionetáveis: atos de manipulação e hibridação em fotografia, vídeo e teatro de bonecos**. Monografia de conclusão de pós-graduação. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2008.

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

CHARTIER, Claire. Michel Maffesoli: "Il n'y a de pensée que lorsqu'il y a risque". **L'express**, 24 agosto 2012. Disponível em: http://www.lexpress.fr/culture/livre/michel-maffesoli-il-n-y-a-de-pensee-que-lorsqu-il-y-a-risque_1150835.html. Acesso em: 28 nov 2012.

COLLODI, C. **Pinóquio**. São Paulo: Hemus, 1991.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. **Curso de midiologia geral**. Petrópolis: Vozes, 1991.

DESCARTES, Rene. **Discurso do método**. São Paulo: Abril, 1983.

_____. **Œuvres**: Correspondance II – mars 1638 – décembre 1639. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1969.

DINIZ, José Alencar. **A recriação dos gêneros eletrônicos analógico-digitais**: radionovela, telenovela e webnovela. Porto Alegre: Tese (Doutorado em Comunicação Social) - PUCRS, Fac. de Comunicação Social, 2009.

DURAND, Gilbert. **O imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 1998.

_____. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FALCÃO, Maria Inês. Entrevista para a autora, em 10 nov. 2013.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação**: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FOUILLET, Aurélien. Avant-propos, la valeur, le jeu, le postmoderne. In: **L'esprit du jeu. Sociétés**, 2010/1 n° 107, p. 5-9. Disponível em: <http://www.cairn.info/revue-societes-2010-1-page-5.htm>. Acesso em: 28 nov 2012.

Frango Robô. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Robot_Chicken. Acesso em: 29 nov 2012.

_____. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/dc-comics/series-e-tv/frango-robo-superman-ganha-novo-poder-em-cena-do-especial-com-super-herois-da-dc/>. Acesso em: 29 nov 2012.

_____. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Adult_Swim. Acesso em: 02 dez 2012.

_____. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0437745/>. Acesso em: 05 de dez 2012.

GOMES DE MATTOS, Antônio Carlos. **Histórias de cinema**. Disponível em: <http://www.historiasdecinema.com/2010/04/os-seriados-de-antigamente/>, <http://www.historiasdecinema.com/2010/05/curtas-metragens-na-hollywood-dos-anos-30-40/>, <http://www.historiasdecinema.com/2011/08/seriados-mudos-americanos/>. Acesso em: 10 nov. 2013.

HARRIS, Judy. Entrevista de Jim Henson para revista **Cinefantastique** (1983). Disponível em: <http://www.muppetcentral.com/articles/interviews/jim1.shtml>>. Acesso em: 21 jun 2012.

HARTLEY, John. **Uses of television**. New York: Routledge, 1999.

HENSON, Brian. **Introductions**. MuppetWiki, 1999. Disponível em http://muppet.wikia.com/wiki/Brian_Henson_Introductions>. Acesso em: 19 jun

2012.

HILTY, Greg, PRADO, Alona (org). **Watch me move**: the animation show. Londres: Merrell, 2011.

HILTY, Greg. **Object, dream and image in animation**. In: HILTY, Greg, PRADO, Alona (org). **Watch me move**: the animation show. Londres: Merrell, 2011. pp. 10-17.

HOFFMANN, E.T.A. **O Homem de Areia**. In: CALVINO, Italo (org). **Contos fantásticos do século XIX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

Jim Henson Company. Disponível em: <<http://henson.com/>>. Acesso em: 21 jun 2012.

Jim Henson Foundation. Disponível em: <<http://www.hensonfoundation.org/>>. Acesso em: 21 jun 2012.

Jim Henson Legacy. Disponível em: <<http://www.jimhensonlegacy.org/>>. Acesso em: 21 jun 2012.

KAPLIN, Stephen. **A puppet tree** – a model for the field of puppet theatre. In: BELL, John (org.). **Puppets, masks and performing objects**. Cambridge: TDR Book, 2001. pp. 18-21.

KLEIST, Heinrich von. **Sobre o teatro de marionetes**. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Saúde, 1952.

KRACAUER, Siegfried. **De Caligari a Hitler**: uma história psicológica do cinema alemão. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

_____. **Theory of film**: the redemption of physical reality. Nova Jersey: Princeton University, 1997.

_____. **Théorie du film**: la rédemption de la réalite matérielle. Paris: Flammarion, 2010.

LOBATO, Monteiro. **Reinações de Narizinho**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno explicado às crianças**. Lisboa: Dom Quixote, 1993.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2003.

MCLAREN, Norman. Técnicas de animação. **National Film Board / Office National du Film** – Canadá. Disponível em: www.nfb.ca e www.onf.ca. Acesso a partir de maio de 2013.

_____. **Animação e humanismo**. Disponível em www.abacaxiatomico.com.br. Acesso em: 25 set 2012.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MAFFESOLI, Michel. **O conhecimento comum**: compêndio de sociologia compreensiva. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. A comunicação sem fim (teoria pós-moderna da comunicação). **Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 20**, pp.13-20, abr. 2003.

_____. Le monde comme un jeu, le jeu du monde. In: **L'esprit du jeu. Sociétés**, 2010/1 n° 107, pp. 11-13. Disponível em: <http://www.cairn.info/revue-societes-2010-1-p-11.htm>. Acesso em: 28 novembro 2012.

_____. **O tempo retorna**: formas elementares da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

_____. Seminário Internacional: **A comunicação pós-moderna** - o retorno do arcaico: tribalismo, nomadismo, hedonismo e imaginários de luxo. De 21 a 23 de nov. de 2012a. PUCRS.

_____. **Os contos de fada e o imaginário pós-moderno**: entrevista com Michel Maffesoli. Entrevista do autor ao Grupo de Estudos Imagem e Imaginários da PUCRS. Em 20 de nov. de 2012b.

MALTHÊTE, Jacques; MANNONI, Laurent. **L'Œuvre de Georges Méliès**. Paris: Éditions de La Martinière – Cinémathèque Française, 2008.

MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização**: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**: o espírito do tempo I – neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

_____. **El cine o el hombre imaginario**. Barcelona: Paidós, 2001.

_____. **O método 5**: a humanidade da humanidade. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MOSTAÇO, Edécio. **Em torno da ânima – a animação**. In: AMARAL, Ana Maria. **Teatro de animação**: da teoria à prática. Cotia: Ateliê Editorial, 2007.

MUYBRIDGE, Eadweard. **Human figure in motion**. Nova York: Dover, 2007.

NICOLL, Allardyce. **Masks, mimes and miracles**. Nova York: Cooper Square, 1963.

OLIVEIRA SOBRINHO, José Bonifácio de. **O livro do Boni**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2011.

O'NEILL, Megan. How the Muppets made a comeback on Youtube. **Social Times**, 20 jul 2010. Disponível em: <http://socialtimes.com/how-the-muppets-made-a-comeback-on-youtube_b17820>. Acesso em: 20 jun 2012.

ORTIZ, Renato. **A evolução histórica da telenovela**. In: ORTIZ, Renato; RAMOS, José Mário Ortiz; BORELLI, Sílvia Helena Simões (orgs.). **Telenovela, História e**

Produção. São Paulo: Brasiliense, 1991. pp. 12-54.

Pandorga. Disponível em <http://www.tve.com.br/programas/pandorga/> e <http://pandorgatve.blogspot.com.br/>. Acesso em: 15 jun. 2013.

PERISIC, Zoran. **Guia prático do cinema de animação.** Lisboa: Editorial Presença, 1985.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. Biblioteca Central Ir. José Otão. Modelo para teses e dissertações e apresentação de citações em documentos elaborado pela Biblioteca Central Irmão José Otão. 2011.

Disponível em:

<<http://www3.pucrs.br/portal/page/portal/biblioteca/Capa/BCEPesquisa/BCEPesquisaModelos>>. Acesso em: 6 jun. 2013.

PROSCHAN, Frank. **The semiotic study of puppets, masks and performing objects.** Semiotica, vol. 47, 1983.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

RILKE, Rainer Maria. **Elegias de Duíno.** Porto Alegre: Globo, 1972.

Sam and Friends, The Jimmy Dean Show e Saturday Night Live. Trechos dos programas disponíveis em: <<http://blog.timesunion.com/chuckmiller/this-is-why-we-love-the-muppets/11451/>>. Acesso em: 20 jun 2012.

SCHNEIDER, Steven Jay (editor geral). **1001 filmes para ver antes de morrer.** Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

SHAW, George Bernard. **Shakes vs. Shav.** Disponível em: http://wikilivres.ca/wiki/Shakes_versus_Shav. Acesso em: 10 mai 2013.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein.** Porto Alegre: L&PM, 1997.

SILVA, Flávio Luiz Porto e. **O teleteatro paulista nas décadas de 50 e 60.** São Paulo: IDART, 1981.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário.** Porto Alegre: Sulina, 2006.

SILVA, Yuri Victorino Inácio da. **A TV Piratini canal 5 esteve no ar:** a ideia de uma estação de televisão no Rio Grande. Disponível em: <http://projetores-yuri.blogspot.com.br/2011/09/tv-piratini-esta-no-ar.html>. Acesso em 10 jul. 2013.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

_____. **Television, myth and culture** (pp. 20-47). In: CAREY, James W. (editor). **Media, myths and narratives.** Beverly Hills, Califórnia: Sage, 1988.

SOLOMON, Charles. A arte da imagem animada. In: BARBOSA Jr., Alberto Lucena. **Arte de animação: técnica e estética através da História.** São Paulo: Senac, 2002.

SOUZA, José Carlos Arochi de. **Gêneros e formatos na televisão brasileira.** São Paulo: Summus, 2004.

SUSSMAN, Mark. **Performing the intelligent machine**: deception and enchantment in the life of the Automaton Chess Player. In: BELL, John (org.). **Puppets, masks and performing objects**. Cambridge: TDR Book, 2001.

ŠVANKMAJER, Jan. Disponível em: www.jansvankmajer.com. Acesso em: 06 ago 2012.

THORBURN, David. **Television as an aesthetic medium** (pp. 48-66). In: CAREY, James W. (editor). **Media, myths and narratives**. Beverly Hills, Califórnia: Sage, 1988.

TILLIS, Steve. **Toward an aesthetics of the puppet**: puppetry as a theatrical art. Nova York: Greenwood Press, 1992.

_____. **The art of puppetry in the age of media production**. In: BELL, John (org.). **Puppets, masks and performing objects**. Cambridge: TDR Book, 2001. pp. 172-185.

TRADIÇÃO de animação na República Tcheca e Leste Europeu. Disponível em: www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro/leste/leste.htm e www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro/stop. Acesso em: 05 de ago de 2012.

TRNKA, Jiri. Disponível em: <http://www.kratkyfilm.com/catalogue/html/225.htm>. Acesso em: 08 set 2012.

Vila Sésamo. Disponível em: <<http://www.sesamestreet.org/>> e <http://muppet.wikia.com/wiki/Sesame_Street>. Acesso em: 19 jun 2012.

VILCHES, Lorenzo (coord.). **Convergencia y transmedialidad**: la ficción después de la TDT en Europa e Iberoamérica. Barcelona: Gedisa, 2013.

WELLS, Paul. **The toolbox of technology and technique**: animation in 100 objects. In: HILTY, Greg, PRADO, Alona (org.). **Watch me move**: the animation show. Londres: Merrell, 2011. pp. 18-25.

WILD, Flávio. **Teatro de bonecos na era do virtual**. in: AMARAL, Ana Maria. **Teatro de animação**: da teoria à prática. Cotia: Ateliê Editorial, 2007.

WOLTON, Dominique. **Informar não é comunicar**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

ANEXOS

ANEXO 1

Degração do episódio de *The Muppet Show*, apresentando Roger Moore⁴⁹.
Episódio 24 – 5ª temporada (1981).

Sinopse: Caco chama o Serviço Secreto para contratar espões de verdade para o número de encerramento do episódio com o ator Roger Moore. Entretanto, Moore quer fazer uma versão da canção "Talk to the Animals". Os espões, ansiosos por uma chance de interpretar o personagem James Bond, se passam por animais peludos para se infiltrar no número.

