

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

A MATERIALIDADE NO TEATRO DE ANIMAÇÃO

Francisco Guilherme de Oliveira Junior

Brasília, março de 2009.

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

A MATERIALIDADE NO TEATRO DE ANIMAÇÃO

Francisco Guilherme de Oliveira Junior

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília/UnB como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre.

Brasília, 16 de março de 2009
**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

A MATERIALIDADE NO TEATRO DE ANIMAÇÃO

Francisco Guilherme de Oliveira Junior

Orientador: Paulo Bareicha

Banca Examinadora:

—
Orientador: Doutor Paulo Bareicha

—
Prof. Doutora Laura Coutinho.....(FE-
UnB)

—
Prof. Doutora Izabela Brochado.....(IdA-
UnB)

—
Prof. Doutor Lúcio FrançaTeles.....(FE-
UnB)
(Suplente)

AGRADECIMENTOS

Ao universo feminino no qual me envolvi:

O Clã Costa, Clarice, Cláudia, Clara, Lásara, Claudenice. Amigas e colegas de trabalho e estudo, Keise Helena, Joana Abreu, Amara Hurtado, Izabela Brochado, Sônia Paiva, Thelma Mello, Nina, Juju, Paula, Barbara, Ana Maria, Janaina Azevedo, Tereza Cristina, Adriane, Jussara Seidel, Mayra Leoncy, Cláudia, Miliane Magalhães, Laura Coutinho, Carla Antonello. Trios expandidos, Virgínia, Silmara, Deize, Alessandra, Fabiana, Wanusa, Sandra, Carmem, Déborah, Antônia, Maria Regina e a grande Orlandira. Minhas mães, Maria, Adelaide, Mariquinha, Gecina....

Aos caros:

Paulo Bareicha, Jesus Vivas, Guilherme Carvalho, Lucio Teles, Viscardi, Augusto, Hermano, Demetrius, Gilberto, Jaques, Everaldo...

Aos autores que consultei e aos que incorporei ao meu referencial teórico.

OBRIGADO!

RESUMO

Este estudo verifica e descreve como a materialidade se constitui no Teatro de Animação a partir da observação de duas montagens cênicas, *A mala de Ofélia* e *Pode Ser ou Dá Na Mesma*, uma voltada para o Teatro de Bonecos e a outra para o Teatro de Sombras. Os objetivos desta pesquisa são: a identificação dos elementos que compõem a materialidade do objeto animado seja ele o boneco ou a silhueta; a investigação de como esta materialidade está relacionada ao fazer teatral do ator bonequeiro, do ator manipulador e, por fim, ao jogo cênico. A Metodologia Triangular foi empregada nesta pesquisa em conjunto com os princípios da Observação Participante, daí o envolvimento do pesquisador com os grupos observados. Integrando os movimentos do Contextualizar arte, do Fazer arte e do Fruir arte, tanto às montagens analisadas como à produção desta Dissertação. O que possibilitou as seguintes conclusões: A materialidade se refere, em um primeiro momento, às qualidades expressivas dos materiais que compõem o boneco e as silhuetas, como um objeto concreto. O que distingue este objeto no Teatro de Animação é a sua intermediação no processo de comunicação entre o ator e o espectador e o fato de que, para isto, é necessário que o objeto seja imbuído do valor *ânima*, a partir de sua manipulação e das convenções que se estabelecem durante o jogo cênico, conferindo-lhe o *status* de personagem. Este *Status* de personagem insere a materialidade em outro patamar, posto que já não se trate apenas de uma qualidade referente ao material utilizado no objeto animado e sim a um conjunto de ações, que têm início com o bonequeiro no ato da construção deste objeto, ao eleger técnicas e materiais de confecção, perpassa pelo diálogo entre o objeto construído e o seu manipulador, a partir da escuta sensível e do princípio da reciprocidade, onde um corpo interage com o outro. Até o momento do jogo cênico quando o espectador se inclui como jogador. Assim, observou-se que a Materialidade no Teatro de Animação se constitui pela sobreposição de camadas e subcamadas de ordem materiais, formais e atitudinais. O primeiro grupo de camadas surge pela ação do bonequeiro no momento da construção do boneco. O segundo na relação estabelecida entre o ator e o objeto animado e a terceira camada com a instituição do jogo cênico, quando o espectador assume a condição de jogador.

Palavras-chave: materialidade, teatro de animação, teatro de bonecos, teatro de sombras, ator bonequeiro, ator manipulador, *ânima*.

ABSTRACT

This study verifies and describes how it is the materiality of the Animation Theater from the observation of two mounted scenic, “*A mala de Ofélia*” and “*Pode Ser ou Dá Na Mesma*”, facing one of the Puppetry Theater and the other for the Theater of Shadows. The objectives of this research are: the identification of the elements of the materiality of the object is animated it the puppet or the silhouette, the investigation of how this is related to the materiality of the theater of puppetry’s actor and the puppeteer, and finally the game scenic. The Triangular Method was used in this study together with the principles of Participant Observation, thus the researcher's involvement with the groups observed. Integrating the art movements of the context art, making art and enjoy art, both the mounted and analyzed the production of this Dissertation. What enabled the following conclusions: materiality refers, in a first moment, the expressive qualities of the materials that make up the puppet and the silhouettes, as a concrete object. What distinguishes this object in the Animation Theater is its intermediation in the process of communication between the actor and spectator and the fact that for this it is necessary that the object is embedded value of *anima*, from his manipulation of the conventions and that are established during the scenic game, giving it the status of character. This figure includes the status of materiality in another level, since it is no longer just a quality material used in referring to the animated object, but a set of actions, beginning with the of puppeteer upon the construction of this object, the choose techniques and materials of construction, permeates the dialogue between built object and its puppeteer from the sensitive listening and the principle of reciprocity, where a body interacts with the other. So far the game scenic, when the viewer is included as a player. It was found that the material in the Animation Theater is constituted by overlapping layers and sublayer of a material, formal and attitudinal. The first group of layers is by the action of puppeteer at the time of construction of the puppet. The second, in the relationship between the actor and the animated object and the third layer with the institution of the theatrical game, where the spectator assumes the condition of players.

Keywords: materiality, animation theater, theater of puppets, theater of shadows, puppetry’s actor, *anima*.

LISTA DE FIGURAS

P. 1 - Figura 1 - Bonecos confeccionados por alunos na Escola Parque 303/304 N em 2008.

P. 2 - Figura 2 - Bonecos da peça *As Três Torres de Latão*, Pirilampo, 2006.

P. 10 - Figura 3 - Moodelagem da cabeça de Ofélia.

P. 10 – Figura 4 - Cabeça de Ofélia em papelagem com pintura.

P. 12 - Figura 5 – Idéia inicial da espiral.

P. 12 - Figura 6 - Idéia desenvolvida durante esta pesquisa.

P. 36 - Figura 7 - Boneco de luva da peça *A Mala de Ofélia*.

P. 36 - Figura 8 - Boneco de fios.

P. 38 - Figura 9 - Cena de *L'Avar*, grupo Tabula Rasa, 2006. Disponível em www.leminuteman.aquary.com/jodibert/avar.jpg (Acesso em abril de 2008).

P. 39 - Figura 10 - Sombra gerada a partir de silhuetas recortadas em papel e complementadas pelo braço do ator sombrista.

P. 40 - Figura 11 – Exemplo do Teatro de Ana Maria Amaral. (Acesso não mais encontrado).

P. 43 - Figura 12 - Boneco em E.V.A.

P. 43 - Figura 13 - Boneco em papelagem.

P. 46 - Figura 14 - Boneco de varas com boca articulada (marote).

P. 57 - Figura 15 - Silhuetas de papel complementadas pelo corpo das atrizes

P. 58 - Figura 16 – Sombras compostas pela sobreposição de silhuetas e mãos das atrizes manipuladoras.

P. 59 - Figura 17 - Atriz concentrada na sombra projetada.

P. 59 - Figura 18 - Atrizes com foco na silhueta.

P. 60 - Figura 19 - Sombras projetadas (visão do espectador).

P. 67 - Figura 20 - Boneco(s) da peça *Amor e Loucura* do Grupo A Roda, 2008. Ceilândia, SESC, 2008. Disponível em www.naomateomensgeiro.blogspot.com (Acesso em junho de 2008).

P. 72 - Figura 21 - Boneco confeccionado em borracha E.V.A.

P. 75 - Figura 22 – Fragmento do livro *O Teatro de Sombras de Ofélia*, ilustração de Friedrich Hechelmann.

- P. 76 - Figura 23 - Colagem de *Ofélia*, inspirada nas ilustrações de Hechelmann.
- P. 78 - Figura 24 – Boneco de espuma com articulações - manipulação direta sobre balcão com auxílio de espelho.
- P. 81 - Figura 25 - Visão frontal de cabeça com boca articulada.
- P. 81 - Figura 26 - visão lateral de cabeça com boca articulada.
- P. 82 - Figura 27 - Visão de parte da estrutura autossustentável de um boneco.
- P. 82 - Figura 28 - Visão lateral de parte da estrutura autossustentável de um boneco.
- P. 82 - Figura 29 - fragmento do mecanismo anterior de autosustentação e articulação de um boneco construído por Nazareno.
- P. 82 - Figura 30 - Fragmento do mecanismo anterior de auto sustentação, destravado para realização do movimento das pernas.
- P. 84 - Figura 31- *Ofélia*, boneca em fase de construção, com mecanismo semelhante ao do utilizado por Nazareno.
- P. 84 - Figura 32 - Diretor, boneco de manipulação direta com boca articulada.
- P. 85 - Figura 33 - Primeira maquiagem de *Ofélia*.
- P. 85 - Figura 34 - Maquiagem retocada.
- P. 86 - Figura 35 - *Ofélia* com figurino.
- P. 86 - Figura 36 - *Ofélia* finalizada e, em cena.
- P. 87 - Figura 37 - Silhueta para a personagem Noite Enferma.
- P. 87 - Figura 38 - Painel de silhuetas sobrepostas e articuladas para projeção de sombras.
- P. 90 - Figura 3 - Modelagem da cabeça de *Ofélia*. (Repetição).
- P. 90 - Figura 4 - Cabeça de *Ofélia* em papelagem com pintura.(Repetição).
- P. 90 - Figura 39 - Boca articulada do boneco Hugo em fase de construção.
- P. 90 - Figura 40 - Boneco Hugo em fase de construção.
- P. 91 - Figura 41 - Cabeça do boneco Hugo maquiada e com aplique de lã para o cabelo.
- P. 91 - Figura 42 - Cabeça de *Ofelia* maquiada e com adereços.
- P. 94 - Figura 43 - Modelagem da mão dos bonecos em arame e fita gomada.
- P. 94 – Figura 44 - Mãos em fase de papelagem.
- P. 95 - Figura 45 - Parte do tronco de *Ofélia*.
- P. 95 - Figura 46 - Parte inferior de *Ofélia*.
- P. 96 - Figura 47 - Boneco Hugo com figurino.

- P. 96 - Figura 48 - Boneco Hugo em posição auto-sustentável.
- P. 96 - Quadro 6 – Trecho de transcrição de audio do grupo *A Mala de Ofélia*.
- P. 98 - Figura 49 - Apresentação na Cooperativa dos Atores de Brasília em março de 2008.
- P. 98 - Figura 50 - Apresentação na Cooperativa dos Atores de Brasília em março de 2008.
- P. 99 - Figura 51 - Apresentação na Escola Parque em abril de 2008.
- P. 100 - Figura 52 - Atrizes estudando pose para o boneco Hugo.
- P. 101 - Figura 53 - Visão frontal de Ofélia.
- P. 101 - Figura 54 - Visão posterior de Ofélia.
- P. 101 - Figura 55 - Visão 1 da pose do boneco Hugo.
- P. 101 - Figura 56 - Visão 2 da pose do boneco Hugo.
- P. 102 - Figura 57 - Visão 3 da pose do boneco Hugo.
- P. 102 - Figura 58 - Visão 4 da pose do boneco Hugo.
- P. 104 - Figura 59 - Atrizes ensaiando com boneco Ofélia.
- P. 105 - Figura 60 - Abertura da peça *Pode Ser Ou Dá Na Mesma*.
- P. 106 - Figura 61 - Oficina de bonecos bidimensionais e articulados em papel.
- P. 106 - Figura 62 - Confecção de boneco bidimensional em papel.
- P. 107 - Figura 63 - Silhuetas recortadas em papel.
- P. 109 - Figura 64 - Projeção em papel com duas fontes de iluminação.
- P. 109 - Figura 65 - Projeção em tecido com duas fontes de iluminação.
- P. 109 - Figura 66 - Projeção em silhueta de papel com gelatina.
- P. 110 - Figura 67 - Iluminação com vela e papel como suporte para a projeção de sombras.
- P. 110 - Figura 68 - Iluminação com vela e papel como suporte para a projeção de sombras (visão do espectador).
- P. 111 - Figura 70- Projeção em tecido com silhueta colorida (bastidores).
- P. 111 - Figura 71 - Sombra projetada por silhueta colorida em suporte de tecido (visão da platéia).
- P. 112 - Figura 72 - Experimento para o Teatro de Sombras.
- P. 113 - Figura 73 - Trecho de *Pode Ser ou Da na Mesma*.

- P. 113 - Figura 74 –Dois corpos no espaço.
- P. 114 - Figura 75 - Diluição dos limites.
- P. 114 - Figura 76 - Um novo corpo no espaço.
- P. 115 - Figura 77 – Transparência pintada e luz com gelatina.
- P. 116 - Figura 78 - Transparência colorida e gelatina.
- P. 117 - Figura 79 - Projeção a partir de silhueta opaca e luz branca.
- P. 117 - Figura 80 – Efeito de luz com gelatina colorida.
- P. 137 - Figura 81 - Bonecos de borracha EVA, para *A Mala de Ofélia*.
- P. 137 - Figura 83 - Boneco de manipulação direta (Ofélia criança).
- P. 137 - Figura 84 - Detalhe do cenário, vitral com sombra projetada em *A Mala de Ofélia*, 2008.
- P. 138 - Figura 85 - Silhueta para *Pode Ser ou Dá na Mesma*. LATA, 2008. (foto Nina Ortof).

Apenas as Figuras 9, 10, 11, 20 e 85 não são de minha autoria. Elas tiveram como fonte arquivos de sites visitados ou de membros do Laboratório de Teatro de Formas Animadas - LATA.

LISTA DE QUADROS

P. 11 - Quadro 1 - Exemplo de tabela das transcrições de audio dos grupos observados.

P. 11 – Quadro 2 - Exemplo das tabelas de correspondências por e-mail entre o pesquisador e os grupos observados.

P. 34 - Quadro 3 – Esquema elaborado a partir do sistema classificatório do objeto animado proposto por Curci (2007).

P. 45 - Quadro 4 – Elaborado a partir do esquema classificatório de tipos de bonecos e técnicas de manipulação exposto por Curci. (2007)

P. 62 - Quadro 5 – As várias possibilidades do Teatro de Sombras, conforme as técnicas e os recursos utilizados.

P. 97 – Quadro 6 – Trecho de transcrição de audio do grupo *A Mala de Ofélia*.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. METODOLOGIA	7
3. REFERENCIAL TEÓRICO	16
3.1. LEGITIMAÇÃO DO TEATRO DE ANIMAÇÃO	16
3.2. O JOGO E O SIGNO TEATRAL	23
3.3. O TEATRO DE ANIMAÇÃO	30
3.3.1. O TEATRO DE BONECOS	42
3.3.2. TEATRO DE SOMBRAS	54
3.4. A MATERIALIDADE NO TEATRO DE ANIMAÇÃO	62
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	74
4.1. A MATERIALIDADE EM <i>A MALA DE OFÉLIA</i> (NO TEATRO DE BONECOS)	75
4.2. A MATERIALIDADE EM <i>PODE SER OU DÁ NA MESMA</i> (NO TEATRO DE SOMBRAS)	105
5. ANÁLISE E CONSIDERAÇÕES FINAIS	119
6. REFERÊNCIAS	123
6.1. BIBLIOGRÁFICA CONSULTADA	125
7. ANEXOS	127
7.1. ANEXOS –TRANSCRIÇÕES E CORRESPONDÊNCIAS POR E-MAIL	128
7.2. IMAGENS COMPLEMENTARES	137

1. INTRODUÇÃO

A vida é vivida através da matéria... Fascina-nos captar e nos deixar captar pela força vital, quando essa se manifesta através do concreto, sejam palavras, formas, texturas, cores, sons, figuras ou movimentos (AMARAL, 2005, p.24).

A opção por uma escrita na primeira pessoa se deu por sugestão da Banca Examinadora durante o Exame de Qualificação, tendo em vista o cunho qualitativo desta pesquisa, com uma abordagem inspirada nos moldes da *Pesquisa-Ação* de René Barbier (2002), e da *Proposta Triangular* de Ana Mae Barbosa (2007).

A importância de uma Pesquisa em Arte em um espaço voltado para a Pesquisa em Educação é legitimada na medida em que a Arte passa a ser reconhecida não só como meio para compreender o mundo, mas, também, como objeto, alvo de investigação, de ensino e de aprendizagem. Neste sentido, se faz necessária uma formação contínua do artista-educador.