Abertura "fria": O convidado especial Roger Moore chega ao teatro pela entrada lateral e Pops, o porteiro, o reconhece imediatamente como James Bond. Roger comenta que não se pode acreditar em tudo o que se vê nos filmes. Depois que o ator passa pela portaria, Pops, usando o codinome de agente, telefona para a central para avisar que 007 havia chegado. No meio da ligação de Pops, Roger Moore aparece dentro da salinha, dando uma chave de braço no porteiro, e exige saber para quem o "agente" Pops está trabalhando. Pops grita que trabalha para o sapo. Roger solta o porteiro, revelando que ele também está a serviço do sapo.

Entra a abertura, e o boneco Gonzo finaliza tocando seu trompete como um apito de treinador. Nisso, uma bola de futebol o atinge e força o instrumento para dentro da garganta do personagem.

O número de abertura apresenta um grupo de porcos vikings que realiza uma pilhagem em uma vila costeira, ao som da canção "In the Navy", do grupo Village People.

No *backstage*, os bonecos Scooter, assistente de palco e Beauregard, o rato garçom, mostram para Caco as tortas (*pies*) que eles prepararam para o ato de encerramento. Caco os corrige, dizendo que precisa de espões (*spies*) para o número, que vai ser temático em homenagem ao personagem James Bond. Quando Caco pede que eles joguem as tortas fora, o rato interpreta literalmente a demanda e

⁴⁹ Realizada com auxílio dos resumos disponíveis em http://muppet.wikia.com/wiki/Episode_524:_Roger_Moore

joga para cima todo o conteúdo da bandeja que carrega, sujando toda a sala e atingindo Caco, inclusive.

Miss Piggy adentra em uma sala de estar, onde Roger Moore está, pensando que ele a aguarda. Ela tenta, sedutoramente, conseguir a atenção de Roger, cantando "On a Slow Boat to China". Enquanto ela abraça e se insinua para o ator, ele protesta, dizendo que não faz o tipo da personagem e que está aguardando outra pessoa para um encontro. Quando a campainha toca, aparece a personagem Annie Sue, outra boneca suína, que é rival de Piggy como diva da trupe Muppet. Então Roger Moore informa para uma Piggy estarrecida, que ambos vão assistir a uma montagem da peça Hamlet. Piggy fica sozinha em cena, e derruba um retrato de Moore, com um golpe de caratê.

Corte para Statler e Waldorf, que comentam como a cena foi tocante, com 007 e 700, o codinome de James Bond e o peso de Miss Piggy.

Depois do esquete, Roger passa no *backstage* do Teatro Muppet em direção ao seu camarim. Ele aproveita para perguntar para Caco se vão ser utilizadas tortas na apresentação. Espiões?, pergunta Caco. Mas o ator quer dizer tortas mesmo, pois ele acabara de pisar em uma. Roger sai de cena mancado com a torta de chantilly presa no sapato.

Caco vai até a cortina e avisa que Lew Zealand é o próximo a se apresentar. A cena seguinte mostra Zealand e seus peixes cantores interpretando uma versão "molhada" de "You Light Up My Life", até que ele é retirado do palco por um gancho vaudeviano⁵⁰ administrado por Miss Piggy.

De volta ao *backstage*, Piggy and Lew disputam com um gancho e uma barracuda. Piggy insiste que o show dos Muppets precisa ser mais classudo do que um simples ato com peixes. Enquanto isso, Caco tenta dar prosseguimento ao espetáculo de palco, chamando o elenco do esquete Hospital Veterinário. Roger sai do camarim e flagra a briga. Piggy pergunta o que ele achou da montagem de Hamlet e o ator comenta que o espetáculo havia sido cancelado e que eles fizeram

⁵⁰ Nos espetáculos de *vaudeville*, era comum a interrupção de um número artístico considerado malfadado, por meio de um bastão pastoril em formato de gancho, preso no pescoço do artista, forçando-o a deixar a cena. Proposta semelhante é usada em show de calouros na televisão, quando soa alguma sirene ou buzina para interromper a apresentação.

outro programa. Piggy sai de cena indignada e Moore se aproxima de Caco para perguntar se o show era sempre assim. O que você quer dizer com isso, pergunta Caco. Essa loucura, responde Moore. Caco se demonstra surpreso, pois para ele a noite está sendo bem calma, sem nenhum desastre inesperado. Nesse momento, os atores Muppets do próximo esquete passam para o palco, atropelando Caco. Roger Moore brinca dizendo: “Não aconteceu nenhum desastre imprevisto?”, ao que Caco retruca, afirmando que esse era um desastre bem conhecido.

Entra no ar o quadro Hospital Veterinário, ao estilo das soap operas norte-americanas, com um narrador avisando o que vai se passar no episódio. Um dos porcos Vikings do número de abertura aparece na mesa de operações, cercado por Dr. Bob (interpretado pelo cão pianista Rowlf), e as enfermeiras Miss Piggy e a trompetista da banda Muppet, Janice. A equipe, ao invés de atender o paciente, faz piada sobre a idiotice dos antepassados Vikings, que teriam errado “em seu saque e sido estúpidos com sua pilhagem”. A resposta do médico aos anseios do doente vem ao estilo do caubói Roy Rogers (1911-1998): Boa noite, e que o bom Deus traga um Viking para você”.

Um intervalo musical é protagonizado pela banda Muppet, destacando Rowlf ao piano e Animal na bateria, localizada na boca de cena e interpretando um ritmo instrumental para o jazz "How High the Moon", de Morgan Lewis e Nancy Hamilton, considerada uma das marcas registradas da cantora Ella Fitzgerald.

Apresenta-se então outro quadro, chamado Bear on Patrol, aos moldes dos seriados policiais, como Hill Street Blues (da NBC, veiculado entre 1981 e 1987). O urso Fozzie, travestido como patrulheiro, e o chefe Hogthrob, um suíno caracterizado como xerife, estão no aguardo de um vendedor de perucas. Aguardando na delegacia, Fozzie reclama que perdeu seu frisbe, e pergunta se ele está na cabeça do chefe. Um vendedor chega, mas, ao contrário do esperado, ele propõe uma demonstração de novas algemas, testando nos punhos do urso e do porco. Presos, os dois policiais terminam por serem assaltados pelo vendedor, que os deixa apenas com as roupas de baixo. Ambos protestam que não podem ser deixados daquela maneira, e o ladrão concede a eles uma moeda de 25 centavos. O que nós vamos fazer com isso?, perguntam os algemados. Isso é para vocês comprarem um frisbe melhor, retruca o assaltante.

A ação retorna ao *backstage* do teatro, onde vemos o sapo Caco ao telefone, solicitando um bando de espiões para o serviço secreto. Mal Caco termina a frase e três agentes, vestidos com gabardines e chapéus, aparecem em sua volta. Eles querem saber como o sapo teve acesso ao seu contato, e Caco responde que o número de telefone estava nas páginas amarelas⁵¹. Resolvido o impasse, o sapo explica o motivo da chamada. Ele quer que os agentes participem do ato de encerramento do espetáculo, que será protagonizado por James Bond. A menção do nome do famoso personagem faz com que os espiões se agitem, ansiosos para estar em cena com Bond, ou como eles proclamam, para dar um jeito nele. “Você nunca mais será importunado por ele”, garantem a Caco.

Após a saída dos bonecos espiões, Roger Moore vem conversar com o sapo a respeito de sua participação. A despeito de estar vivendo James Bond nos cinemas, o ator pretende que seu número seja bastante atrativo, ou fofo, nas palavras dele. Moore quer interpretar a canção *Talk to the animals*, rodeado de uma grande quantidade de criaturas bonitinhas. Apesar de seus esforços ao contrário, Caco concorda com a ideia. Ouvindo a confirmação do gênero a ser posto em cena, os espiões rapidamente buscam camuflagem para entrar no número, uma vez que eles são mestres do disfarce.

Enquanto o elenco de apoio a Moore se prepara no *backstage*, entra no ar o quadro *Muppet Sports*, no qual um repórter televisivo narra os lances do torneio anual de sinuca *cross-country*, em homenagem ao ex-presidente americano Dwight D. Eisenhower. Situado em um pântano, os jogadores precisam dar tacadas ao estilo do jogo de golfe.

Segue a atração com o *flash* de notícias Muppet, no qual o âncora relata que uma rede de espionagem está tentando infiltrar notícias descabidas no noticiário. A próxima nota é a respeito de um peixe que foi eleito rei. O apresentador duvida da veracidade da história, até que o novo monarca chega ao estúdio. Você quer ser consagrado cavaleiro (*knighted*)?, pergunta o peixe-rei. Sim, responde o âncora, abaixando-se. O peixe dá uma porrada nele com o cetro, e diz, boa noite (*good night*).

⁵¹ O conceito do livro diretório de telefones comerciais surgiu nos Estados Unidos, no estado do Wyoming, em 1883. A primeira publicação impressa data de 1886, e rapidamente se difundiu globalmente. Fonte: http://muppet.wikia.com/wiki/Yellow_Pages.

Caco informa a Scooter que os espiões misturaram-se sorrateiramente por entre os animais. Scooter anuncia para os bonecos, "Não há espiões no número de encerramento! Espiões devem ir para casa!". Mas ninguém sai. Caco então vai para a frente da cortina para apresentar o que seria um excitante número de contraespionagem, cheio de ação, mas que não vai acontecer. Ele chama então o engraçado e encantador Roger Moore.

Roger canta "Talk to the Animals" no número de encerramento, mas é forçado a lutar contra os inúmeros espiões infiltrados, que tentam assassiná-lo durante a canção, que acaba tendo a letra modificada de acordo com a situação. Roger sai vitorioso, e os animais comemoram.

No encerramento do esquete, Caco vibra por ter conseguido um ato emocionante, e uma bomba explode atrás dele. Pedindo para Moore entrar em cena para os agradecimentos, o sapo solta seu bordão: Yaay. Roger então informa Caco que ele aprendeu a lição. Ele está farto de bichinhos fofinhos, e em vez disso, vai ficar com os "doentes, estranhos e repugnantes animais" que ele confia. Estranhos animais rodeiam os dois, e os créditos finais são mostrados, ao som da banda Muppet. Statler e Waldorf dão sua opinião: Bem, acho que vou falar com os animais? Que animais? A esposa e as crianças.

ANEXO 2

Degração do episódio de *Frango Robô*, Lixo na mala.
Episódio 1 – 1ª temporada (2005).

O programa inicia com um aviso padrão, alertando que “os nomes ou semelhanças com celebridades são usados em caráter fictício ou como paródia”. Na sequência, passa a abertura, já descrita, na qual o frango atropelado se transforma em um ciborgue que vai assistir à programação do dia.

O título deste primeiro capítulo a ser veiculado é “Lixo na mala”.

Vemos um boneco com as feições do então presidente norte-americano, George W. Bush, vestido como um piloto da aeronáutica, caminhando em direção da câmera. O texto confirma a impressão de que se trata do comandante da nação, e o boneco diz: “meu nome é George W. Bush e eu aprovo esta mensagem”. Na imagem seguinte, aparece um lanche tradicional mexicano, o taco, espécie de massa de panqueca enrolada e recheada, e em voice over, escutamos a tal mensagem cancelada por Bush: “tacos arrebetam”.

Como primeiro esquete, o programa já dá o tom da sua proposta: criticar, ao fazer piadas, a política e o estilo de vida americanos.

Para separar cada trecho, são usados takes de uma tela de televisão fora de sintonia, com chuviscos cinzas, numa referência de que o cientista, que comanda os controles remotos das televisões em frente ao frango robô, trocou de canal.

Depois de burlar a devoção ao presidente, diminuindo seu status de “homem mais poderoso do planeta”, aquele que se engasgou com um pretzel, no segundo esquete, temos também um ícone da cultura ocidental sendo escrachado. Trata-se de Papai Noel que, num quadro sem texto, desce da chaminé, caindo de cara no chão.

Nova tela de corte e vemos uma moça em uma cozinha muito bem equipada, segurando uma frigideira. Seu texto é “esse é o seu cérebro”, mostrando um ovo, “e

isto é heroína”, apontando para a frigideira. “E isto é o que rola com o seu cérebro com heroína”, esmagando o ovo com a panela. A mensagem antidrogas se transforma em um acesso de violência por parte da mulher, que vai citando todas as repercussões do uso da droga em sua vida, enquanto quebra a casa, bate com a frigideira na avó, sai para rua e destrói um carro, acerta os passantes, policiais, ataca um gato vira-latas.