Usei o termo artista-educador, com o qual me identifico, por acreditar que o profissional que atua no campo da educação em arte, o arte-educador, estabelece uma relação de ensino-aprendizagem mais significativa com seu aluno, quando sua *práxis*, além dos princípios pedagógicos, é pautada pelo seu fazer artístico. Esta implicação do professor de arte com a arte que ensina propicia o aflorar de uma sensibilidade, que repercute no seu diálogo com o aluno de arte.

Assim, o que me motivou a realizar o Mestrado, mais especificamente, a pesquisa *A Materialidade no Teatro de Bonecos e no Teatro de Sombras*, foram as inquietações suscitadas em minha prática docente, como professor de Teatro na Escola Parque 303/304 Norte. Nesta escola da rede pública de ensino da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, foi possível constatar, a partir dos conteúdos propostos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), no que se refere ao ensino do Teatro e, mais particularmente, ao ensino do Teatro de Formas Animadas, a ausência de competências e habilidades que atendessem às especificidades do ensino desta linguagem, de forma sistematizada, que propiciassem uma relação de ensino e aprendizagem significativa.

Embora os PCNs apresentem uma série de competências a serem desenvolvidas pelo o aluno, a fim de que este possa compreender e valorizar as manifestações artísticas do teatro, de modo geral, tanto os PCNs de Arte do Ensino Médio (2002) quanto

os de Arte do Ensino Fundamental (1998) não destinam ao Teatro de Animação o mesmo espaço destinado a outras manifestações do Teatro. Os termos 'Teatro de Bonecos' e 'Teatro de Sombras' estão presentes, em poucos momentos, no campo das habilidades. Ainda assim, sem nenhuma orientação de como desenvolvê-las.

Mesmo a Escola Parque 303/304 Norte, que contempla em sua proposta pedagógica o ensino do Teatro de Bonecos e de Sombras, não apresenta em seu currículo uma base sólida que fundamente a prática do professor no que se refere ao ensino do Teatro de Animação. A escola conta com uma equipe de sete professores de Teatro por turno. Deste quadro de professores, geralmente, um ou dois, adotam o Teatro de Animação como eixo de sua disciplina.

Dentro desta conformidade, o ensino do Teatro Animado, nesta Escola Parque, por vezes, ainda é confundido com o ensino de Artes Visuais, dado o seu caráter extremamente plástico. O professor, devido à ausência de tempo ou a razões de outras naturezas, contribui para essa confusão quando não consegue ultrapassar o momento da construção do boneco e entrar na elaboração da cena, momento que constitui o ato teatral.

Quando ministrei oficinas de Teatro de Bonecos na EP 303/304 N, alguns dos alunos entre o sexto e o nono período manifestaram preconceito com relação a esta linguagem cênica. Para estes estudantes tratava-se de uma atividade essencialmente infantil. Presumo que haja uma relação entre a organização curricular do componente Arte e a resistência inicial apresentada por estes educandos. Esta imagem de um Teatro essencialmente infantil, desprovido de regras ou qualquer sistematização, em boa parte, é oriunda do tratamento que o Teatro de Bonecos vem recebendo, ao longo do tempo, na Educação e em outros espaços da sociedade, onde, por vezes, impera o senso comum.

Entretanto, ao longo da oficina de Teatro, o aluno se dá conta da complexidade que é o fazer e o aprender Teatro de Animação. Um dos primeiros momentos em que isto ocorre é durante o processo de construção dos bonecos. Os alunos crêem que se trata de algo simples de se fazer. Mas durante a confecção, se dão conta de que não o é. Somente quando o boneco está concluído é que, de fato, percebem o caminho que percorreram e, até mesmo, o porquê deste e não de outro trajeto. O segundo momento é quando o estudante começa a manipular o boneco. A dificuldade em se conseguir um movimento contínuo e controlado é evidente. Neste ponto, o educando percebe que só o movimento não é suficiente para gerar *ânim*a no boneco, é preciso que este movimento seja imbuído de uma qualidade, de uma intenção.

Nas turmas em que abordei o conteúdo do Teatro de Bonecos ficou evidente, no processo de ensino-aprendizagem, que o aluno só começa a entender o porquê de certas fases desta aprendizagem, quando pode visualizar o boneco finalizado. Só então o estudante se dá conta das etapas de confecção, estabelecendo uma relação de empatia com o boneco. Isto geralmente ocorre de acordo com o grau de satisfação com o resultado obtido, ou seja, quanto melhor o resultado visual do boneco confeccionado, maior a manifestação de apreço por este.



Figura 1 - Bonecos confeccionados por alunos na Escola Parque 303/304 N em 2008.

Na figura 1, temos um exemplo, onde o resultado estético levou os adolescentes a um grau de empatia para com os bonecos confeccionados maior do que o manifestado durante a confecção. Podemos observar a qualidade dos bonecos a partir da pintura, dos apliques, do figurino e dos demais elementos de caracterização que os constituem.

A relação estabelecida entre os alunos e os bonecos se reflete nos cuidados com sua manipulação e conservação e, conseqüentemente, na sua percepção do Teatro de Bonecos, abandonando a visão de que se trata de um teatro estritamente infantil. Fato que demonstra que o processo de ensino-aprendizagem, quando bem conduzido, pode modificar percepções equivocadas, como também introduzir o aluno em um universo mais amplo, que inclui novos conhecimentos e técnicas que permitem novas práticas, neste caso, artísticas.

Estas experiências em sala de aula, como professor de Teatro de Bonecos, complementam as minhas vivências, como pesquisador e como integrante do grupo *Pirilampo Teatro de Bonecos e de Atores*, que passarei a denominar apenas de *Pirilampo*.

O *Pirilampo* é constituído por profissionais formados pelo Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (CEN/UnB). A participação neste grupo me proporcionou a percepção do quão exigente é o Teatro de Animação no que diz respeito à sua prática, tanto quanto às técnicas de construção de bonecos, como ao trabalho dos atores e às propostas de encenação que o *Pirilampo* vem desenvolvendo ao longo de

sua existência, que vão do uso da empanada à manipulação do boneco com o ator visível ao público.

Desde sua criação o *Pirilampo* vem mantendo parceria com o Laboratório de Teatro de Formas Animadas (LATA) do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, atualmente coordenado pela professora Izabela Brochado, Doutora na Área do Teatro de Animação. Os integrantes do *Pirilampo* utilizam este espaço para pesquisar técnicas de construção, para experimentar e para discutir formas de Teatros de Animação, ora como elemento catalisador para encenação de espetáculos, ora com finalidades acadêmicas, como a realização de monografias finais de curso, colaborando com as Pesquisas de Pós-Graduação que três dos seus integrantes realizam, dois no Instituto de Artes (IdA/UnB) e eu pela Faculdade de Educação (FE/UnB).

No processo de construção dos bonecos, os materiais empregados em sua confecção passaram a ser o meu foco de atenção como pesquisador, tanto na escola como no *Pirilampo*, na medida em que percebia uma relação entre os materiais, a técnica de construção e a caracterização do personagem, ao se obter uma determinada configuração visual.

Na figura 2, por exemplo, emprego diversos materiais e técnicas para representar cabelo, pele, indumentária e outros elementos de caracterização, que em conjunto constituem os bonecos e sugerem seus personagens. Há casos em que um mesmo material é utilizado para sugerir matérias diferentes, a partir da forma que assume. É o caso do pigmento, isto é, da tinta. De acordo com a técnica de pintura e da cor utilizada, ela pode ser vista como pele dos bonecos, olho, boca, dentes. Não apenas sugere o que há mais exteriormente nos bonecos como também o que há em seus interiores.

A tinta ou a pintura, como material, não é utilizada apenas para revelar formas, mas também para camuflá-las, encobrir outros materiais. Isto acontece com a indumentária. A figura 2 exemplifica como a tinta oculta os materiais utilizados na confecção do figurino dos bonecos. Ela camufla a borracha EVA e redefine a estampa dos tecidos. Percebi que estas possibilidades de configuração dos bonecos a partir do uso de materiais e de técnicas de confecção distintas repercutiam no trabalho do ator e do aluno.



Figura 2 - Bonecos da peça *As Três Torres de Latão*, Pirilampo, 2006.

Observei que o conjunto visual dos aspectos estruturais do boneco gera, tanto no ator como no aluno da educação básica, uma empatia pelo boneco. Sua imagem traz consigo um potencial expressivo capaz de delimitar ou fundamentar o comportamento do boneco como personagem, como este deve andar ou falar, traços fundamentais para composição do personagem.

Por vezes constatei que, tanto atores quanto os estudantes manifestavam dificuldade em animar os bonecos, dado o grau de dificuldade de seus mecanismos de manipulação, quer pelo número excessivo de articulações, quer pelo peso e por muitos outros fatores. Percepção que me levou a uma primeira noção de Materialidade, ainda muito atrelada ao material em si. Noção que ao longo desta pesquisa foi ampliada, extrapolando o limite do material, indo em direção a ação do ator no jogo cênico.

Assim, desde a graduação, período em que tive os primeiros contatos com o Teatro de Formas Animadas, desenvolvi um grande interesse pelas técnicas de confecção de bonecos, e uma constante preocupação com a forma e sua funcionalidade no espetáculo teatral, bem como pela aplicação deste conhecimento no processo de ensino-aprendizagem do Teatro de Bonecos. Interesse que culminou na busca por um referencial teórico que norteasse a minha prática, como professor de teatro e como ator bonequeiro.

Desta maneira, iniciei estudos sobre o Teatro de Formas Animadas que me atentaram para a importância da relação entre o ator manipulador, o bonequeiro e o público, mediada pelo boneco. Neste sentido, o objeto interposto entre o ator manipulador e o espectador é a especificidade central do Teatro de Animação. Nas publicações visitadas, esta relação, principalmente entre o ator manipulador e o boneco é, geralmente, o foco das análises. Embora o objeto animado venha ganhando mais atenção nestas pesquisas, pouco é dito da relação entre estes: o bonequeiro, como construtor e o ator manipulador, como cada um destes dois lhe imprimem qualidades, ao confeccioná-lo, ao manipulá-lo.

Estas leituras não apaziguaram as minhas inquietações como professor, manipulador e bonequeiro. Daí a necessidade do desenvolvimento de uma pesquisa que possa construir respostas às seguintes indagações:

Quais diferenças e semelhanças existem entre o fazer do ator manipulador e o fazer do bonequeiro? Há diferenças entre a Materialidade do objeto posta pelo bonequeiro e a Materialidade apresentada pelo ator manipulador?

Ora, a Materialidade que trato nesta pesquisa diz respeito, justamente, à qualidade deste objeto, de sua imagem, de sua carga expressiva. A investigação da

Materialidade na Linguagem da Animação é uma abordagem de uma nuance, de uma especificidade do fazer teatral, cuja prática conceitual e artística ainda é pouco estudada. Esta dimensão da Materialidade no Teatro de Animação justifica a necessidade de uma pesquisa que a contemple.

Assim, este estudo tem por foco a Materialidade no Teatro de Animação, tomando por recorte duas manifestações deste universo: o Teatro de Bonecos e o Teatro de Sombras. Abordarei mais especificamente a relação estabelecida entre o objeto, o boneco ou a silhueta, ou a forma manipulada e o ator manipulador, e o bonequeiro em referência ao indivíduo que produz e manipula o objeto animado.

O objetivo geral desta Dissertação de Mestrado é investigar os elementos constitutivos da Materialidade do objeto animado ou destinado a este fim, tais como: o uso de materiais, a definição da forma e o discurso relacionado ao objeto animado, no Teatro de Bonecos e no Teatro de Sombras, tomando por referências o fazer do bonequeiro como construtor e como ator manipulador. São objetivos específicos: 1) Investigar o papel do bonequeiro e do ator manipulador na construção da Materialidade do objeto no Teatro de Animação; 2) Definir conceitualmente a Materialidade do objeto a partir do jogo teatral.

Para alcançar estes objetivos observei o processo de duas montagens cênicas, '*Pode Ser ou Dá na Mesma*' e '*A Mala de Ofélia*'. Observação na qual estive implicado como pesquisador e como integrante destes dois grupos, pois desempenhei um papel ativo no fazer teatral, orientando e construindo parte dos elementos de cena. Seguindo uma abordagem qualitativa, estabeleci uma proximidade com a *Pesquisa-Ação* de René Barbier (2002). Ao mesmo tempo, o estudo teórico, o fazer teatral e a reflexão sobre essas experiências me conduziram à *Metodologia Triangular* de Ana Mae Barbosa (2007), que tem por base, o Contextualizar Arte, o Fazer Arte e, o Fruir Arte. Estas são abordagens metodológicas fundamentais para o ensino e a aprendizagem das artes, que serão melhores descritas no próximo capítulo.

Após esta introdução, apresento, no Capítulo 2, a Metodologia utilizada. No Capítulo 3, o Referencial Teórico, incluindo os principais conceitos e temas utilizados no Capítulo 4, Resultados e Discussão, os conceitos são debatidos à luz dos dados observados em '*Pode Ser ou Dá Na Mesma*' e em '*A Mala de Ofélia*'. Finalmente, nas Considerações Finais, avalio o limite e o alcance dos objetivos propostos e pondero sobre perspectivas para futuras pesquisas.

2. METODOLOGIA

O trabalho real de um artista é construir uma experiência coerente na percepção, ao mesmo tempo em que, um movimento acompanhado de mudança constante em seu desenvolvimento (Dewey, 1980, p. 101).

Esta seção trata de como este trabalho foi desenvolvido, de como foi elaborado, e sobre quais procedimentos foram adotados. Este trabalho foi constituído a partir da revisão de referências bibliográficas, iconográficas e audiovisuais, que colaboraram para o processo de investigação e compreensão da Materialidade no Teatro de Animação, paralelamente ao cumprimento das disciplinas obrigatórias e optativas do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação.

Ao longo deste estudo, de caráter qualitativo, realizei pesquisa de campo, observando dois grupos de teatro, que desenvolveram trabalhos com o Teatro de Animação, sendo uma encenação voltada para o Teatro de Bonecos e a outra para o Teatro de Sombras. Essa observação teve por meta a investigação da constituição da Materialidade do objeto animado, nestas duas vertentes teatrais, seus pontos divergentes e, sobretudo, convergentes, no que diz respeito à relação estabelecida entre o boneco e ou a silhueta, os bonequeiros, os atores manipuladores e a cena construída.

A minha opção por essas duas manifestações do Teatro de Animação foi pautada pela amplitude que estas poderiam propiciar à noção de Materialidade. De um lado, o Teatro de Bonecos, explicitamente concreto e tridimensional em sua essência. De outro lado, o Teatro de Sombras, onde os elementos intermediários entre o ator e o público se multiplicam, indo da luz projetada sobre um objeto à sombra gerada por este sobre um suporte. Ambos constituindo um rico universo para observação e coleta de dados sobre a Materialidade do objeto no Teatro de Animação, em sua inter-relação com seu construtor e com o seu manipulador.

O primeiro grupo observado tinha, em sua composição, profissionais formados em Artes Cênicas com experiências em Teatro de Animação, que participavam de um projeto em comum, a montagem da peça *A Mala de Ofélia*, um espetáculo de Teatro de Bonecos e de Sombras. O meu envolvimento neste grupo foi anterior a posição de pesquisador, deu-se ainda na concepção desta montagem teatral. Isso viabilizou o acompanhamento de todo o processo de criação cênica, incluindo, posteriormente, a observação de sua

execução diante do público. Fato que me aproximou, em certa medida, da imagem do pesquisador na *Observação Participante* (Barbier, 2002).

O segundo grupo que observei foi composto por alunos do Departamento de Arte Cênicas, componentes do Laboratório de Teatro de Formas Animadas da Universidade de Brasília (LATA). Lá colaborei no processo de criação de silhuetas para uma montagem experimental com sombras, intitulado *Pode Ser ou Dá Na Mesma* - montagem na qual atuei ainda como manipulador. Assim, pude observar o grupo durante o processo da montagem, de sua concepção até sua apresentação pública. Contando, ainda, com a presença de uma professora Doutora em Teatro de Bonecos.

Além da abordagem de cada encenação, outros fatores os distinguiam. Os componentes do primeiro grupo, por exemplo, já possuíam formação acadêmica com experiência no campo da linguagem cênica e com vivências em diversas formas do Teatro de Animação, ao passo que, no segundo grupo, os integrantes constituíam um corpo mais heterogêneo, com níveis distintos de experiência no campo da animação, a maioria em início de formação profissional, cursando a graduação em Artes Cênicas ou Visuais, no IdA/UnB.

É importante frisar que, embora o espectador seja uma parte fundamental do fazer teatral, este não foi alvo de observações mais detalhadas, neste trabalho, dada a escassez de tempo para realização desta Dissertação de Mestrado.

A gravação em áudio e vídeo, em momentos pontuais dos ensaios, foi uma prática comum adotada nos dois grupos observados. Estas gravações foram assistidas pelos integrantes de cada grupo, que as tomavam como ferramenta para discutir o trabalho desenvolvido, analisando-o e apontando medidas necessárias para se atingir os objetivos de cada encenação. Posteriormente, essas mesmas gravações enriqueceram as minhas análises sobre a questão da Materialidade no Teatro de Animação, assim como o registro fotográfico.