Novo corte e encaramos os bonecos da série de brinquedos e filmes Transformers. Agora, temos os heróis salvando uma cidade, ao impedir que os vilões derrubem uma represa que inundaria o local. Enquanto agem, o líder da trupe, Optimus Prime, demonstra sofrer com incontinência urinária. Depois da ação, os bonecos vão relaxar no vestiário, e Prime segue no banheiro reservado. Tomando uma ducha, os outros personagens fazem piadas quanto à sexualidade do líder.

Optimus Prime vai ao médico para tentar resolver seu problema, e precisa fazer um exame retal para examinar sua próstata. O diagnóstico do robô é câncer terminal. Cercado de amigos no hospital, Prime falece e se transforma em um caixão.

Na sequência, ele aparece sentado, dizendo que “nós, robôs, não corremos o risco de ter câncer, mas você sim”, dirige-se ao espectador. A mensagem final é “não tenha medo de levar dedada”. A linguagem chula vai se consolidando como uma marca da série, tanto no original em inglês, como sendo mantida na versão dublada em português.

Outro corte. Narrador, em voice over diz: os reality-shows nunca foram tão sinceros e brutais. carros batem de frente, desce um lutador e uma cadeirante. o lutador bate na cadeirante. Uma vinheta cobre a imagem: as maiores porradas já filmadas no mundo (fistfights). Um rapaz com óculos leva tapas, bate com sua cabeça na parede, um assaltante segura um pessoa de ponta-cabeça na beira de um prédio. Tarzan ataca Xita com um tacape. homem de terno rouba um doce de um bebe em um carrinho, dando um soco na criança, que abre um berreiro. Robô de lata bate no cientista, que termina com o rosto desfigurado. Menino negro usa um mictório e um jogador de hóquei dá um encontrão e a criança fica desmaiada.

Voice over: quinta, as oito da noite, as maiores porradas já filmadas no mundo.

Fade

Espantalho de O Mágico de Oz está no refeitório de um prisão. Vestidos de laranja, ele conversa com Homem de Lata e o Leão sem Coragem: tá, pessoal, eu vejo vocês na unidade... Outro prisioneiro se aproxima por trás do espantalho e esfaqueia-o na barriga diversas vezes. O que é isso?, pergunta o personagem, gemendo. Ai, ai, que horror, exclama, enquanto suas entranhas de palha se espalham pela mesa. Ele cai morto por sobre a bandeja de comida.

Fade

O herói Tocha Humana está no consultório médico: Doutor, só dói quando eu mijo. O transformer Optimus Prime entra na cena: O que foi que eu disse?, pergunta o robô para o espectador.

Fade

Cena ao estilo de redes de notícias americanas. Senador Davidson, do partido Democrata de Ohio, está na tribuna, discursando: Esta nova taxa de apropriações vai resultar. Surge um requadro no canto esquerdo da tela, no qual uma boneca Barbie loira, cercada por uma torcida, dispara: eu sou a Tiffany de Nova Jersey e eu acho que o senador Davidson arrebenta, uhu!. O senador segue: no próximo ano fiscal. Surge outro requadro, desta vez à direita da tela, com uma boneca Barbie negra, dizendo: meu nome é Melanie, de Connecticut, e eu acho que a lei de cortar os fundos de infraestrutura em quatro por cento no próximo ano fiscal arrebenta! Uou, mulheres ativistas de Connecticut, uou! Corte para um rapper negro, Sway, que apresenta o X-Span, cercado de bonecas assistentes de palco: E aí, direto na sua telinha, a gente tem uma sessão executiva para votar os nomeados para melhores atores da CPI do congresso, galera! E depois o comitê do Acaba em Pizza vai fazer uma audiência pública, que é do seu interesse. Enquanto Sway fala, correm na parte inferior do vídeo vários comentários do público, ao modelo das redes sociais. Mas primeiro, se liga no resultado da pesquisa da internet. Aparece na tela nomes de três políticos, e Sway explica: você decide quem é nosso próximo palestrante. E o vencedor é... Em destaque fica o nome do Senador Byron Dorgan, dos Democratas de Dakota do Norte. Senador, tu é dos meus, eh!, comemora o apresentador.

Surge Dorgan na tribuna, agradecendo. Como representante da...

Fade

Dois homens assistem à televisão. O moreno diz: estou cheio de fome. O outro responde: e aí, seu fome zero, posso te chamar assim? O moreno não gosta e derruba o loiro do sofá, com um soco.

Fade

Crédito anuncia Bloopers, que, na dublagem em português, o narrador chama de Erros de Gravações. Entra o apresentador, de terno, que agradece as palmas da claqué. Ele começa: Todos prontos para mais erros de gravações hilários? Ser um repórter de televisão não é só incêndios e homicídios. Quando você não fala as frases direito, às vezes a matéria é sobre você.

Aparece repórter, ao lado de um urso panda. No crédito: on the hunt, com Jerry Poppendaddi. Nada como um delicioso bambu, ainda mais se você é ling ling e veio lá de longe da China para visitar. Ele se interrompe, assustado com o urso. Me desculpe, mas é que eu não me sinto muito seguro perto desse bicho. O urso segue roendo o bambu. O produtor, em voice over, comenta que ele é dócil, mas Jerry desconfia. Ainda gravando, diz o cinegrafista. Jerry tenta novamente dar o texto da passagem. A esta altura, o urso para de comer e encara o repórter. Vê se vira homem, diz o produtor. É que eu, tartamudeia Jerry. Ele recomeça o texto, e o panda arranca a sua cabeça, deixando o corpo cair. A cabeça é engolida pelo animal, que arrota.

Risos da claqué e estamos de volta com o apresentador do programa: não dá para confiar nos chineses. Ele continua: com certeza, não tinha chineses no filme Os gatos, mas Bo e Luke tinham seus próprios problemas.

Uma claquete de cinema, constando o nome da série The Dukes of Hazzard (1979-1984). Um carro está estacionado, e os dois intérpretes tentam, sem sucesso, entrar no automóvel sem abrir as portas, gastando vários takes.

Apresentador: quando David Duchovny disse que ia sair do Arquivo X, os produtores tiveram que se virar para achar um novo galã. Vejam estes testes que nunca foram ao ar.