O vídeo, para Pavis (2003, p. 37), “constitui uma *mídia* mais completa para reunir o maior número de informações, particularmente sobre a correspondência de signos e entre a imagem e o som”. A fotografia passou a integrar o corpo desta pesquisa, ultrapassando funções ilustrativas à medida que revelava detalhes dos processos observados em cada grupo e que trazia à tona questões, elementos para análise e solução dos problemas aqui abordados. Desta forma, a fotografia, neste estudo, tornou-se ao mesmo tempo fonte de informações, por consequência, de dados e elemento de análise. Vale frisar que não se trata de uma análise dentro dos padrões semióticos, pois não é a imagem em si que se está analisando e sim o contexto que esta representa.

Pavis (2003) a respeito da fotografia como instrumento de registro e objeto de análise, declara a qualidade desta, como traço tangível do que foi. Embora reconheça que esse traço não leve necessariamente o leitor a conhecer o objeto fotografado.

A documentação fotográfica alivia a memória do comentarista, fornece-lhe pontos de referência e de fixação para uma descrição verbal [...]. Essa fixação é até mesmo indispensável para que a fotografia tome um sentido [...]. Fazer significar as fotos será então a tarefa do analista: ele as considera tanto como documento como obra autônoma de arte. Ele se esforça ao mesmo tempo para 'desestetizar' as fotos artísticas salientando sua dimensão documentária e apreciar a estética fotográfica para imaginar o que essa visão revela do objeto reproduzido (PAVIS, 2003, p. 37).

Pavis (2003) pontua alguns dos benefícios de um estudo realizado a partir de uma documentação fotográfica:

- Primeiro, a possibilidade de identificação dos espaços, dos objetos, das atitudes, de tudo que suporta ser fixado pela imagem fotográfica;
- A qualidade seguinte trata da precisão, do fato da imagem ser capaz de registrar detalhes ou momentos que muitas vezes passam despercebidos pelo pesquisador;
- A captação de relações bilaterais, ou seja, as relações em suas nuances, como as existentes entre o objeto e o espaço em que este se insere.

Os dados de natureza empírica, como fotos, vídeos e observações diretas, foram por fim atrelados ao referencial teórico, o que permitiu uma análise mais profunda sobre as observações realizadas. Assim, as fotografias e as gravações de áudio e vídeo forneceram elementos substanciais para o esclarecimento das questões sobre a Materialidade no Teatro de Animação, mais particularmente, no Teatro de Bonecos e no Teatro de Sombras. Como demonstro em breve a partir de imagens extraídas do sub-capítulo 4.2:

Na Figura 3 trago um exemplo de uma das etapas do processo de confecção dos bonecos para *A Mala de Ofélia*. Nesta etapa, que antecede a papelagem, confiro volume ao boneco e inicio as definições de suas feições ao modelar a cabeça em massa de modelagem, conforme as orientações das atrizes do grupo e da concepção da personagem para qual o boneco é confeccionado. A partir da figura exposta, é possível

perceber que apenas uma parte dos traços que compõem a fisionomia do boneco são dados pela modelagem, ficando a critério da pintura a conclusão destes, como esclarece a Figura 4.

Ainda a respeito da modelagem como possibilidade de construção do boneco Eduardo Oliveira (2007, p. 80) pondera que, “além de trabalhar com a subtração do material, temos a grande vantagem de poder acrescentar novos volumes, o que permite uma maior margem para o erro. Uma vez retirado errado, podemos refazer e consertar este erro”. Confirma-se com este exemplo, o caráter construtivo da imagem, afastando um uso meramente ilustrativo.



Figura 3 - Modelagem da cabeça de Ofélia.

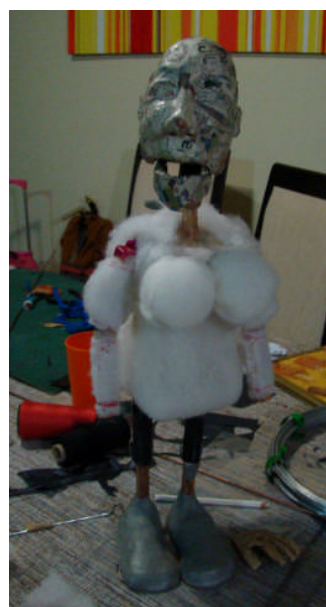


Figura 4 - Ofélia em processo de papelagem.

Outro tipo de procedimento foi a coleta de dados a partir da observação realizada com instrumentos como: anotações de percepções, comentários, breves indicações registradas ao vivo ou posteriormente, que mais tarde foram acrescidas de maiores detalhes a fim de se obter notas descritivas e por fim, analíticas.

Somente os trechos das gravações em áudio consideradas significativas para compreensão da Materialidade no Teatro de Animação foram transcritas, sempre que necessário, com adaptações que contribuíssem para um texto mais fluente e conexo. Esses fragmentos de texto foram organizados conforme pode ser o seguinte exemplo:

QUADRO 1- TRANSCRIÇÃO DE AUDIO DO GRUPO A MALA DE OFÉLIA		
ASSUNTO (S)	EMISSOR	TRANSCRIÇÃO (com adaptações)
<p>- Investigação e percepção do boneco a ser manipulado.</p> <p>- Relação entre os materiais, a estrutura e a motricidade do boneco (Diretor).</p>	Kaise	<p>o corpo desse boneco é [...] fiquei procurando perceber o peso, o peso de cada parte mais ou menos isoladamente, deu para ver até onde vai a articulação de cada parte dele, qual a extensão né, de movimento que ele tem e de limite, de relaxamento. Ele, na verdade, ele tem uma tensão. As pernas, por exemplo, não ficam retas totalmente. Entregues, elas ficam entregues! Tem uma tensão que as deixam totalmente armadas, parece. É ele tem umas articulações bem, bem soltas... que as possibilidades de movimento. Ele é um boneco de modo geral bem leve partes macias flexíveis é em contra posição revestimento ele não interfere em nada ele é realmente uma composição na movimentação está vinculada a estrutura rígida, quadrada poucos movimentos redondos já os braços que articulação bem molinha...</p>

Quadro 1 - Exemplo de tabela das transcrições de audio dos grupos observados.

Outro instrumento utilizado como registro e fonte de informações foi a correspondência eletrônica (e-mail) trocada por mim com os integrantes de ambos os grupos. Realizando um levantamento das datas em que as mensagens foram enviadas, os grupos as quais pertenciam, o conteúdo abordado e, a relação deste com as questões discutidas nesta pesquisa, pude visualizar o trajeto percorrido nestes dois grupos. Para tanto organizei um quadro, onde indiquei o período em que a mensagem foi enviada, o grupo a qual ela estava relacionada, o assunto e a relação deste com a realização da pesquisa sobre *A Materialidade no Teatro de Animação*. Veja o seguinte exemplo:

QUADRO 2 - CORRESPONDÊNCIAS POR E-MAIL DO GRUPO OFÉLIA		
DATA	ASSUNTO (S) DA MENSAGEM	RELAÇÃO COM A PESQUISA
27/09/06	- Reunião para reformulação do projeto de montagem aprovado pelo FAC.	<p>- Confirmação da minha participação na montagem, como responsável pela concepção e concepção dos bonecos e silhuetas da peça.</p> <p>- Primeiras discussões sobre as técnicas/tipos de animação mais apropriadas ao projeto.</p>

Quadro 2 - Exemplo das tabelas de correspondências por e-mail entre o pesquisador e os grupos observados.

O olhar sobre o objeto aqui investigado foi, em boa parte, mediado pela pesquisa-ação onde a observação participante tornou-se um referencial constante. Das definições que René Barbier (2002) apresenta sobre as modalidades de *Observação Participante*, a que mais se encaixa no perfil desta pesquisa é a da *Observação Participante Completa*, onde o pesquisador ou está implicado desde o início, porque já era membro do grupo antes de começar a pesquisa; ou ele se torna membro do grupo por conversão, porque provém de fora.

A OPC, ainda segundo Barbier (2002), é um modelo de observação mais apropriado à pesquisa-ação predominantemente existencial, motivo pelo qual ela o denomina de Observação Participante Existencial (OPE). Assim, o espírito da pesquisa-ação consiste em uma abordagem em espiral, na qual todo avanço implica o efeito recursivo em função de uma reflexão permanente sobre a ação. Nesta ação, complementa a autora, o pesquisador passa e repassa seu olhar sobre o “objeto”, isto é, sobre o que vai em direção ao fim de um processo realizando uma ação de mudança permanente.



Figura 5 – Idéia inicial da espiral.

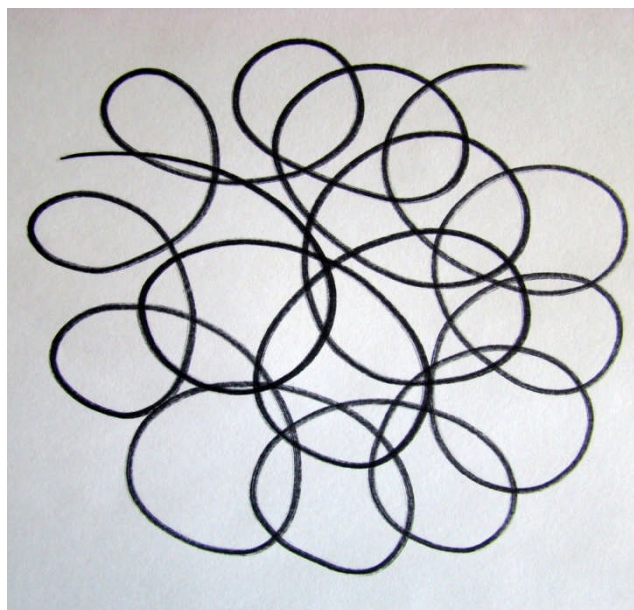


Figura 6 - Idéia desenvolvida durante esta pesquisa.

A primeira imagem que eu tinha da espiral a que Barbier (2002) se refere, era a de uma espiral sempre ascendente, em um movimento contínuo e de forma regular, semelhante ao de algumas molas, como demonstro na Figura 5. No entanto, aos poucos,

me dei conta de que esta espiral pode se assemelhar mais a uma garatuja, onde o movimento se dá ora em um sentido ascendente ora em queda, e em direções irregulares, como na Figura 6, Essa transformação que compõe um emaranhado me leva, ainda, à idéia de *rizoma*. Isto explica, em boa parte, a constante sensação que eu tinha durante a pesquisa, de me aproximar, de me distanciar e até mesmo de me perder do meu objeto, em algum movimento elíptico.

A noção de *rizoma*, partindo de Guatarri e Deleuze (1995) é construída a partir da transposição da imagem de um tipo de raiz, onde se originam múltiplas ramificações, para a imagem de que a organização das idéias em torno de um objeto não segue linhas de subordinação hierárquica, pois qualquer destas ramificações afeta ou incide sobre a formulação do seu conceito.

Além de Barbier (2002), esta pesquisa contou com a colaboração da *Metodologia Triangular*, de Ana Mae Barbosa (2007), muito difundida no processo de ensino-aprendizagem entre os arte-educadores. Ancorada na contextualização da Arte, no fruir Arte e no fazer Arte. A Metodologia Triangular foi elaborada com base no modelo americano de ensino da Arte, difundido por Richard Hamilton, o DBAE ou *Disciplined Based Art Education*, em meados dos anos 60, onde se inseria no currículo do ensino de artes a história, a crítica, a estética e a produção de arte.

Assim, a crítica e a estética foram fundidas no que Ana Mae Barbosa (2007) denominou de leitura da obra de arte, a fruição, que integra ao mesmo tempo elementos de natureza cognitiva e emocionais. Embora a *Metodologia Triangular* esteja muito mais direcionada ao ensino-aprendizado da arte, em particular das Artes Visuais, foi possível transpor seus três componentes chave para esta pesquisa, dada a característica do objeto aqui investigado e a forma de investigação adotada.

Esta transposição da *Metodologia Triangular* da esfera do ensino e da aprendizagem da Arte para o estudo aqui proposto se deu justamente pela natureza da Observação Participante, onde o conhecimento é revisto em um movimento de espiral. Ao transitar pela contextualização, pela ação e pela fruição do problema discutido, a natureza da *Materialidade no Teatro de Animação*, encontrei como pesquisador subsídios para o redimensionamento das idéias relacionadas a este fazer teatro.

A proposta desenvolvida por Ana Mae Barbosa (2007), está intimamente relacionada aos pensamentos de John Dewey (1980), ao tratar a arte como uma experiência, onde o fazer artístico está conectado à apreciação estética, no sentido de como a realizamos e a percebemos. Para ambos os autores, estes movimentos estão integrados. Assim, ao construir um boneco, selecionando materiais, manipulando-os,

estou realizando arte no sentido mais técnico, o do fazer. Este trabalho não se dá ao acaso, se opto por um material e não por outro, se por esta e não por outra forma é porque tenho em mente o que desejo expressar, e como construtor passo a ser também apreciador, vivencio um momento estético.

Nas palavras de Dewey (1980, p. 100) um artista “em comparação com seus próximos, é alguém que não apenas é dotado com poderes de execução, mas também com sensibilidade incomum para as qualidades das coisas. Tal sensibilidade dirige também seu fazer e seu obrar”. Assim, o artista na construção de sua obra, detém uma capacidade técnica durante a confecção do objeto, como ainda, uma fruição crítica, que conduz os seus atos criativos.

A parte final deste trabalho foi constituída pela análise crítica reflexiva dos dados levantados a partir das informações coletadas, pela ótica do pesquisador-observador.

Em cada grupo observei os materiais e as técnicas de confecção dos objetos manipulados, como se deu a escolha por estes materiais e técnicas e quais as repercussões desta seleção no resultado final do objeto confeccionado. Uma vez, concluído o boneco ou a silhueta, passei a observar a relação estabelecida entre este e o ator manipulador durante a criação e execução de cenas, investigando o uso da Materialidade do objeto manipulado na definição do personagem.

Também fiquei atento aos momentos em que as necessidades apontadas pelo roteiro cênico e as ações dos atores manipuladores repercutiram na construção do boneco ou na sua imagem como personagem. Estas observações foram pautadas por uma escuta sensível ao que era dito de forma explícita ou nas entrelinhas, pelos integrantes de cada grupo no momento vivenciado.

Seguindo a idéia de que a materialidade no teatro de animação se estabelece a partir de uma sobreposição de camadas de materiais, técnicas, acabamentos, tratamentos visuais, atitudinais e discursivos, tracei um percurso para estas camadas, partindo da concepção dos bonecos ou das silhuetas em direção à sua confecção e posterior manipulação em cena.

As diversas camadas constituintes da materialidade do objeto manipulado no Teatro de Animação revelam as diferentes facetas do personagem que este representa. São estas distintas facetas que conferem profundidade ao personagem como já apontou Costa (2000). Cada camada pode receber ou ser o próprio tratamento dado à materialidade no teatro de animação. Uma pintura, por exemplo, pode, ao mesmo tempo, ser um tratamento dado a uma superfície e uma nova camada do boneco.

Para melhor discutir estas camadas, antes de adentrar no relato do que observei e da análise do que foi observado, inseri neste trabalho algumas noções pertinentes ao entendimento da materialidade no teatro de animação. Parti do pressuposto de que a relação no Teatro de Animação é pontuada pelo Jogo Cênico, dadas as convenções teatrais compartilhadas pelos atores e pelos espectadores, em face a uma organização, um sistema de signos. Na seqüência abordo as noções do Teatro de Animação e as modalidades aqui tratadas, o Teatro de bonecos e o de Sombras.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. LEGITIMAÇÃO DO TEATRO DE ANIMAÇÃO

[...] oferecer formação sistemática ao ator bonequeiro contribui para que o teatro de animação seja amplamente conhecido como linguagem dotada de imensas possibilidades expressivas, lugar privilegiado da teatralidade. Estimula ao conhecimento de outras expressões artísticas, de outras formas de espetáculo. Acima de tudo, contribui para conhecer mais a arte do teatro (BELTRAME, 2001, p. 239-240).

Neste Capítulo, discutirei a legitimação do Teatro de Animação a partir de estudos de cunho acadêmico. Concordo com Beltrame (2001), quando afirma que a inserção do Teatro de Animação no meio acadêmico pode ser observada através de estudos sistematizados, na medida em que esta inserção colabora para a definição de suas especificidades, enfatiza seus méritos, desfaz preconceitos e reconhece o Teatro de Animação como uma área de conhecimento.

Realizo uma discussão em torno deste tema a partir de uma revisão da bibliografia especializada da área que inclui Eduardo Oliveira (2007), Valmor Beltrame (2001), Izabela Brochado (2001), Felisberto Costa (2000) e Liliana Oliván (1996). Estes autores apresentam dados relevantes sobre aspectos específicos do Teatro de Animação, como a formação do ator manipulador, a discussão de sua *práxis*, o objeto animado como intermediário entre o ator e o espectador. São abordagens que demonstram que o estudo verticalizado fomenta a produção de novos conhecimentos, alçando o Teatro de Animação a uma esfera de legitimidade.

O Teatro de Animação existe enquanto houver em um mesmo espaço cênico e, atuando ao mesmo tempo, o objeto animado, o ator que o manipula e o público. Desta tríade, destaca-se, nas publicações acadêmicas, estudos sobre o ator manipulador, também denominado ator bonequeiro, onde procura-se definir o seu papel neste fazer teatral. A exemplo destes estudos trago, além dos autores citados acima, autores como Paulo Balardim (2004), que parte da especificidade central do Teatro de Animação, o objeto animado, para apresentar um treinamento específico para o ator manipulador:

O ator-manipulador é um ator que focaliza sua carga interpretativa em um corpo alheio ao seu, em um objeto ou, ainda, em uma parte específica de seu corpo, ao qual simula autonomia, vontade própria. Para isso, pode valer-se meramente de sua interpretação ou, como geralmente ocorre, desta aliada à movimentação qualificada do objeto (BALARDIM, 2004, p. 56).