Cena com boneca a semelhança da atriz Gillian Anderson, que interpretava a agente Scully no seriado. Ao lado dela, está um boneco que faz referência ao personagem Neo, da trilogia Matrix, interpretado pelo ator Keanu Reeves. A claquete dispara o teste: Scully diz: então estamos lidando com um tipo de elo perdido da cadeia evolucionária? Reeves responde: é isso mesmo, Scully, o nome científico da fera seria Rondondondus Marciplus do gênero enprieclis, O ator ri e Anderson olha para a câmera.

Corte

Claquete anuncia a primeira tomada do teste do ator Mister T. Scully tenta dar o mesmo texto anterior, mas Mister T interrompe: podes crer, Scully, elo perdido entre os humanos, isso é um mau exemplo para as crianças, tá tirando onda com a minha cara, sua vadia?. Anderson balança a cabeça, apontando para o ator.

Corte

Claquete anuncia a tomada de número 27 do teste do Mané. Scully dá o texto e o Mané fica em silêncio, até que exclama: Acho que eu fiz... cocô nas calças.

Risos da claquete e retorna o apresentador: sabem, o Superman tinha um seriado lá pelo ano de 1948, mas o ator que fazia o Super teve uma pá de super-problemas.

Entra imagem em preto e branco. Lois Lane está amarrada em uma cadeira, cercada de dois assaltantes. Superman, me salva, Superman. O quadro abre e revela Superman cambaleando, com uma garrafa na mão. Ele diz, com a voz embriagada e arrotando: esse é um trabalho para o Super Homem. O ator com uma arma na mão pergunta para a produção, enquanto Super segue bebendo: e aí, manda ver? ... Aponta a pistola para o herói: nem o Super Homem é mais rápido que... uma bala. Superman bate na cabeça do bandido com a garrafa. Ai, minha cara. Você me deu uns soco no olho, reclama o ator, ajoelhado. Por que você fez isso? Superman está gritando: você está salta. Para o alto e avante, salta pela janela, derrubando o cenário e revelando os bastidores do estúdio.

Risos da claquete e retorna o apresentador: os advogados disseram que era estafa por calor. Lembram de Different Strokes (série americana, veiculada entre

1978 e 1986)? Conseguimos algumas cenas do seriado clássico, que nunca foram ao ar.

Um senhor branco, de idade está com um garoto negro no colo, com as nádegas de fora, dando-lhe palmadas. Alguém foi mau, muito mau, diz o velho, enquanto o garoto geme. Surge o produtor: gravando, em seus lugares. O enquadramento abre, todos se ajeitam e o rapaz veste as calças. Ação! O senhor pergunta: quem quer sorvete? E as crianças vibram.

Voice over: aqui está uma rara cena de erro do desenho de sucesso Pokémon. O monstrinho amarelo diz: Pikachu, pika, pika, yey! O mostro azul diz: Squirtle, Squirtle, Squirtle. O amarelo responde: Pika, Pika, Pikachu, Pika, Pika. Squirtle, Squirtle, até que se ataca e reclama: mas que (pi) é essa? Essa (pi) não faz o menor sentido. Pikachu, tentando acalmar o outro: Diz a frase, senão você leva gás. Squirtle: Criançada, vai ler um livro ou então bater umazinha.

Volta o apresentador: Os próximos são o que chamamos de erros no espaço.

Cena de Star Trek (1966-1969), dentro da nave Enterprise. Elevador abre as portas e Capitão Kirk tenta sair. As portas fecham, deixando seu pênis preso. O boneco cai no chão e as portas seguem se fechando em sua cabeça. Spock corre ao encontro de Kirk, apenas para gargalhar.

Cena da série Battlestar Galactica (1978-1979 e 2003-2009). Comandante Adama diz: estamos em perigo, Starbuck. Um robô, conhecido com Cylon, se aproxima, apontando uma arma. Mas ele escorrega e cai de cara no chão. Os outros atores riem. Voice over: os atores que fizeram os malvados cylons em Battlestar Galactica tiveram todo tipo de problemas para manobrar aquelas roupas. Olhem só. Sequência de tombos e escorregões dos atores vestidos com o uniforme dos robôs.

Volta o apresentador, sentado em uma mesa: E por hoje isso é tudo que temos, pessoal. Mas semana que vem voltamos com mais erros de gravações. Ele puxa uma corda e sobe para se enforcar. Ao som da claque, sobem os créditos finais, com as vozes dos atores na versão original em inglês, entre eles, Macaulay Culkin e o criador da série, Seth Green.

ANEXO 3

Roteiro do programa Pandorga – nova temporada. Episódio 01 (2014).



PROGRAMA 01

CENA 01: BANCADA DO JORNAL

Anete e @ estão no estúdio do jornal.

ANETE

Atenção, Atenção Manaus!

@

Atenção, Atenção Porto Alegre!

ANETE

Atenção, Belo Horizonte!

@

Atenção, Brasília!

ANETE E @

Atenção Brasil inteirinho!

ANETE

Está começando o Programa Pandorga!

@

E tu sabes o que é Pandorga?

ANETE

Pois se tu não sabes, o nosso novo comentarista, o Prof. Sabe Tudo, primo do Dr.Google vai contar.

CENA 02: ESPAÇO DO PROF. SABE TUDO

O Prof. Sabe Tudo sorri para a câmara.

PROF. SABE TUDO

Olá pessoal. Pandorga é um brinquedo muito divertido, feito de papel, varetas de bambu, e cordas, que voa. E dependendo da força do vento, pode voar muito alto. A pandorga, como é conhecida em Porto Alegre, também é chamada por vários outros nomes, como pipa, papagaio ou raia.

Imagens de pandorgas voando e pandorgas sendo empinadas.

PROF. SABE TUDO

Mas Pandorga também pode ser uma maneira de se divertir e aprender através dos nossos quadros, histórias e brincadeiras. Quer saber mais? Então fique com a gente!

CENA 03: BANCADA DO JORNAL

Anete e @ continuam sentados na bancada do jornal.

ANETE

E isso aí! Esse Professor realmente sabe tudo, hein?

@

É verdade Anete. Voltamos daqui a pouco com o Jornal Legal. Até lá, pessoal!

(VINHETA/TURMA DO PANDORGA)

TEATRO PANDORGA: ALUGA-SE

CENA 04: FACHADA DO PRÉDIO DE TINTA. EXT/DIA

Prédio de Tinta com um cartaz de aluga-se em uma janela. Sobre a imagem, passam indícios das quatro estações até chegar o inverno. Tinta está em frente ao prédio olhando para cima. Jura chega.

JURA

Tinta. O apartamento em cima do teu continua vazio?

TINTA

É, faz tanto tempo que ninguém mora ali. Mas, às vezes, no meio da noite eu escuto uns barulhos muito estranhos.

JURA

Vozes? Gritos? Risadas apavorantes?

TINTA

Não! Só uns estalos esquisitos.

JURA

Pode ser os esqueletos dos fantasmas que andam pelo apartamento.

TINTA

Jura, e desde quando fantasma tem esqueleto? Eles são como fumaça.

JURA

Claro! Que “mico”.

(PAUSA)

JURA

E será que as gurias lembram disso?

Continuam o papo e riem muito.

CENA 05: QUARTO DE BETI. INT/DIA

Beti e Nina conversam no quarto de Beti.

BETI

O que? Só os dois? E meu irmão? Não estava junto?

NINA

Não. Só o Jura e o Tinta. Eles estavam tão empolgados com assunto que nem me viram passar.

BETI

Tenho quase certeza que estavam falando de gurias. Eles andam assim agora, só querem saber de meninas, principalmente as da outra turma.

NINA

Que chato! Afinal, a gente é muito mais amiga deles que as outras!

BETI

Mas tu não te preocupas que eu vou descobrir tudo que esses gurus tão fazendo.

CENA 06: RUA. EXT/DIA

Jura, Beti e Nina conversam na rua

JURA

Mas que curiosas, hein? E o assunto não era vocês. A gente tem coisas muito mais importantes pra resolver.

BETI

Duvido. Que coisas tão importantes são essas?

NINA

Se é tão importante assim, quem sabe nós podemos ajudar?

JURA

Não, não. O assunto é grave e também assustador. Vocês iam ficar apavoradas se soubessem.

BETI

Olha Jura, somos de total confiança. Mas não quer contar, não conta. Vamos Nina, deixa os gurus com os segredinhos deles.

CENA 07: QUARTO DE TINTA. INT/DIA

Jura e Tinta riem muito.

TINTA

Demais Jura! Demais! Agora as duas devem estar morrendo de curiosidade.

JURA

Amanhã a gente faz um climão de mistério, e depois conta pra elas que o apartamento aí de cima é assombrado.

Os dois riem mais ainda.

CENA 08: QUARTO DE TINTA. INT/NOITE

Tinta está de pijama, se preparando para dormir.

TINTA

Tudo pronto. A mochila arrumada, o uniforme do time separado.

Tinta boceja e se espreguiça

TINTA

Amanhã vai ser um dia especial. Treino do time da escola, e pra completar, passar um trote nas gurias.

O garoto começa a ouvir alguns estalos. Em seguida, o som de móveis sendo arrastados. À medida que os barulhos continuam, ele vai ficando mais assustado.

TINTA

Começaram os barulhos. Hummm. Agora passos. Mas o que é isso? Não to gostando nada desta história. Eu sei que fantasmas não existem, mas... Parece que tem alguém arrastando alguma coisa ali em cima.

Ouve-se um grande estrondo. Tinta grita.

TINTA

Mãe!

CENA 09: SALA DE TINTA. INT/NOITE

A mãe de Tinta se assusta com o grito. Tinta entra correndo.

MÃE DE TINTA

Meu filho, o que aconteceu? Foi um pesadelo?

TINTA

Que pesadelo, nada! Eu tava bem acordado e ouvi tudo, mãe. É um perigo. Isso não pode continuar!

MÃE DE TINTA

Mas o que meu filho? Não estou entendendo nada do que tu estás falando.

TINTA

Mãe, este apartamento ai de cima é mal assombrado. Toda noite é um terror. Primeiro eu ouvia uns estalos, mas agora são passos, coisas que se arrastam uma barulheira só. Os fantasmas tomaram conta do apartamento. Eu é que não moro mais aqui!

MÃE

Calma filhinho, não é nada disso. Não tem fantasma nenhum, Tinta. O que está acontecendo é que finalmente o apartamento foi alugado. Os novos moradores estão chegando, e certamente estão trazendo a mudança, e colocando os móveis no lugar. Mas o barulho vai acabar já. São 10 horas e já está valendo o horário de silêncio.

Podes voltar pra cama. E boa noite.

TINTA

Pô, ainda bem. Vou dormir e me preparar para o treino. Mas e o trote nas gurias?

MÃE

Que trote, Tinta?

TINTA

Que trote? Não falei nada de trote. Eu hein, mãe. Boa noite!

(Vinheta/Mexa-se)

MEXA-SE: RESPIRAÇÃO

CENA 10: ESTÚDIO

Orientador dirige-se ao público.

ORIENTADOR

Olá, está na hora do: Mexa-se! Hoje vamos respirar! Opa, quer dizer, respirar com atenção.

O Orientador apresenta exercícios de respiração onde a criança percebe a diferença entre respirar pelo nariz e pela boca. Demonstra possibilidades de inspirar pelo nariz e expirar pela boca variando ritmo. Ele repete a orientação passo a passo.

ORIENTADOR

Gostou? Então repete mais tarde.

(Vinheta/Jornal Legal)

JORNAL LEGAL: CLIMA

CENA 11: ESTÚDIO DO JORNAL

No estúdio, Anete de blusão de lã e um cachecol. @ também está com touca e cachecol. Porém sem blusão de lã. @ *espirra* e Anete lhe dá um lenço de papel. Ele assua o nariz com força.

@

Está entrando no ar mais uma edição do seu Jornal Legal.

ANETE

A notícia Temporal!

@

E vamos então... aaatchim!

JUNTOS

Primeira Notícia!

@

O clima são as mudanças no tempo de um determinado local. Para definir o clima de uma região, os estudiosos observam a temperatura, a pressão do ar, os ventos, a chuva e a umidade.

ANETE

Você sabia @, que o Brasil é um País tão grande que o clima pode mudar completamente de um lugar para outro?