Balardim (2004), ao propor uma prática criteriosa para o ator manipulador, esclarece que os elementos intrínsecos à manipulação e à interpretação estão interligados e sobrepostos no ato manipulatório. Assim como o fazem Beltrame (2001) e Brochado (2001), Balardim (2004) reconhece que a formação do ator manipulador geralmente ocorre de forma autodidata ao longo de sua carreira, mas, também, pontua a necessidade de se estudar esta *práxis* de forma reflexiva, buscando elementos que a enriqueçam:

Toda prática pode ser teorizada e vice-versa. Sob essa luz, é previsível explicar que o conhecimento teórico acrescenta substancialmente à prática, haja vista executar o conhecimento no plano mental. O conhecimento teórico, no teatro de animação, não é um índice para um bom espetáculo, [...] serve apenas como uma possibilidade latente para o artista adquirir um crescimento pessoal (BALARDIM, 2004, p. 80).

Embora Balardim (2004) aponte que o estudo teórico e a *práxis* são fatores interativos, que contribuem para formação do ator manipulador, como artista, o autor reconhece que, nem sempre, este processo de formação garante ao ator manipulador um resultado satisfatório. Mesmo assim, reitera a necessidade de um aprofundamento deste profissional em sua carreira ao afirmar que:

É importante assumir o papel de ator-manipulador com a consciência da importância que ele possui dentro do desenvolvimento imagético social. [...] É ao artista que cabe investigar sua arte, aprimorar-se e atuar, pois só assim poderá realizar-se enquanto tal (BALARDIM, 2004, p. 107).

Como afirmei anteriormente, percebe-se na fala de Balardim (2004) a recomendação de um aprimoramento na capacitação profissional presente nas

argumentações apresentadas por Izabela Brochado (2001) e por Valmor Beltrame (2001), autores que observaram este movimento autodidata na formação de atores bonequeiros no Teatro de Animação e que salientam a necessidade de uma formação específica para este profissional, que integre a *práxis* a fundamentação teórica, aos estudos acadêmicos.

Beltrame (2001), em sua Tese de Doutorado *Animar o Inanimado: a formação profissional no teatro de boneco*, argumenta que a profissionalização do ator bonequeiro se dá basicamente por três vias: a experiência adquirida com a vivência desta prática teatral, a formação com auxílio de um mestre, ou seja, alguém que já possui uma bagagem profissional e, por fim, uma formação acadêmica. Esta formação acadêmica torna-se um âmbito para discussão, sistematização e inserção do Teatro de Animação como área de conhecimento, como linguagem artística, a partir do delineamento conceitual e prático de suas especificidades.

Para maiores esclarecimentos, utilizo o termo ator manipulador principalmente para me referir ao ator que confere *ânima* ao objeto por meio da manipulação no Teatro de Animação, ao passo que denomino como ator bonequeiro, àquele que além de manipular o objeto, o constrói. No entanto, os termos ator manipulador, ator bonequeiro, ator animador, geralmente, possuem a mesma conotação.

Beltrame (2001) discute conceitos relativos ao fazer teatral, importantes para a formação do ator bonequeiro e para o processo de legitimação do Teatro de Animação, enquanto linguagem cênica, área de conhecimento. Utiliza o conceito de “capital cultural”, formulado por Bourdieu, para argüir que a formação de um campo artístico, quer realizada de forma sistemática quer não, repercute decisivamente na estruturação e na consolidação desse campo e observa que, diferentemente do que ocorre em outros campos de arte, não existem escolas responsáveis para a formação acadêmica de atores manipuladores no Brasil. Ocorre apenas uma diminuta quantidade de Cursos de Graduação e de Pós-Graduação em Artes Cênicas que incluem o Teatro de Animação como disciplina complementar na formação do ator, do diretor, do professor, e dos demais profissionais do ramo.

Assim, Beltrame (2001) pondera que a formação de profissionais no Teatro de Animação no Brasil ocorre das seguintes formas: o autodidatismo, no qual o bonequeiro se sente motivado a fazer seu próprio processo de capacitação, que se dá ao longo de um acúmulo de experiência. Ou então, em cursos ou oficinas ministradas por bonequeiros mais experientes, mas muitas vezes, desprovidas de uma política de capacitação e sem uma metodologia clara de trabalho; e, ainda, pela participação em grupos de Teatro de Bonecos, e nos encontros e festivais. Estas são situações de

formação semelhantes às descritas por Izabela Brochado (2001) ao averiguar a trajetória de alguns mamulengueiros, no Distrito Federal (DF).

Brochado (2001), em sua Dissertação de Mestrado *O Mamulengo que Mora na Cidade*, toma por foco a configuração do Mamulengo no Distrito Federal, discute o processo de formação do mamulengueiro, (ou seja, do ator bonequeiro) e de sua profissionalização. A autora, além da aprendizagem da linguagem da animação teatral no processo de formação destes atores, aborda aspectos relativos ao fazer Mamulengo que abrangem desde questões de políticas públicas e de incentivo, até elementos de censura velados nos espaços de apresentação desta arte, como as escolas do Distrito Federal. A autora utiliza o termo Mamulengo para referir-se a um Teatro de Bonecos que apresenta características específicas, não apenas nas técnicas de construção e manipulação dos bonecos, como também nas estrutura dramática que o permeia, com personagens tipos e situações bem conhecidos no meio nordestino e, em sua abordagem, mais particularmente em Pernambuco.

Brochado (2001) investiga como a tradição do Mamulengo tem sido transmitida por meio da cultura oral, no Distrito Federal, entre os anos 90 até 2001. A autora constatou que a prática do Mamulengo no DF, pouco a pouco, se distinguiu da realizada no Nordeste, na medida em que ela passou a ser re-significada pelos seus brincantes. De fato, uma série de elementos agregados a conjunturas diferenciadas acabam por engendrar desenvolvimentos distintos para um mesmo tipo de Teatro de Animação. A prática do Mamulengo, no Distrito Federal, é desenvolvida por mamulengueiros geralmente alfabetizados, diversamente do que ocorre no Nordeste, onde o grau de escolaridade dos brincantes beira o analfabetismo. Uma diferenciação se encontra nos materiais utilizados, na capital brasileira. Além dos bonecos esculpido em madeira, os bonequeiros em Brasília utilizam também novos materiais, como o látex.

Outra questão importante suscitada pelo estudo de Brochado (2001) diz respeito aos fomentos oficiais disponibilizados pelo Governo do Distrito Federal, por meio de editais culturais que permitem a concorrência pública de artistas a estas verbas. Na prática brasiliense, o brincante, por questões burocráticas e de ordem financeira, passou a apresentar seus espetáculos mais em ambiente escolar do que em espaços abertos, como as ruas e as praças. As apresentações realizadas nos espaços físicos das escolas garantem, quase sempre, um valor predeterminado ao bonequeiro, ao passo que na rua, quando não há um patrocínio prévio, o bonequeiro depende da “sorte” para o seu sustento, o que repercute em sua vida financeira. Por outro lado, o ambiente escolar limita a dramaturgia, há situações e temas comuns nas apresentações do Mamulengo,

como cenas de sexo ou de conotação erótica, que se tornam alvo de censura neste espaço.

Neste estudo, Brochado (2001) aborda aspectos históricos e conceituais que delimitam o Mamulengo no que diz respeito à sua estrutura dramática, aos tipos comuns de bonecos e seus personagens, aos materiais empregados na construção e às técnicas de manipulação. Nesta empreitada, que é delimitar as características do Mamulengo, a autora inclui ainda as relações entre o mamulengueiro, a cena e o público, enfatizando os aspectos artísticos do Mamulengo como arte, cuja *práxis* se articula em torno de um sistema de signos “lingüísticos, sonoros, visuais [...] que requerem inteligência, sensibilidade e tempo de elaboração, para que possam ser ‘manifestados’ e cumpram seu objetivo final: comunicar-se com o público” (Brochado 2001, p. 48).

Ao tratar da transmissão oral da tradição do Mamulengo no DF Brochado (2001) insere esta discussão na esfera acadêmica. Assim, ela passa a ser uma referência, uma autoridade sobre o assunto, delimitando o que é o Mamulengo e legitimando sua *práxis*. Seguindo este percurso acadêmico, Izabela Brochado, em 2005, tornou-se a primeira Doutora sobre Teatro de Bonecos no Distrito Federal, aproximando o DF de outros centros de estudos sobre o Teatro de Animação, como São Paulo e Santa Catarina.

Assim, passamos a ter duas possibilidades de aprendizagem no Teatro de Animação, uma fundamentada na tradição oral, na relação de aprendizado estabelecida entre os mestres mamulengueiros e seus aprendizes. E outra calcada na sistematização acadêmica dos saberes tradicionais que o Mamulengo abarca.

Entretanto, uma abordagem do Teatro de Animação que se pautar por critérios baseados na tradição ou em estudos sistemáticos ainda está longe de ser o usual. Por esta razão Beltrame (2001) vê com preocupação os equívocos que pairam sobre a idéia do Teatro de Animação, que podem se iniciar pelo emprego errôneo da linguagem, perpassando pela utilização do boneco como um recurso decorativo ou um expediente para solucionar um problema que não tem uma relação autêntica com a linguagem do boneco.

Nesta perspectiva, o autor comenta que é comum a confusão entre a imagem da profissão do ator bonequeiro e a de um simples construtor de bonecos. O ato de confeccionar o boneco não implica no domínio das especificidades do fazer do Teatro de Animação, e de sua linguagem.

Concordo com as posições de Beltrame (2001) quando argumenta que a ação de se construir o boneco ou outro objeto do Teatro de Animação, não confere ao bonequeiro ou ao artífice, a qualidade imediata de ator manipulador. Como também, para o ator

manipulador, não há demérito em não construir o objeto que manipula. Entretanto, utilizo o termo bonequeiro para designar o que constrói o objeto, com a consciência de que este será manipulado e animado, tendo também agregado a este termo a qualidade do ator manipulador. Ou seja, para fins desta investigação, o termo bonequeiro agrega ambas as qualidades: as de construtor e as de manipulador do objeto animado.

Beltrame (2001) reafirma a importância de estudos contínuos que possam evitar o equívoco conceitual do boneco como uma entidade decorativa como ainda do artífice como bonequeiro. Desta forma, o artista e o público necessitam de uma educação que permita o entendimento do que seja o Teatro de Animação e do uso adequado de sua linguagem. Assim, ao discutir a necessidade do ator bonequeiro de conhecer a expressividade dos materiais, do objeto boneco, este autor traz uma grande contribuição para melhor compreensão da Materialidade no Teatro de Animação, embora o foco de sua Tese seja o ator bonequeiro e sua formação profissional.

Apesar das deficiências na formação de profissionais da área do Teatro de Animação descritas acima, Liliane Oliven (1996), afirma que a literatura sobre o Teatro de Animação vem tomando fôlego no Brasil, com trabalhos que vão desde artigos em revistas, a Teses de Doutorado. Todavia, segundo a autora, ainda existe uma carência de trabalhos documentais e teóricos, ao contrário do que ocorre em outros países, como a Inglaterra. Esta carência aumenta, sobretudo, se for considerada a grande produção de espetáculos teatrais, que exploram as mais diversas técnicas de confecção e manipulação de bonecos.

Na bibliografia consultada as discussões em torno do processo da animação teatral têm como temática central o ator manipulador e a necessidade de uma formação mais sistematizada e contínua para que este atinja um grau maior de profissionalismo e seu reconhecimento como artista. Nesta formação, dois aspectos se destacam: o conhecimento das tradições do Teatro de Animação e o treinamento do ator, ora ancorado na agilidade corporal ora no campo intelectual, conceitual.

Neste tipo de enfoque tem havido uma ênfase na figura do ator e no tipo de treinamento corporal, que este pode efetuar para obter maior eficiência na manipulação do boneco. Reconheço que se trata de um tipo de abordagem válida, pois cria manipuladores mais habilidosos, entretanto existem outros aspectos a serem explorados como os estudos que envolvem a qualidade das manipulações de objetos a partir da composição dos próprios objetos.

O objeto manipulado, quase sempre, é mencionado nessa formação profissional, assim como a sua capacidade expressiva e a necessidade do ator manipulador estar

aberto ao diálogo. Mas pouco tem se discutido em profundidade sobre a Materialidade deste objeto; principalmente, sobre como o boneco, com suas qualidades físicas, formais e expressivas está implicado na relação poética que se estabelece no ato criativo da cena.

A investigação da Materialidade no Teatro de Animação pode integrar a formação do ator manipulador, pois ela colabora para o melhor entendimento do objeto manipulado, o que há de mais específico nesta linguagem. Essa compreensão enriquece a discussão da *práxis* do Teatro de Animação, inclusive no campo acadêmico, onde vem ganhando espaço.

Como disse anteriormente, no processo de formação do ator manipulador há um destaque para o seu desenvolvimento psicofísico. A experiência do treinamento corporal em sua formação de ator passa a ser uma *práxis* cada vez mais refletida e presente nas discussões de cunho acadêmico, como em Dissertações de Mestrado e Teses de Doutorado. Nestes trabalhos são abordados aspectos históricos, conceituais e teóricos que contribuem para a delimitação do Teatro de Animação a partir da identificação de suas especificidades.

Algumas dessas discussões, em torno da *práxis* do Teatro de Animação, dizem respeito às técnicas de manipulação, como a técnica do *Kuruma Ningyo*, teatro de bonecos japonês pesquisado por Souza (2005) ou a do *Bunraku*, também japonês, apresentado por Giroux e Suzuki (1991), que tratam da manipulação direta de bonecos e de como ocorre a formação dos atores que manipulam estes bonecos. Entretanto, na revisão bibliográfica pouco se encontrou sobre a Materialidade que pode ser um fator relevante para compreensão das especificidades do Teatro de Animação e para a formação daqueles envolvidos com esta linguagem.

As contribuições mais significativas para a compreensão da Materialidade no Teatro de Animação vieram de autores como Felisberto Costa (2000), que apontou a relevância do objeto animado na construção dramática; e Eduardo Oliveira (2007), que discutiu a relação entre forma, matéria e imagem. Contudo, ora estes autores concentraram-se na carpintaria da cena, ora no processo de construção dos bonecos, sendo a relação entre o bonequeiro como construtor, ator manipulador e o objeto manipulado pouco explorada.

A investigação desta relação entre o bonequeiro em seus momentos como construtor e posteriormente como ator manipulador com o objeto manipulado, a partir da Materialidade, pode contribuir para o processo de capacitação do profissional da área de atuação, como também subsidiar a prática docente de professores de teatro, colaborando

para uma sistematização do ensino-aprendizagem da *práxis* artística. Sua importância ocorre em vários níveis de entendimento, um deles, é a reflexão sobre o fazer teatral, que integra o processo de legitimação do Teatro de Animação enquanto linguagem artística, trazendo à tona questões sobre sua especificidade estética e pedagógica. Estas questões, por sua vez, ao serem elucidadas ou exploradas, proporcionam a ampliação do contexto de aplicação, fundamentando a abordagem do Teatro de Animação no meio artístico e no meio educacional.

Um dos aspectos do processo contínuo da legitimação do Teatro de Animação como linguagem cênica, que propicia a construção de uma identidade positiva, é a transmissão dos saberes das especificidades que integram a linguagem: os materiais e as técnicas de confecção dos objetos animados, suas possibilidades de animação, seus conceitos, suas convenções teatrais.

Ao tratarmos das convenções teatrais estamos tratando de convenções culturais, dos signos que permeiam esta cultura e, sobretudo, do jogo. Assim, antes de aprofundar as questões mais específicas do Teatro de Animação, abordando aspectos históricos, estruturais e conceituais, que contextualizem o papel da materialidade nesta linguagem, apresentarei alguns pontos de intersecção entre o jogo e o signo teatral.

3.2. O JOGO E O SIGNO TEATRAL

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea (HUIZINGA, 1996, p. 13).

Para Dewey (1980) a percepção envolve mais que o reconhecimento, ela pressupõe uma atividade reconstrutora e nesta atividade reside a consciência. O público, quando diante de uma obra, ao realizar sua leitura, também participa de sua construção, pois ao percebê-la, estabelece uma interação. Em outras palavras, para perceber, um espectador precisa criar sua própria experiência e esta criação tem de incluir conexões comparáveis àquelas que o produtor original sentiu. O espectador realiza esta experiência na medida em que conhece e reconhece os códigos artísticos, não é preciso que ele seja submetido a uma educação artística, mas esta educação pode proporcionar

ao público uma leitura mais aprofundada, superando o senso comum em direção a uma abordagem de cunho crítico.

Neste segmento será discutido o jogo como recurso cênico que possibilita ao ator manipulador imbuir ao objeto o *status* de personagem, conferindo-lhe a idéia de vida. Este jogo tem regras pautadas pelas convenções teatrais e pelos signos que as permeiam.