@

Sim! Uma grande parte do Brasil é tropical, mas existem outros climas.

CENA 12: ANIMAÇÃO

Mapa do Brasil. De acordo com cada região citada no texto a imagem vai se deslocando dentro do Mapa. A região em destaque recebe uma cor diferente junto com o nome do respectivo clima. Em seguida uma pequena animação do Rato Robson e da Caneta Bit Bit também relacionada com o clima citado.

ANETE

(OFF)

Nas regiões mais ao sul do Brasil, os verões são quentes e úmidos e os invernos frios e secos. Tão frios que é preciso se agasalhar.

Animação: Bit bit de casaco tremendo de frio.

@

(OFF)

No Sertão Nordestino, há poucas chuvas e temperaturas altas quase todo o ano.

Animação: Robson o Ratinho de chapéu de cangaceiro.

ANETE

(OFF)

E na Amazônia, há chuvas em grande quantidade e altas temperaturas. Um calorão!

Animação: Bit Bit a Caneta da Anete de Guarda Chuvas.

CENA 13: ESTÚDIO

ANETE

E vamos a uma reportagem especial com o Professor Sabe Tudo que vai nos mostrar como está o clima agora em algumas partes do Brasil.

CENA 14: CHROMA

(A cada novo estado, o Professor aparece com figurino e acessórios respectivos de cada estado).

PROF. SABE TUDO

Ó meu rei, to aqui em Salvador da Bahia, na praia da Barra, tá um calorão *retado*. Ôxôxoxoxoxo. Tô aqui tomando minha aguinha de coco e acho que vou até comer um acarajé. Ô baiana, me faça um com camarão. Ô baiana, tá pronto não? Então vou aproveitar pra dá um pulinho lá em Minas Gerais.

CENA 15: CHROMA

PROF. SABE TUDO

Uai, sô, to aqui em BH. E aqui tá bom demais, tá frio não, tá quente não, tá morno sim. Este trem tá bom demais da conta, sóóóóó. Acho que vô até comer um pãozinho de queijo pra ver como é que tá o clima lá em São Paulo.

CENA 16: CHROMA

PROF. SABE TUDO

Ô meu, hoje até que o dia tá bonito, nem sei por que que eu sai com este guarda-chuva. Ihhhh, lá vem garoa (Trovões). Vô lá pro sul.

CENA 17: CHROMA

PROF. SABE TUDO

Oigalê, mas que barbaridade este frio aqui no Alegrete no Rio Grande Do Sul, tchê. Este frio tá de rachar as canelas. Bah, não fica nem cusco na rua. Só um chimarrão pra esquentar. Que loucura este país.

CENA 18: ESTÚDIO

(Volta para estúdio, Anete e @ estão com calor. Enquanto ele se abana, ela está com um ventilador no rosto).

@

O tempo está mudando muito rapidamente

Ouvem-se trovões no estúdio.

ANETE

Entre os fatores que contribuem para as Mudanças Climáticas está o descuido com nosso meio ambiente. Entre eles o desmatamento, a poluição e as queimadas.

Houve-se nova trovoadas no estúdio, e começa a nevar. Anete E @ colocam casacos, toucas, e cachecóis enquanto se despedem.

@

E nós vamos encerrando por aqui mais uma edição do seu Jornal Legal

ANETE

Hoje com a Notícia Temporal.

Começa a nevar enquanto os créditos sobem.

@

Atchimm! Que loucura este tempo hein?

ANETE

**Tu me emprestas uma luva.
@
Mas eu tenho duas mãos.
ANETE
Eu também, mas daí ao menos uma ficaquentinha.
@
Tu quer dizer que uma fica geladinha.**

(Vinheta/Galeria de Arte)

GALERIA DE ARTE

Montagem com alguns dos desenhos enviados pelas crianças.

(Vinheta/Ler é Tudo de Bom)

LER É TUDO DE BOM: OU ISTO OU AQUILO

CENA 19: SALA DE LEITURA DE SAMUCA. INT/DIA

Jura entra no quarto, encontrando Samuca.

SAMUCA

Oi Jura.

JURA

Pô Samuca, eu tô com uma dúvida danada!

SAMUCA

O que é que foi, Jura?

JURA

O Tinta me chamou pra um campeonatinho de videogame na casa dele, mas antes disso, o Tuca disse que ia ter um jogão de bola ali na rua de trás. Sabe, eu queria mesmo é poder fazer as duas coisas.

SAMUCA

“É uma grande pena que não se possa estar ao mesmo tempo nos dois lugares”.

JURA

É isso mesmo que eu quis dizer.

SAMUCA

É que essa conversa toda me lembrou dum livro da Cecília Meireles que se chama “Ou Isto Ou Aquilo”.

JURA

Que livro é esse, Samuca?

SAMUCA

É um livro cheio de poesias legais. Uma delas se chama “Ou Isto Ou Aquilo”. É mais ou menos assim ó...

CENA 20: IMAGENS DO LIVRO

SAMUCA

“Ou se Tem Chuva e não se tem sol. Ou se tem sol e não se tem chuva. Ou se calça a luva e não se põe o anel. Ou se põe o anel e não se calça a luva. Quem sobe nos ares não fica no chão. Quem fica no chão não sobe nos ares”.

JURA

Nossa Samuca! Que legal

SAMUCA

O livro tem outras poesias muito legais, como “A Bailarina”, “O Colar De Carolina”, “A Chácara do Chico Bolacha” e mais um monte de outros poemas.

CENA 21: QUARTO DE SAMUCA

JURA

Báh Samuca. Legal mesmo. Mas tenho que te falar uma coisa. Tu não me ajudaste em nada.

SAMUCA

Ué? Por quê?

JURA

Por que agora eu não sei se eu joga videogame com o Tinta, joga bola com o Tuca, ou leio esse livro ai.

SAMUCA

Bem, quando tu quiseres o livro, é só pegar.

JURA

Quer saber? Já que eu tô aqui mesmo, eu vou pegar o livro. Valeu Samuca!

Jura pega o livro e vai embora.

SAMUCA

Tchau, Jura!

ANEXO 4

DVD contendo episódios dos programas *The Muppet Show*, *Frango Robô* e *Pandorga*.