Colas Duflo (1999) apresenta, a partir de autores como Pascal e Schiller, um panorama histórico da construção do conceito de jogo, de como este se tornou amplo e ao mesmo tempo presente nas discussões teóricas do mundo contemporâneo. Para este autor, a noção de jogo tem uma vocação intrínseca para nomear um ponto de encontro, um espaço teórico de cruzamento entre preocupações científicas e uma intenção ética, ela constrói-se entre o racional e o sensível, do empírico e do inteligível. É o lugar onde o homem é mais completo: “o jogo é sinal da humanidade. No jogo o homem é, sem coerção, totalmente homem” (DUFLO, 1999, p.77).

Para Johan Huizinga (1996), o jogo é uma função significativa, isto é, encena um determinado sentido. Daí o seu caráter profundamente estético e a sua função social, que tem como elemento chave a metáfora. O jogo é uma atividade voluntária e possibilita uma evasão temporária da vida “real”. Pois para ele, o jogo se distingue da vida comum tanto pelo lugar quanto pela duração de tempo que ocupa, ou seja, se estabelece com base em limites e regras. Este entendimento que Huizinga nos traz para o conceito de jogo pode ser transposto para o Teatro de Animação, onde essa evasão do real torna-se quase uma constante, suscitando outros significados que não os do cotidiano, do usual. Nas palavras do autor:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente necessárias, dotado de um fim em si mesmo e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana [...] (HUIZINGA, 1996, p. 18).

O jogo cênico calcado no tripé ator manipulador, objeto e público, possibilita para Costa (2000), uma infinidade de situações dramáticas, nas quais se estabelece entre os dois primeiros desta tríade, uma relação que se abre para o último, que a observa. O público pode ter uma participação mais ou menos ativa nessa relação, conforme o grau de sua intervenção no jogo cênico.

Ainda a respeito da interação que se estabelece no jogo cênico entre o ator manipulador, o público e o objeto-personagem no Teatro de Animação, Balardim (2004, p.57-58) acrescenta que:

Esse personagem, através de um sistema convencional baseado na capacidade projetiva do espectador, simulará ser possuidor de uma vontade própria. Uma vez convencionalizado o jogo entre o ator e o público, o objeto-personagem, dotado do poder de simular a vida, possuirá certas propriedades intrínsecas ao seu *status* representativo. [...]. A força do teatro de animação está naquilo que o objeto-personagem, desprovido de vida, mas com o valor *convencionado* de um ser vivo, pode realizar de forma única, ou seja, aquilo que somente as suas propriedades físicas, respaldadas pela convenção cênica lhe permitem realizar.

Assim, o jogo pode ser compreendido também como a interação estabelecida num tempo-espço determinado entre o ator manipulador, o objeto animado e o espectador, sendo esta interação, um processo de comunicação. Neste trabalho, todavia, concentro-me no jogo estabelecido entre o bonequeiro, o ator manipulador e o objeto animado. Dessa forma, constato nesta pesquisa, que o jogo assume um papel fundamental como intermediário na interatividade entre o ator e o objeto. No contexto, o jogo é um sistema de signos, que suscita uma realidade, à medida que ela passa a ser compartilhada e manipulada por seus jogadores.

Nessa direção, os PCNs de Arte do Ensino Médio (2002) apontam a necessidade do aluno de arte desenvolver a competência para:

[...] perceber homens e mulheres enquanto seres simbólicos e sociais que pensam e se expressam através de signos também visuais, audiovisuais e que se desenvolvem pelo contato sensível consciente com os signos de sua própria produção, da produção de seus colegas, de sua cultura e do confronto com as demais culturas (PCNs, 2002, p. 180).

Gilles Girard (1980) descreve a manifestação teatral como um conjunto de signos, que vão além dos lingüísticos, apelando habitualmente para todos os sentidos, mais particularmente para a visão e a audição. Para este autor, o signo teatral é obrigatoriamente artificial, o teatro é uma arte de códigos, da convenção e o prazer de assisti-lo está em sua decifração.

Ainda a respeito da relação entre o jogo e a convenção, ou seja, a construção desta codificação no teatro, Patrice Pavis (1999) complementa:

Não há jogo natural que dispense convenções e seja recebido como evidente e universal: todo jogo se baseia num sistema codificado (mesmo que não seja experimentado enquanto tal pelo público) de comportamentos e ações que passam por verossimilhantes, realistas e teatralizados (1999, p. 220).

Neste sentido, Anne Ubersfeld (2005) afirma que, tendo em vista o número de códigos que funcionam na representação teatral, o signo do teatro é uma noção complexa que põe em jogo não somente uma coexistência, mas também uma superposição de signos. Ela esclarece ainda que no teatro:

Todo sistema de signos pode ser lido segundo dois eixos: o eixo das substituições ou eixo paradigmático, e o eixo das combinações ou eixo sintagmático. (...) É a isso que se deve a maleabilidade do signo teatral e a possibilidade de substituição de um signo de um código, por um signo de outro código (2005, p. 12-13).

Conseqüentemente, Ubersfeld (2005) expõe que a noção de signo perde em precisão e que não se pode determinar um signo mínimo no teatro, isolá-lo por completo. E acrescenta mais adiante que no teatro todo signo, ainda que accidental, funciona como uma pergunta dirigida ao espectador, exigindo uma ou várias interpretações, decodificações.

O espectador é o elemento que torna o jogo mais complexo. Ele não só acolhe ou refuta a imagem apresentada pelo ator manipulador como também acaba participando da construção desta. Hermilo Borba Filho (1966) exemplifica esta relação ao afirmar que o espectador, muitas vezes, complementa aquilo que o ator apenas sugeriu. Ele é capaz de ver um boneco piscar, ainda que fisicamente o boneco não o tenha feito.

Tillis (1992) nomeará este grau de envolvimento do público com o boneco de “*double-vision*”, ou seja, dupla visão, pois o espectador é ao mesmo tempo consciente de que o boneco está sendo manipulado por um ator e ainda assim é capaz de participar da ilusão de vida que permeia a apresentação.

No Teatro de Animação o público é capaz de ver o boneco como objeto e como vida. O boneco é e não é o que aparenta ser, o que Tillis (1992) denomina de “*status* ontológico do boneco”. Esta participação do público, esta cumplicidade, trata-se de uma manifestação do jogo, ou de uma de suas características apontada por Huizinga (1996) e vista como elemento fundamental no contexto teatral, como argumenta Pavis (1999, p. 220) “[...] não há representação teatral sem a cumplicidade de um público, e a peça só tem possibilidade de “dar certo” se o espectador jogar o jogo, aceitar as regras e interpretar o papel daquele que sofre ou daquele que se safá, se está assistindo a representação”.

Para Steve Tillis (1992), esses índices de vida, comunicam para o espectador a idéia de que o objeto manipulado tem vida própria, eles são elaborados a partir de uma série de signos de naturezas diversas, formais, discursivas e, portanto, trata-se de um sistema de signos. Para o autor aqui abordado, é justo esse sistema de signos o que define o boneco no Teatro de Animação, na medida em que esse sistema permite que o espectador identifique um dado objeto como um personagem, como algo significante, que representa e compartilha algo ou alguma coisa. Esse sistema de signos seria dividido em três grupos básicos: os signos da forma, do movimento e da fala. Ao referir à fala, por extensão o do discurso, refere também à dramaturgia.

Segundo Costa (2000) a dramaturgia no Teatro de Animação apresenta uma especificidade que a distingue da presente no “teatro de atores”, o seu determinante é a interposição do objeto entre o ator e o público, onde a mediação é consolidada pelo jogo cênico estabelecido por esse tripé: ator manipulador, objeto e público. O autor aponta ainda que a vida (re)velada pelo objeto em cena constitui o mistério da poética do ser, cujo (dês)velador é o ator manipulador, aquele que manifesta o oculto, que dá a conhecer o mistério; o público é aquele que reconhece a manifestação, tornando-a crível, uma vez que, no jogo teatral, observadas as regras, tudo é possível.

[...] uma especificidade dramaturgica que se constrói na relação entre o ator, o objeto e o público. O objeto, ao interpor-se entre o ator e o público, impõe procedimentos dramaturgicos necessários a esse fazer teatral, cuja especificidade é determinada não só pelo objeto, mas pelo jogo que se estabelece com o ator e o público. É a partir dessa coordenada que resultam os procedimentos: o ator adquire um *status* de manipulador e/ou animador e o objeto, o de um signo visual. O público espelha a verdade (COSTA, 2000, p.19).

Para Paulo Balardim (2004), no Teatro de Animação, o objeto manipulado torna-se símbolo, pois a manipulação visa imbuir o objeto de propriedades que ele não possui. Ele passa a representar algo através da manipulação. Representa a vida ativa sob alguns aspectos. Por esta representação, o Teatro de Animação é uma forma de organização da realidade, complementa o autor, pois ela pressupõe uma série de regras, diretrizes manipulatórias e interpretativas, um sistema de comunicação organizado que utiliza signos como referência comum para que o jogo se estabeleça no diálogo de significado e de significante.

Imbuir o objeto de propriedades que ele não possui, como observou Balardim (2004), implica, por sua vez, no meu entendimento como pesquisador, na alteração da percepção deste objeto e de sua Materialidade. Se um boneco feito de madeira, ou de qualquer outro material, passa a representar um personagem, um ser “vivo”, o mesmo passa a ser visto como algo a mais do que uma forma constituída por pedaços de madeira, pois a sua concretude foi re-significada.

Para Beltrame (2001), este é um dos grandes desafios do ator bonequeiro, fazer com que o público esqueça os materiais que deram origem à criação do boneco e fazer com que esse objeto seja percebido pelo público como um personagem, como um ser “vivo”.

Tillis (1992), como citei anteriormente, aponta com seu conceito de *double-vision* que o espectador é capaz de ver o boneco ao mesmo tempo como um ser vivo e como um objeto. Estas duas visões do boneco não são excludentes, mas podem assumir um grau de predominância de acordo com a relação estabelecida pelo jogo cênico entre o ator, o objeto intermediário e o espectador.

As argumentações dos autores estudados me permitem retomar o foco desta pesquisa, a *Materialidade no Teatro de Animação*. Mais especificamente a Materialidade do boneco e dos elementos que geram as sombras e as próprias sombras. Estes objetos, especialmente quando animados, são dotados ou não de certa concretude, carregados de significados, que podem ser suprimidos ou evidenciados, realçados ou re-significados nas relações estabelecidas entre o ator e a platéia, nas convenções adotadas no fenômeno da apresentação cênica.

A premissa por mim adotada para uma reflexão crítica sobre a Materialidade do objeto animado e o jogo no Teatro de Animação remete, neste trabalho, à estrutura na qual a imagem que o ator manipulador apresenta do objeto animado para o espectador é uma imagem construída a partir do jogo, que se estabelece a partir de dois momentos

distintos, o da confecção do objeto e o do reconhecimento deste por meio da manipulação.

Este jogo, que é a consolidação da imagem do objeto como um personagem dotado de *ânima*, se dá em níveis ou planos diferentes, muitas vezes, interligados e simultâneos. Em um primeiro plano, o jogo é determinado pela interação entre o ator manipulador e o objeto (boneco, silhueta ou a forma), que o manipula. O boneco, por exemplo, ainda que seja apenas um objeto, por ser dotado de uma Materialidade composta por elementos concretos e formais, torna-se, então, uma fonte de limitações e de estímulos para o ato criativo do ator.

O ator manipulador, por sua vez, manipula, dá movimento e vida ao objeto, revela, põe em evidência ou camufla aspectos de sua Materialidade, conforme os signos e as idéias que deseja expressar, em particular aquelas que são carregadas como índice de vida, como o movimento, o olhar, a fala e a respiração. Logo, os índices de vida são elementos que associamos à idéia, que utilizamos em grande medida para reconhecer o que é dotado de vida, elementos como o movimento, a fala e a forma. No teatro estes índices assumem um caráter de convenção cênica.

Diante deste entendimento, de que o jogo no Teatro de Animação se estabelece em diferentes planos que se sobrepõem ou se interpõem, afirmo que a Materialidade do objeto animado também é construída ou re-significada a partir de uma série de camadas, de natureza formal, concreta e simbólica. Estas camadas vão sendo construídas na medida em que o objeto se define como personagem ou elemento teatral. Primeiro por intermédio do bonequeiro que o confecciona, elegendo formas, materiais e técnicas de manipulação, conforme a funcionalidade a qual o objeto será destinado; e, ainda, a partir da ação do ator que o manipula, imbuindo este objeto de significados que vão além dos impressos pelo suporte material que o compõe.

Além destas camadas estabelecidas pelo bonequeiro, ora como construtor, ora como ator manipulador, outras camadas se agregam ao sentido do objeto animado, como o espaço que o cerca, o cenário, a iluminação, os sons e finalmente, o espectador, que soma ao objeto animado a sua visão, o seu repertório cultural. Após apresentar aspectos conceituais e históricos do Teatro de Animação e de suas respectivas manifestações, o Teatro de Bonecos e o Teatro de Sombras, retomarei na discussão sobre a Materialidade do objeto animado e a sua composição em camadas.

3.3. O TEATRO DE ANIMAÇÃO

O que vem a ser esses objetos que de repente adquirem vida e são capazes de emocionar os homens? (Santos, 2007, p. 29).

O Teatro de Animação se desenvolveu ao redor do mundo ao longo da história e apesar de cada vez mais presente na atualidade, inclusive na mídia, pouca atenção lhe tem sido dada no que se refere a estudos de cunho teórico se comparado às demais linguagens teatrais. As referências ao Teatro de Animação, ou às suas manifestações, em publicações como livros e artigos, geralmente o associam a um contexto folclórico, religioso, apresentando relações entre o sacro e o profano como ocorre, em parte, na obra de Borba Filho (1966); ou a um contexto pedagógico, caso de autoras como, Maria Clara Machado (1970), Idalina Ladeira Ferreira (1998), Rosana Rios (2003) empregando-o como ferramenta didática e, até mesmo, psicopedagógica como o faz Dilaina Paula dos Santos (2006), ao apontar o boneco como um importante instrumento para o desenvolvimento da criança e como o educador pode mediar a construção deste. Para a autora o boneco é um objeto de expressão, ele exerce uma função social ao promover relações com o mundo externo, formas da criança compreendê-lo:

A criança realiza algo quando modifica a matéria. Isso acontece a partir do diálogo entre ela e o objeto, entre o interno e o externo. Relaciona-se com esse fazer de uma forma dialética, acrescentando algo que é seu naquele objeto ao mesmo tempo em que 'escuta' o que ele pede para ser feito. A criança que constrói um fantoche vai construindo conhecimentos a partir de sua percepção, imaginação e experimentação (2006, p.76).

Embora estas publicações tragam contribuições para compreensão do universo da animação, autores como Valmor Beltrame (2001) e Steve Tillis (1992) se mostram preocupados com a falta de publicações que discutam o Teatro de Animação enquanto linguagem cênica, estética, ultrapassando o *status* de manual e assumindo um caráter conceitual, teórico. Preocupação que também compartilho, apesar de observar uma produção expressiva a partir do ano 2000. Incluindo as produções acadêmicas de Felisberto Costa (2000), Izabela Brochado (2001), Maria da Conceição Acioli de Siqueira (2001), Paulo Balardin (2004), Eduardo Oliveira (2007). Esta expressividade não se dá só

pelo número de publicações, mas, também, pelo enfoque que estas conferem ao Teatro de Animação, tendo como ênfase questões relativas à sua prática e definição conceitual.

O Teatro de Animação é um termo que vem ganhando espaço no meio contemporâneo e tem sido adotado e difundido por autores como Ana Maria Amaral, a primeira doutora nesta área de conhecimento no Brasil. Amaral (1996), em sua publicação *O Teatro de Formas Animadas* apresenta, a partir de um detalhado panorama histórico conceitual, o Teatro de Animação como um termo capaz de abarcar as diversas manifestações da linguagem cênica, onde se destaca a presença do objeto animado na performance do ator manipulador.

O Teatro de Animação trabalha com a manifestação da vida, tanto a humana como a dos materiais. Vida revelada através da força latente do objeto e do movimento energético impresso pelo ator manipulador. Segundo Costa (2000, p. 233) “a especificidade dramática do teatro de animação reside no signo visual interposto entre ator e público, tornando-se o elemento expensor e restritivo da criação artística”.

Balardim (2004) é outro autor que adota o conceito de Teatro de Animação por sua capacidade de englobar os diversos estilos de teatro em que prevalece a interposição de um objeto/forma animado entre o ator e o espectador. Deste modo, ao abordar o Teatro de Bonecos, o de Sombras, o de Luzes, o de Objetos, o de Máscaras ou de qualquer outra manifestação teatral, que seja calcada no processo de dar vida, conferir *ânima* ao inanimado ou ao que se pensa, a princípio, destituído de uma vontade própria, estarei considerando, neste trabalho como Teatro de Animação.

Amaral (1996) descreve a animação teatral como um processo pelo qual o ator ao manipular sua energia confere ao objeto, *a priori*, inanimado, a ilusão de vida. Por sua vez, Balardim (2004) define a ação de *animar* como o ato de dar vida ou de estabelecer uma ilusão de vida onde não há, a partir da manipulação dos índices de vida tais como: o movimento, o olhar, a respiração, além de outros. Ainda com relação à idéia de conferir *ânima* ao objeto, Eduardo Oliveira (2007) acrescenta que:

Em latim, o radical *anima* significa *alma*. Para os filósofos da Grécia Antiga, a característica que distinguia os seres vivos (animados, dotados de alma) dos seres inanimados (que não possuíam alma) era o movimento autônomo. Daí a associação existente entre os conceitos de animação (seja de objetos, bonecos, desenhos) e movimento. Quando os animamos (damos-lhes uma alma), lhes permitimos aparentar movimentar-se autonomamente” (OLIVEIRA, 2007, p. 51).

Neste sentido, Amaral (1996) também enfatiza que, no Teatro de Animação, o movimento do objeto manipulado é uma ação com intenção e que sem esta não há animação. Ao mesmo tempo, em que este movimento deve estar impregnado de intenções e de índices de vida, sua fonte de origem deve ser dissimulada, isto é, a animação se dá por meio de movimentos que dissimulam a origem da energia motriz que emana do corpo do ator e é enviada para a movimentação do objeto.

Seguindo o discurso de Amaral (1996), Parente (2007) complementa que animar é mais que transferir movimentos a um objeto, é: “também estar aberto, interagir com ele, deixar-se contaminar, perceber que o objeto tem forma, cor, peso, espessura; e que esses elementos são estímulos que geram respostas corporais, que por sua vez, retornam ao objeto” (PARENTE, 2007, p. 29-30).

Esse processo de absorção dos estímulos que o objeto oferece ao ator pode ser evidenciado na descrição de Jesus Fernando Vivas de Souza (2004) sobre a relação entre o ator e a máscara no teatro grego:

[...] o ator tinha um procedimento ritualístico com as máscaras que utilizava em cena. Num misto de contemplação e concentração, ele entrava profundamente na essência da máscara, não só na partitura da linguagem gestual, mas também nas nuances da fala (SOUZA, 2004, p. 31).

Marco Souza (2005) pontua a relevância do objeto no desempenho do ator, a necessidade deste ator manipulador estabelecer primeiro a comunicação com o objeto manipulado. Assim como Rafael Curci (2007) que, atento a necessidade da escuta do objeto a ser animado, estabeleceu um sistema de animação, tomando por base a investigação do objeto a ser manipulado: primeiro ele estudava a aparência deste objeto, depois verificava as possibilidades motoras deste e, por fim, buscava uma voz que se adequasse ao mesmo, sempre tendo em mente o personagem e a situação a qual o objeto estaria destinado em cena.

O caminho adotado por Curci (2007) e, como ele mesmo observou, por muitos outros profissionais do Teatro de Animação, indica o potencial expressivo do objeto, sua capacidade de oferecer estímulos para o seu animador. Mas, também, evidencia a ação do ator manipulador sobre o objeto, inferindo-lhe suas intenções, suas interpretações e principalmente, sua energia.

Ao me referir à energia, me refiro ao movimento, ou ainda à qualidade de movimento que o ator manipulador confere ao objeto animado, por meio da intensidade, do tempo e do seu trajeto realizado ou, ainda, pelo uso que o ator faz da voz. Por vezes, como afirmou Amaral (1996), esta energia motriz é dissimulada, justamente para que se crie a convenção de que o objeto possui uma vontade própria, que o distingue de um mero objeto, que o eleva à categoria de ser e, até mesmo, o dissocia do ator manipulador. Em um grau sofisticado de manipulação, com um toque de meta-linguagem, é possível chegar ao ponto de sugerir para o público que o objeto seja a força motriz que manipula o ator. Situação comum em muitos espetáculos de Mamulengo, onde o boneco dá uma ordem ao seu manipulador ou até mesmo lhe bate como em uma inversão de papéis. Como vemos no relato de Paulo de Tarso transcrito por Maria da Conceição Acioli de Siqueira:

No mamulengo tem determinados momentos que o boneco manipula o manipulador, entende? É o boneco que conduz. Tem hora que você fala uma coisa que você como pessoa jamais falaria, há essa inversão, quando você aprofunda a sua relação com o boneco. Em determinados momentos, o espetáculo é conduzido pelo boneco. No mamulengo há uma coisa de mão dupla, no sentido da ação do ator para o boneco e do boneco para o ator. Não sei que nome dar a isso. Há uma interação, eles se igualam na hora do brinquedo, na hora de folgar o mamulengo (SIQUEIRA, 2001, p. 77).

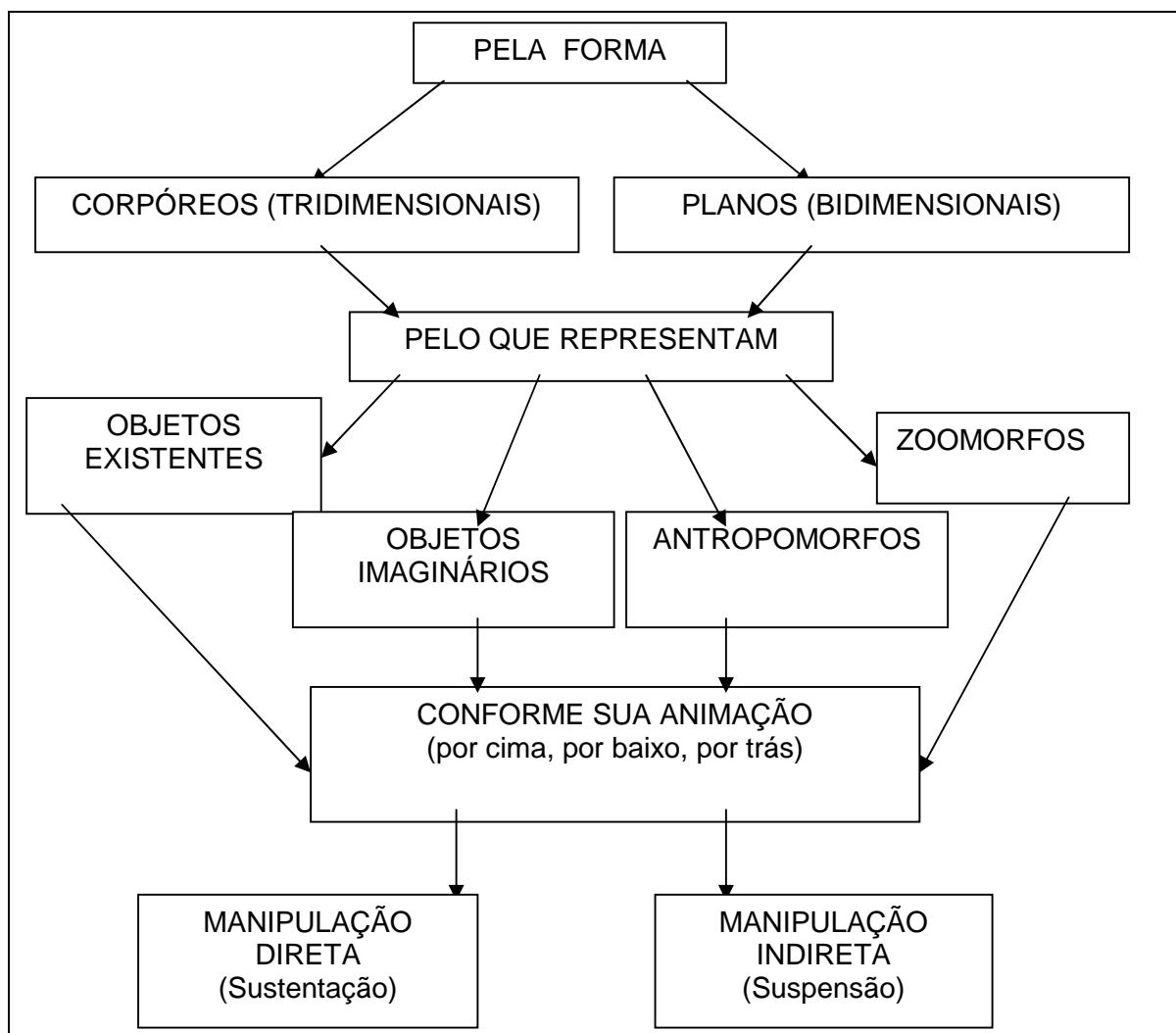
Esta interação apontada por Paulo de Tarso na Dissertação de Mestrado de Siqueira (2001), essa mão dupla entre o ator e o boneco, ainda por ser nomeada me conduz ao objeto desta pesquisa, a *Materialidade no Teatro de Animação*. A fala desta autora me remete ao que passei a denominar como “*princípio da reciprocidade*”, posto que a Materialidade do boneco ou da silhueta (no caso do Teatro de Sombras) exerce uma influência sobre a atuação do ator manipulador e este, por sua vez, ao manipular esta Materialidade, também exerce uma influência sobre sua imagem.

Dentro da escuta sensível, que emprego no trabalho, percebo o *princípio da reciprocidade* e agrego Balardim (2004), que salienta que cada estilo de animação é pautado por diferentes maneiras e razões pela qual a manipulação é feita. Para este autor, cada estilo é detentor de uma seqüência de técnicas singulares, visto que a variedade de extensões que vinculam o objeto ao manipulador devem ser também acompanhadas por procedimentos diversos, que necessitam da precisão de movimentos

corpóreos diferentes e extremamente próprios. Esta visão, por si só, já indica a relevância de se estudar a Materialidade no Teatro de Animação, no que diz respeito às técnicas de construção, de manipulação ou as convenções presentes nesta linguagem.

Pelo exposto é possível afirmar que em cada uma das técnicas de manipulação o corpo do ator manipulador está sujeito a diferentes posturas, que por vez o levam a uma movimentação específica e até mesmo a estabelecer uma relação particular com o objeto manipulado e com o público. Estas múltiplas possibilidades de relação entre o objeto, sua estrutura física, seus meios de manipulação, as convenções que o permeiam, o ator e o espectador reverberam na construção da materialidade no teatro de animação.

Curci (2007) propõe, então, um esquema classificatório para estas técnicas de animação, observando o aspecto estrutural do objeto animado. Parte desta classificação pode ser visualizada no Quadro 3, onde apresento o esquema de Curci (2007) com adaptações.



Quadro 3 – Esquema elaborado a partir do sistema classificatório do objeto animado proposto por Curci (2007).

De acordo com o esquema classificatório de Curci (2007) visto no esquema adaptado no Quadro 3, os objetos animados são classificados quanto a sua forma física em corpóreos (tridimensionais) ou em planos (bidimensionais). Na sequência desta classificação, Curci (2007) distingue os títeres pelo que estes representam fisicamente, se objetos existentes ou imaginários, se formas antropomorfas, ou seja, com características humanas; ou, ainda, formas zoomorfas, com características animais. Classificação que se assemelha a realizada por outros estudiosos do Teatro de Animação como Brochado (2001) e Costa (2000).

Brochado (2001) classifica os bonecos do Mamulengo, ou os bonecos/personagens como prefere a autora, em três grupos: os humanos, os animais e os seres sobrenaturais. Cada um destes grupos é passível de subdivisão, nos tipos humanos, por exemplo, há os poderosos e os subalternos, os personagens femininos e os masculinos. Entre os personagens animais, é comum a presença da cobra, que se encarrega de devorar os tipos humanos. Há, ainda, o boi e o cachorro. Por mais que as aparências físicas destes personagens os identifiquem como animais, por vezes há um comportamento que os associa aos de um humano, como se eles pensassem como gente. Já nos seres sobrenaturais surgem figuras como o diabo, a morte e seres ligados ao imaginário popular.

Costa (2000) também classifica os personagens do Teatro de Animação nas seguintes categorias: humanos, fantásticos, animais, vegetais, minerais, objetos e formas. Mas esclarece que estas categorias, de modo geral, não se apresentam em estado puro. Assim, um personagem pode transitar por mais de uma delas dependendo da sua conformação visual ou do contexto da cena.

Na classificação proposta por Curci (2007), além das categorias de representação dos bonecos, estes são diferenciados pela forma como são animados e pela direção de onde se realiza a manipulação. Se um objeto é animado de baixo para cima, por trás, se é conduzido de cima para baixo. Bem como os distingue, ainda, pela manipulação direta, onde o objeto é sustentado pelo ator manipulador ou pela manipulação indireta, onde são utilizados recursos como fios e varetas para manipular o objeto.

Trago como exemplo do que foi exposto até o momento, sobre a classificação dos objetos animados, de suas técnicas de manipulação, as relações entre as formas de animação e as distintas posturas do ator manipulador, as diferenças técnicas entre os bonecos de luva e os bonecos de fio. Observem as Figuras 7 e 8 na página seguinte.

Enquanto a manipulação do boneco de luvas, que no caso representa uma figura humana, é realizada, geralmente, de baixo para cima e o contato do ator com o objeto se

dá de uma forma bastante direta; pois boa parte do corpo do boneco é composta pela própria mão do ator que preenche a luva “*los movimientos de las articulaciones naturales da las mano humano son vertidos directament al títere sin intermediarios mecânicos*” (CURCI, 2007, p. 37).



Figura 7 - Boneco de luva da peça *A Mala de Ofélia*.



Figura 8 - Boneco de fios.

Siqueira (2001) referindo-se aos bonecos no mamulengo aponta que o boneco de luva tem quase sempre rosto e mãos esculpidos em madeira leve e macia, sendo o volume do corpo dado pela mão do manipulador. Para a autora essa intimidade, onde o corpo do boneco faz parte do corpo do ator, facilita a projeção de emoções e estabelece uma relação de proximidade afetiva com o boneco que “é uma ferramenta, um prolongamento do corpo e acrescenta a sensação de pegar, sentir. Quando o boneco está na mão ele passa a ser um prolongamento dela no sentido filosófico, antológico da ferramenta e materializa a poesia” (SIQUEIRA, 2001, p. 80).

Já no boneco de fios, no caso do exemplo da Figura 8, um boneco zoomórfico, a manipulação é feita de cima para baixo e a manipulação se dá por intermédio de fios, onde em uma extremidade encontra-se o boneco e na outra a cruzeta, mecanismo que auxilia o ator na manipulação e garantem a suspensão do boneco. Embora a técnica de manipulação seja importante no processo de animação, José Parente (2007, p. 26) alerta que quando esta “é encarada não como um meio, mas como um fim em si mesma, [...], o

espetáculo pode se tornar uma mera exibição de virtuosismos, destinado unicamente a provocar espanto do público”.

A investigação dos princípios estéticos da Linguagem do Teatro de Animação torna-se importante em meio a uma contemporaneidade, onde se presencia uma hibridação e as fronteiras da classificação do que venha a ser Teatro de Bonecos, de Objetos, de Sombras, tornam-se nebulosas. Em diversos espetáculos é usual o emprego de mais de um tipo de boneco e a exploração de novas tecnologias como a projeção de vídeo e a interação com programas de computador. Estas experiências audiovisuais rompem ou abalam alguns paradigmas como o da presença material do boneco e de seu manipulador, bem como a noção de efemeridade e tempo sincrônico.

Costa (2000) em um breve panorama histórico, aponta a forte relação do Teatro de Animação com o Teatro de Atores no mundo ocidental, onde o primeiro tinha vida como simulacro do segundo, sendo boa parte de suas obras adaptações das peças escritas para atores. Quadro este que se modifica a partir do início do século XX, quando eclodem grupos de vanguarda, que buscam uma dramaturgia mais autônoma para o Teatro de Animação.

Costa (2000) aponta que no Teatro de Animação contemporâneo, tem se difundido na composição dos personagens e na incorporação do ator manipulador, que passa a interagir em diferentes graus com o objeto que manipula. Assim, torna-se comum a co-atuação do ator junto com a forma animada.

Em uma releitura da peça “O Avarento”, de Molière (1974) realizada pelo grupo Tabula Rasa, intitulada *L’Avar*, apresentada na MIT, Mostra Internacional de Teatro, realizada em 2006, no Centro Cultural Banco do Brasil em Brasília, foram utilizadas torneiras como personagens. Os atores empregaram na montagem a técnica da manipulação direta sobre balcão. O foco da cena era compartilhado entre o objeto animado e o seu animador de forma alternada. O foco foi a condução do olhar, seja este o do ator, o do boneco ou o do espectador. O foco variou, ainda, pela ênfase da manipulação com determinada energia ou direcionamento a um ponto específico.

Além da opção pela técnica da manipulação, o material utilizado suscitou uma série de adaptações ao texto dramático. O elemento água passou a ser a obsessão do protagonista da história e não mais o dinheiro como no original. O próprio texto contribuiu como elemento de caracterização do personagem, as falas dos personagens revelavam ora aspectos da sua natureza material ora existencial. As falas na encenação foram adaptadas com intuito de colaborar com o processo de animação e de acompanhar a dinâmica deste tipo de teatro onde a relação entre espaço e tempo possui um ritmo

característico e próprio. Vejo nesta adaptação dramática um paralelo com as idéias abordadas por Costa (2000), já que ela ocorre em função do objeto manipulado e colabora para sua personificação.

Na adaptação dramática, a personificação das torneiras, veja a Figura 9, se deu mediante uma série de fatores, passando pela caracterização material, com a inserção da indumentária e, em alguns momentos, por meio da ambientação da cena, com elementos da cenografia, da sonoplastia e da iluminação. Todavia, o principal elemento de personificação das torneiras, foi a sua manipulação, momento em que os atores conferiram *ânima* ao objeto hidráulico, por meio da voz e do movimento, atribuindo uma intencionalidade às ações das torneiras, alçando-as ao *status* de personagens. Contudo, o próprio objeto teve um peso e uma carga sugestiva nesse processo de criação cênica, tanto para quem atuou, quanto para quem o assistiu.



Figura 9 - Cena de *L'Avar*, grupo Tabula Rasa, 2006.

As torneiras eram complementadas pelas mãos dos atores, o que finalizava a idéia de personagem. O figurino, além de funcionar como elemento de caracterização propiciava uma maior integração entre o material metálico das torneiras e a organicidade das mãos dos atores. Esta complementação, uma espécie de simbiose, reforça a ilusão de vida, o que é comum tanto no Teatro de Bonecos quanto no de Teatro de Sombras, onde silhuetas de papel complementam imagens criadas com as mãos dos sombristas.

Veja a Figura 10, na página seguinte. Ela traz um exemplo das muitas possibilidades de fundir a imagem do ator manipulador à imagem do objeto animado.



Figura 10 - Sombra gerada a partir de silhuetas recortadas em papel e complementadas pelo braço do ator sombrista.

Na encenação com as torneiras, a simbiose entre o corpo do ator e o objeto manipulado, é indicador de como a Materialidade do objeto animado está presente no Teatro de Animação, seja na interação ator e objeto, seja na interposição ator, objeto e espectador. Um altera a percepção do outro, incluindo os elementos como a sonoplastia, a indumentária e a cenografia, bem como a própria dramaturgia que, em *L'Avar*, ao ser revisitada agregou elementos do teatro contemporâneo.

Apesar da relevância do material na adaptação da obra de Molière pelo grupo *Tabula Rasa*, o elemento central da encenação ainda é o texto dramático. Diferente do ocorre, por exemplo, nos processos de montagens teatrais como os da autora e diretora Ana Maria Amaral, em que o objeto pode assumir maior destaque nesta relação, veja a Figura 11.



Figura 11 – Exemplo do Teatro de Ana Maria Amaral.

A respeito da relevância da Materialidade no processo da arquitetura cênica, Teotônio Sobrinho (2005) descreve a trajetória do teatro de Ana Maria Amaral. Esta diretora abandonou a mimese e a representação naturalista em detrimento de um teatro com características surrealistas, como sugere a Figura 11, exposta na página anterior. As cenas são construídas e organizadas pela diretora sem que haja uma aparente relação de causa e efeito e a narrativa torna-se quase ausente.

Conforme Sobrinho (2005) há dois extremos utilizados por Ana Maria Amaral em suas montagens. De um lado, a diretora utiliza como ponto de partida para seus espetáculos o estudo de materiais, de sua Materialidade e da interação deste com o ambiente da cena, onde entra o espaço, a iluminação e a sonoplastia. A partir desse estudo do material, utiliza as percepções geradas pela manipulação, face à presença e interação do ator, da luz e de outros fatores do ambiente. Amaral elabora o roteiro cênico e fecha o tema de seu espetáculo. No outro extremo de seu processo de criação cênica, a diretora parte da escolha de um tema para chegar a uma formalização plástica de sua montagem teatral, investigando materiais que ao serem animados estabelecem uma relação com o tema.

De modo geral, as cenas são organizadas conforme uma lógica própria da autora, que estabelece uma seqüência em função do tema e da relação que a Materialidade dos objetos animados mantém com este. Em todo caso, o que se propõe é a ruptura da estrutura do discurso normativo verbal imposto ao discurso imagético. O que não significa excluir a palavra e sim evitar que esta sobrepuje a imagem.

Teotônio Sobrinho (2005) aponta ainda que o Teatro de Imagens, termo utilizado para se referir a um contexto onde predomina a imagem em detrimento da palavra, como nos espetáculos de Ana Maria Amaral, é:

[...] marcado pelo não-uso da dramaturgia convencional, pelo uso de narrativas disjuntivas, pela sobreposição e simultaneidade de cenas, pela ambigüidade do espaço e do tempo, pela organização cênica através do *leitmotiv* e da espacialização do tempo e, principalmente, pelo enfoque na encenação, desconstrói sistemas clássicos de narrativa - a construção aristotélica usa de trama, dramaturgia, personagens, desenlace, causalidades (SOBRINHO, 2005, p. 80).

A dramaturgia no Teatro de Animação encontra-se em função de um teatro onde, por vezes, a imagem impera e estabelece um modelo de contracena que não reside em ação e palavra, mas se apóia, “muito mais em gestos e em momentos de não ação, seguidos de movimento, nas pausas e nos momentos de silêncio” (AMARAL, 1996, p. 74).

Diferente do teatro “textocêntrico”, e do teatro de ator, Sobrinho (2005) afirma que o teatro de imagens centra-se na cena como um todo, de modo que seus componentes: luz, objetos, sons, atores são submetidos a um arranjo. Ou seja, o ator no teatro de imagens deve integrar-se ao todo que constitui esta modalidade, o que não significa um rebaixamento do seu papel, mas sim a necessidade de uma preparação psicofísica que o permita perceber e atuar na relação entre o animado e o inanimado, a idéia e o concreto, de forma expressiva exterior e a não cotidiana.

Diante destas experiências visuais e sonoras, Costa (2000) atenta para o fato de que a prática da encenação no Teatro de Animação pode não estar dissociada do processo de elaboração textual. Ou seja, por mais que o aspecto visual sobreponha-se ao aspecto verbal neste Teatro de Imagens, ainda assim podemos falar na elaboração de uma escrita, de uma dramaturgia, onde o objeto animado torna-se o centro desta.

As características apontadas por Sobrinho (2005) comuns ao teatro de animação e, mais particularmente, ao que o autor denomina de Teatro de Imagens, aproximam o trabalho de Amaral ao que hoje é chamado *teatro pós-dramático*. Difundido por Lehmann (2002), é uma referência a um teatro em que os elementos como o espaço e o tempo ganham uma autonomia em relação aos conceitos aristotélicos, tais como, unidades de ação, tempo e lugar.

Parte desta autonomia, apontada por Lehmann (2002), se dá graças aos novos recursos tecnológicos, como as novas mídias, a expansão dos limites dos conceitos de presença cênica e de temporalidade cada vez mais comuns nas encenações e, a promoção de um amplo diálogo entre o mundo teatral e o universo das Artes Visuais.

O teatro de Ana Maria Amaral é um exemplo de experiências que vêm conduzindo o teatro para novos horizontes como o do teatro pós-dramático, considerado um teatro que privilegia outros elementos cênicos como: a performance, as mídias, as artes plásticas em detrimento da dramaturgia; e a do Teatro Imagem, no qual, os materiais, objetos, atores, luz, sons e textos são tomados como componentes do todo espetacular, no qual eles são arranjados.

Tillis (1992), dentro deste universo de manifestações do Teatro de Animação, procura compreender o que há em comum, o que se pode entender como o fenômeno do Teatro de Animação, os princípios estéticos desta linguagem, presentes em diferentes partes do mundo, nos diversos momentos da história (tanto sincrônica como diacrônica) e seus contextos. Ele procura definir os limites epistemológicos do boneco no Teatro de Animação, questionando o que é ou vem a ser um boneco no contexto do Teatro de Animação, se ele tem que possuir uma relação com as formas humanas ou animais, se tem que ser um objeto inanimado, se não pode ser automatizado. A estas ponderações do autor, agrego a necessidade de se investigar a natureza e o sentido da Materialidade do objeto, seja ele um boneco ou uma sombra, ambos no Teatro de Animação.

Na próxima seção discutirei características do Teatro de Bonecos, sua definição, os tipos de bonecos, seus realizadores, o emprego de materiais e de técnicas em suas confecções e a relação destes com o ator manipulador.

3.3.1. O Teatro de Bonecos

No mundo do Mamulengo todas as inverossimilhanças são permitidas porque nada é real e todo prazer decorre das convenções, atingindo um realismo superior, mais verdadeiro, porque é poético (BORBA FILHO, 1966, p. 257).

Quando apresentei e discuti o Teatro de Animação evidenciei que este se caracteriza, principalmente, pela presença de um objeto imbuído do valor *ânima* intermediando a relação entre o ator manipulador e o espectador no jogo cênico. Que o Teatro de Animação é um termo amplo, capaz de englobar outras manifestações onde ocorre esta interposição do objeto animado entre o ator e o público. O Teatro de Bonecos é um exemplo deste universo. Por ser tão popular, ele quase se torna sinônimo do termo Teatro de Animação.

Passo, então, a apresentar e discutir o Teatro de Bonecos mais minuciosamente, no intuito de delimitá-lo ou de, ao menos, identificar particularidades que o distingua, por exemplo, do Teatro de Sombras, ou das tantas outras modalidades do Teatro de Animação.

O boneco é uma das categorias do Teatro de Animação e, geralmente, assemelha-se a formas humanas ou animais, como já pontuei a partir de autores como Curci (2007), Brochado (2001) e Costa (2000), podendo aproximar-se ou distanciar-se destas de acordo com o grau de estilização que apresenta. A representação do humano no boneco, demasiadamente naturalista gera um impacto, um encantamento no público. Contudo, passado este primeiro momento de empatia, o espectador começa a sentir falta de algo a mais. Algo que mantenha a idéia de vida que surgiu junto com o boneco, mas que só o sopro divino do ator bonequeiro poderá manter.

Quase sempre, a representação fidedigna da figura humana no boneco pode trazer para o ator manipulador um maior grau de dificuldade para animá-lo ou para manter na platéia a *double-vision* (dupla visão) sugerida por Tillis (1992). Suponho que isto ocorra pelo fato do público buscar nesta representação uma relação mais próxima dos signos de vida da realidade cotidiana, tomando-os como parâmetro. Na medida em que essa representação da figura humana se dá de forma mais estilizada, esses signos podem ser redimensionados. Um boneco pode falar sem mexer a boca, ou ainda, em uma esfera mais fantástica, ele pode ser desmembrado, esticado, flutuar, entre tantos outros exemplos. Veja as Figuras 12 e 13, elas exemplificam diferentes níveis de estilização da imagem humana a partir de diferentes materiais:



Figura 12 - Boneco em E.V.A.



Figura 13 - Boneco em papelagem.

Independente do quão “realista” ou estilizado seja o boneco, seu papel no teatro distingue-se do papel da “boneca” no cotidiano pela finalidade para a qual está destinado. O primeiro exerce um papel intermediário entre o ator manipulador e o público em um contexto específico, o teatral. Assim, em muitos países há termos específicos para distinguir o boneco teatral da boneca ou do boneco brinquedo. Por exemplo, o boneco teatral tem como equivalente em francês a palavra *marionette* e no inglês, a palavra *puppet*. Já o brinquedo “boneca” em francês é *poupée* e, em inglês, *doll*. No Brasil utilizam-se comumente, além do termo boneco, os termos fantoche, marionete e títere. Em outras palavras, é o uso que se faz do objeto boneco que o classifica quanto a sua função, seja ela a de personagem, de adereço cênico ou apenas de objeto decorativo ou lúdico.

Conforme a técnica de manipulação que se emprega em sua movimentação é possível a utilização de várias classificações para o boneco como: boneco de fio (marionete), de luvas (fantoche), de varas, de marote (com boca articulada) e de manipulação direta, que consiste em o ator movimentar o objeto segurando-o sem auxílio de recursos como os fios ou as varas. Estas classificações se aproximam em muitos aspectos da classificação proposta por Curci (2007) abordada, em parte, quando apresentei o Teatro de Animação e que agora retomo.

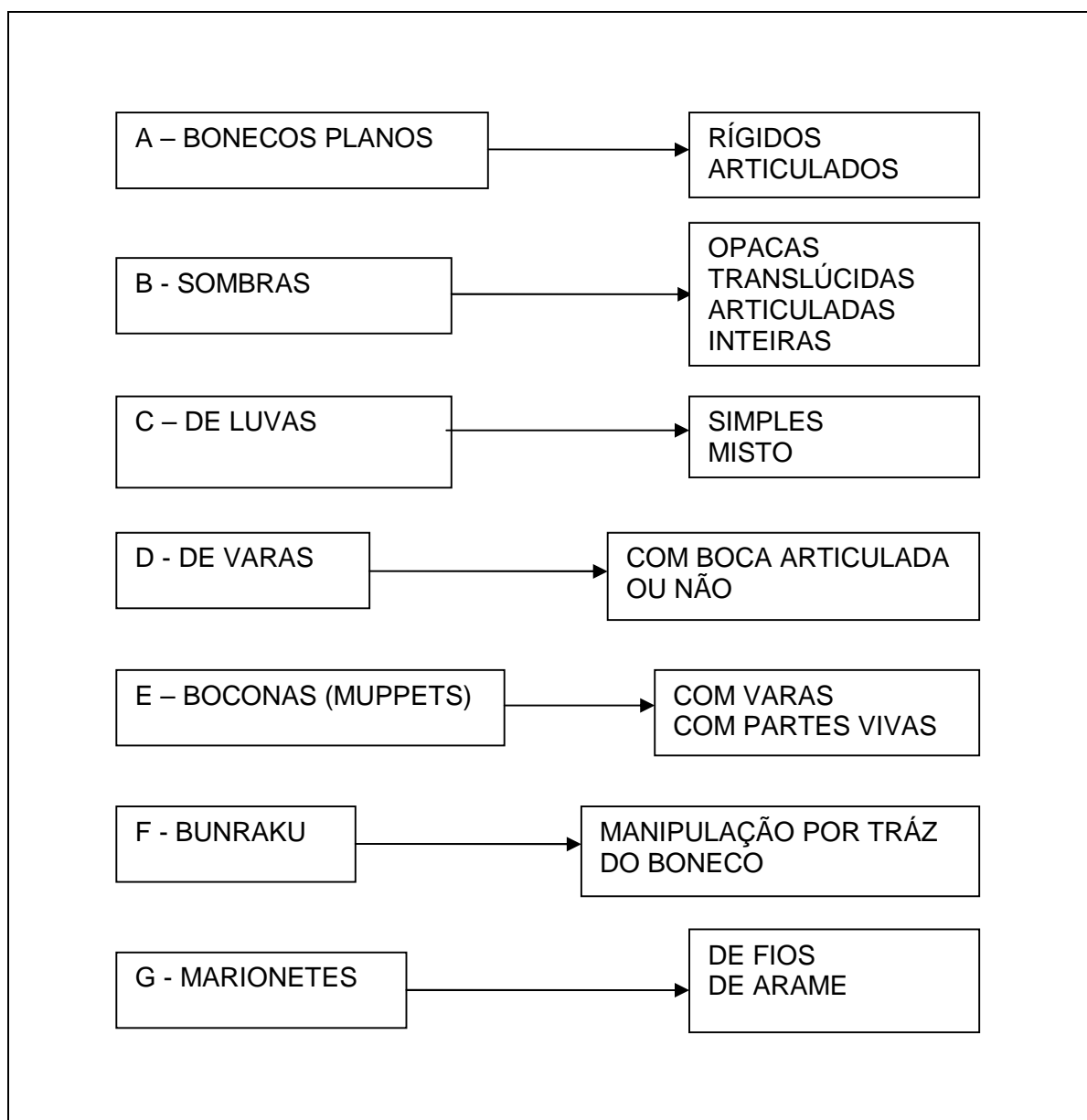
Como é possível vislumbrar no Quadro 4, exposto na página seguinte existe uma infinidade de possibilidades de tipos de bonecos, constituídos pelas mais variadas técnicas e recursos. O que o esquema classificatório proposto por Curci (2007) faz é distingui-los pela forma, se planos ou tridimensionais e, pelos mecanismos que compõem sua estrutura, que permitem sua sustentação e ou manipulação.

Esta forma de classificação é similar a proposta por Tillis (1992), onde a nomenclatura do tipo de boneco pode ser definida a partir dos pontos de articulação e de apoio, dos mecanismos de controle que este recebe. Veja na página seguinte, a Figura 14, um exemplo de boneco que conjuga o uso de varas e o mecanismo do marote.

Para Costa (2000) quando se escreve para o Teatro de Animação, há possibilidades e limitações da mesma forma que há para o ator de carne e osso. Contudo, o boneco está sujeito a uma liberdade que o ator não dispõe em mesmo grau. O boneco, por exemplo: não está sujeito à mesma gravidade a que o ator se submete ou à corporeidade deste “*mais fácil fazer um boneco voar do que um ator*” (COSTA, 2000, p. 14).

O ator manipulador, contudo, é capaz de imprimir novas características ao objeto manipulado na medida em que interage com ele, revelando suas características materiais

ou dissimulando-as. Ao longo do tempo percebi que este jogo ganha maiores proporções quando o texto dramático, a iluminação e a sonoplastia são agregadas à animação. A iluminação altera a percepção das cores e até mesmo da Materialidade em si. A palavra e os sons podem sugerir uma relação entre tempo, espaço e ritmo, acentuando a diferenciação de sensações como de peso e de leveza.



Quadro 4 – Elaborado a partir do esquema classificatório de tipos de bonecos e técnicas de manipulação exposto por Curci. (2007)



Figura 14 - Boneco de varas com boca articulada (marote) do Grupo Pirlampo.

Retomando o Quadro 4, apresentado na página anterior, a classificação dos bonecos proposta por Curci (2007) diz respeito ao entendimento deste como objeto, com a sua Materialidade própria, sua estrutura física e seu grau de articulação, ou seja, sua possibilidade de movimento, de manipulação. Uma determinada técnica de manipulação exige do ator uma nova postura corporal. Amaral (2002) a respeito dessa relação afirma que:

Para animar um boneco o ator deve observá-lo bem antes, captar sua essência e procurar transmiti-la. Para dar vida ao inanimado é preciso ressaltar a matéria, ressaltar essas peculiaridades intrínsecas da materialidade com que todo boneco é feito (2002, p. 80).

A afirmação de Amaral (2002) nos remete ao pensamento de Beltrame (2001) para quem o ator bonequeiro precisa saber escutar o que o boneco tem a dizer,

reconhecer que a definição de traços como boca, nariz, olhos, a opção do figurino, os detalhes da pintura, a escolha das articulações dos braços, das pernas e da cabeça interferem na definição da conduta do personagem. Contudo, Beltrame acrescenta que esta escuta, essa relação entre o ator e o boneco pressupõe o domínio de conhecimentos específicos, muitos deles associados às Artes Visuais, no que se refere a noções de técnicas de construção, e de pintura dos bonecos e outros aspectos plásticos.

Para Oliven (1997), o Teatro de Bonecos é uma síntese de elementos artísticos, oriundos das Artes visuais e de outras linguagens como da Música e da Dança. Coloca-se em relevo a exploração da matéria, da forma e do espaço-tempo. Considera-se que estes são os elementos fundamentais e constituintes desta linguagem cênica. Nesta relação entre matéria, forma e espaço-tempo a tridimensionalidade é um elemento comum ao boneco. O Teatro de Silhuetas ou o Teatro de Figuras, por exemplo, privilegiam o plano bidimensional onde os personagens são silhuetas recortadas em papel ou outros materiais, articuladas ou não, diferenciando-se das silhuetas do Teatro de Sombras por serem visualizadas diretamente pelo público, ao passo que, no segundo caso, o uso destas se dá como meio para projeção de sombras.

Tanto Rafael Curci (2007), como Oliven (1997) reconhecem o boneco como um objeto plástico, esses autores, assim como Amaral (2002) e Beltrame (2001), ressaltam a importância de se escutar o que o boneco fala a partir de sua constituição física e visual, mas Curci (2007) salienta que esta plasticidade, apesar de toda carga expressiva que encerra em si mesmo, não é suficiente para elevá-lo à condição teatral. Para que isto ocorra, afirma o autor, é preciso que haja uma intencionalidade prévia, voltada para a interpretação de um personagem.

Neste sentido, Beltrame (2001) enfatiza a necessidade de o ator bonequeiro estabelecer um constante diálogo entre os materiais, a forma, a confecção, a manipulação e a interpretação.

Siqueira (2001) argumenta que a escultura no Teatro de Bonecos serve a um propósito narrativo. Se entendermos narração como a revelação de um mundo interior e se admitirmos a possibilidade de uma narração girar sobre uma escultura a ser inspirada por ela, podemos perceber a relação entre a narração e a materialidade.

Costa, em sua investigação sobre uma dramaturgia específica para o Teatro de Animação, apresenta questões referentes à caracterização do boneco como personagem, em paralelo com alguns elementos utilizados pelo ator, como a abordagem psicológica. O autor afirma que o personagem aristotélico, para ser bem caracterizado, deve “ser confrontado com algumas situações nas quais, em cada uma delas, revela-se

uma faceta distinta do seu caráter; a ação implica numa mudança de qualidade; a partir destes dados, o público conhece-o e pode estabelecer uma relação de empatia” (2000, p. 13). Trata-se do personagem síntese, ou personagem tipo, como aquele que representa um padrão de comportamento, mais ou menos delineado, geralmente de fácil reconhecimento pelo público, como o soldado, o padre, o diabo. Para o autor, estes personagens tendem a adquirir uma verticalização em sua caracterização, quando apresentam facetas, mudanças de qualidades que aprofundam o grau de complexidade destes. Na medida em que se evidencia no boneco qualidades humanizadoras, permiti-se uma maior comunicação como o público pois “a gente ri da coisa mais cruel do mundo, ri sempre do homem. Ninguém ri de objeto, de coisas que não sejam humanas” (SIQUEIRA, 2001, p. 81).

Assim, além dos aspectos plásticos do boneco, que por si só já trazem uma série de facetas da personagem, há a ação da animação pelo ator manipulador, que amplia ou redimensiona as possibilidades de sua configuração, de sua natureza humanizada, por meio da manipulação, do texto, e de uma série de recursos dramáticos que convidam o público a participar da narrativa proposta pelo objeto manipulado e seus manipuladores.

A respeito dos procedimentos dramatúrgicos relacionados ao universo do Teatro de Animação, Costa (2000) em sua tese aborda o recurso do personagem ciente de si, isto é de sua natureza ou condição ficcional, como um recurso recorrente no Teatro de Bonecos. Por incrível que pareça esta consciência gera no público mas uma identificação de traços humanos no boneco que sua identificação como objeto. Este recurso, por vezes, é acompanhado de outro expediente, o do teatro dentro do teatro, propiciando a encenação um tom de metalinguagem.

Outra prática, muito interessante, entre os recursos dramatúrgicos investigados por Costa (2000) trata do uso das propriedades corporais do boneco em relação ao corpo do ator, onde surgem uma série de expedientes que vão desde sua desconstrução, seja por um esartejamento público ou outro meio qualquer, até o ato de voar. Onde ao mesmo tempo em que se compara ou se aproxima a corporeidade do boneco da imagem humana demonstra-se o aspecto sobre-humano do boneco, com suas infinitas possibilidades cênicas, como a duplicação de um mesmo personagem ao se multiplicar o número de bonecos que o representam em uma mesma cena.

Além das estruturas que permitem o desmembramento dos bonecos, ou que alguma parte de seus corpos seja prolongada, Costa (2000) apresenta o jogo elaborado a partir da escala, da dimensão dos objetos. Para o autor, a diferença de escala estabelece um conflito de forma visual. Imaginemos uma cena onde surgem dois personagens, um

de grandes dimensões e outro de baixa estatura. Podemos ter, em um primeiro momento, uma imagem de opressão, mas se buscarmos um efeito cômico, podemos inverter o jogo e mudarmos a situação, como é comum acontecer nas cenas do Mamulengo, oferecendo ao segundo personagem uma “inteligência” superior ou um simples e bom porrete.

Sobre esse efeito, Siqueira (2001) argumenta que se o boneco pequeno tiver uma arma proporcional ao seu corpo, obtêm-se uma espécie em miniatura de cena real, ao passo que, se o boneco porta um objeto que vai muito além de suas proporções, além de se excluir o foco da violência em si, adentra-se em um efeito cômico e, ainda assim, de caráter crítico.

Há muitas outras utilizações para a escala dos bonecos. Uma delas é o da profundidade, onde bonecos com diferentes tamanhos, mas, representando um mesmo personagem aparecem ao longo da cena, criando uma idéia de perspectiva que indica sua chegada, percurso ou partida. Assim, dimensões podem ser utilizadas para representar diferentes planos físicos ou conceituais, além de revelarem conflitos e características das cenas ou dos personagens, como atesta Costa (2000):

O tempo da marionete difere do tempo do ator, tanto no movimento da fala quanto no do corpo. O tempo da expressão da marionete impõe uma característica própria da carpintaria do texto, não importando se falado ou sem palavras. Nesta perspectiva, situam-se os cortes textuais que os bonequeiros realizam ao transportarem uma peça de teatro de atores para o teatro de bonecos, atendendo às necessidades técnicas. O silêncio ressalta a força interior do boneco, amplia seus gestos, olhares movimentos, e, conseqüentemente, a poética da ilusão (COSTA, 2000, p. 67).

Conforme os exemplos acima, as proporções do boneco e a escala do espaço em que ocorre a cena, todos os fatores de ordem física geram, por vez, um tempo distinto no teatro de animação, em contraponto ao do teatro de atores, que propicia um ritmo próprio, presente nas ações do boneco e repercutindo em sua materialidade. No teatro de atores, o intérprete utiliza seu corpo como índice de comunicação direta com o público. No caso do Teatro de Bonecos é o objeto personagem, a matéria expressiva, que manipulada pelo ator adquire sentido, comunica ao público. A respeito desta relação espacial e temporal que se estabelece no Teatro de Bonecos, Massimo Schuster (1992) afirma que:

[...] el marionetista tiene aún más libertad, ya que su espacio no está ocupado por su cuerpo, sino por cuerpos creados por él. Así, la unidad de medida convencional estalha en pedazos y con ellas las leyes elementales de la física: el marionetista trabaja en la ingravidez, en el tiempo dilatado, en el control de la luz. Su espacio se vuelve maleable como un material, moldeable hasta el infinito (1992, p.69).

Além destas questões de ordem espacial e dimensional, Costa (2000) aponta, ainda, a música aliada ao movimento como um elemento capaz de contribuir para a vida do boneco, mas, também ressalta que é preciso tomar cuidado para que esta associação não se torne apenas um pretexto para exposições técnicas, o que reduziria as possibilidades dramáticas da encenação. Para o autor “a música sugere movimento, não somente na sua composição estrutural, mas também quando expressa pela voz do cantor ou por um instrumento” (p. 191).

Costa (2000) utiliza o conceito de fala para designar tanto a palavra falada como as diversas sonoridades provenientes da voz. O autor ressalta que o boneco, por sua própria natureza, traz em si a dissociação sonora, posto que a fonte de onde provém a sua emissão é exterior a seu corpo. Me traz a recordação de uma das apresentações da peça *As Três Torres de Latão* do Grupo Pirilampo, (2006, Brasília Shopping) na qual foram utilizados microfones sem fio pelos atores e caixas de som, que ficaram posicionadas nas laterais do cenário. Embora a voz dos atores fosse ampliada e chegasse com clareza ao público, permitindo um bom entendimento das falas dos bonecos, o uso deste recurso em alguns momentos contribuiu para que o público tivesse dificuldade em identificar qual dos bonecos de fato estava falando, quando apareciam mais de um personagem do mesmo sexo.

Ou seja, mesmo a voz do boneco sendo dissociada do ator, que a princípio é o real emissor (posto que é possível que um ator manipule um boneco seguindo uma fala gravada por ele mesmo ou por outro), o simples fato do ator projetar a sua voz na direção em que o boneco “fala” já gera um movimento de transferência, de identificação, onde o boneco passa a ser reconhecido como emissor. Mesmo que este não possua uma boca articulada, que se mova conforme a pronúncia das falas.

O boneco fala independentemente da sua conformação facial. Assim, não é necessário um mecanismo de movimentação facial [...]. O manipulador projeta a sua voz naquele corpo em movimento e, quando se fala em movimento inclui-se, da mesma forma, a antítese deste: a imobilidade (COSTA, 2000, p. 222-223).

Somando esta projeção que o ator faz de sua voz, com intuito de conferir uma fala ao boneco, é necessário que haja, a princípio, uma consonância entre esta fala, as nuances da voz conferida ao boneco, como intensidade e timbre, que correspondam à sua imagem, à sua forma, para que o efeito de identificação ou de transferência ocorra de modo mais eficaz.

Curci (2007), como mencionei anteriormente, ao longo de sua jornada como ator bonequeiro utilizou um sistema por ele denominado de “*La interpretación de la forma*” para animar bonecos. Este sistema é construído em três etapas, descritas pelo autor nesta ordem:

1. O ator investigava a aparência física do boneco, sua fisionomia;
2. Observava as possibilidades motoras da personagem, dada as distintas técnicas de manipulação do boneco;
3. O ator buscava uma voz e uma forma de falar que se ajustasse à personalidade do boneco, segundo sua aparência e as situações a que este estaria submetido em cena.

Curci (2007) observou outros profissionais do Teatro de Bonecos e percebeu que o seu sistema de interpretação, com algumas variações, também era empregado por muitos destes. Isto o instigou a estudar e estruturar de forma mais sistemática a atuação dos bonequeiros, principalmente no que se refere à manipulação e animação no Teatro de Animação. Segundo o autor, o boneco são dadas pela forma, assim, ele pode ser visto como uma estrutura material, um instrumento ou um personagem. O aspecto estrutural esclarece o autor, refere-se à sua característica física, concreta, ao fato de que o boneco sempre poderá aparecer com um objeto material. Enquanto seu aspecto funcional diz respeito às suas possibilidades de ação, de movimento, com base em suas articulações, seus mecanismos de manipulação. Já a característica dramática está atrelada às ações para as quais este boneco foi confeccionado, sua natureza cênica constituída pelo conjunto plástico-teatral.

O boneco, enquanto imagem plástica assume, para Curci (2007), diversas características estruturais como forma, volume, mecanismos de controle de manipulação. Características também apontadas por autores como Mane Bernardo (1991), Beltrame (2001) e Amaral (2002). A fisionomia do boneco ganha destaque como imagem plástica, quando sua pintura, em particular a facial, equivale à maquiagem teatral, assumindo suas mesmas funções como elemento de caracterização do personagem, capaz de revelar

traços de sua personalidade, como indicadores de idade, sexo, temperamento. Bem como de transformar ou camuflar as feições do ator, no caso a estrutura real do boneco.

Jesus Fernando Vivas de Souza (2004, p. 56) descrevendo sua experiência como ator e maquiador de teatro afirmou que “[...] inúmeras vezes, sentado diante do espelho ao final do espetáculo, que a maquiagem estava ainda melhor depois da apresentação, embora precisasse de pequenos retoques”. Com o boneco ocorre algo semelhante, ao longo dos ensaios e das apresentações o boneco sofre um desgaste físico, partes se quebram, se amassam, a pintura, em particular, a facial, pode descamar, manchar, ficar com um aspecto envelhecido. Mas é justamente esta aparência envelhecida da pintura facial do boneco que suaviza as expressões elaboradas por seu construtor, que denota um passado ou, ainda, indica a necessidade de se alterar algo, de se “retocar a maquiagem”. Neste retoque, o bonequeiro pode adequar a pintura facial e a estrutura física do boneco, realçando ou camuflando a mesma.

A aparência visual do boneco revela muito sobre o seu personagem, mas não o determina por completo. Cabe ao ator manipulador conduzir esta construção, esta narrativa. Confirmando ou refutando as primeiras impressões que a imagem do boneco nos apresenta, ao imprimir ações, falas. Trata-se ao final de um processo narrativo, de uma construção dramática. Neste sentido:

A inserção de um terceiro elemento na relação ator-platéia implicará um processo diferenciado de escritura. Nesse caso, o dramaturgo não estará escrevendo para um ator somente, mas para um ator que dará vida a um objeto [...]. O objeto é um vir-a-ser. É a ponte que liga o ator-manipulador ao público (COSTA, 2000, p. 12).

Assim como o dramaturgo deve ter consciência de que o texto produzido para o Teatro de Animação, se diferencia pela presença do boneco como elemento intermediário entre o ator e o espectador e pela condição deste boneco como elemento de uma narrativa. O ator bonequeiro ao construir o boneco também deve estar ciente da condição do boneco como potencial vir-a-ser, como apontado por Costa (2000), com suas facetas, cada uma revelando características, contando aspectos de sua personalidade e da narrativa que se constrói.

Eduardo de Andrade de Oliveira (2007) investigou a relação entre a forma e o material na confecção de bonecos para o Teatro de Animação. Embora este autor conceba o boneco como um objeto imbuído de significados, capaz de revelar aspectos

referentes ao personagem para o qual foi construído, e de, com isso, influenciar o trabalho do ator que o manipula, sua abordagem focaliza mais aspectos de forma do que a relação do boneco com o ator em cena e a criação desta.

Ainda assim, Oliveira (2007) trouxe muitas contribuições para esta pesquisa sobre a Materialidade no Teatro de Animação, principalmente no que se refere ao processo de construção dos bonecos, ao uso de materiais e técnicas e seus desdobramentos:

Construir bonecos requer uma metodologia que exige pesquisar materiais, encontrar solução de movimentos adequados que correspondam à necessidade da trama; buscar o ajuste ergonômico para o manipulador; estudar as articulações, estruturas e, finalmente, elaborar o próprio visual do boneco, que deve ter uma relação direta com o tipo de personagem que este representa (OLIVEIRA, 2007, p. 24).

Mas vale frisar, que o foco dado por Oliveira (2007) recai sobre o uso de objetos descartados na construção de bonecos, onde matéria e forma concretizam idéias, imagens. A relação entre o ator bonequeiro e o boneco não é a temática central. Lacuna que busco amenizar em minha Dissertação de Mestrado.

Pelo exposto até o momento para que o boneco seja definido como personagem teatral, é necessário mais que a manipulação deste em cena, é preciso que se construa a convenção de vida, que se estabeleça uma *ânim*a e que a partir desta haja uma narrativa, uma dramaturgia onde se considere a especificidade da relação entre o objeto e o ator manipulador. Nesta relação ocorre uma mútua influência, o boneco por sua constituição física, por seu aspecto visual e expressivo, a sua materialidade, oferece ao ator manipulador uma série de estímulos e, até mesmo, limitações. O ator, por sua vez, ao interagir com estas facetas do boneco, acaba por imprimir neste, um ritmo, uma voz, uma forma, que amplia ou reduz, confirma ou nega, que ressignifica a imagem dada, ou melhor, construída pelo bonequeiro. Da sintonia entre estes dois corpos, que são o boneco e o ator manipulador, surge uma nova materialidade que passa a ser compartilhada com o público na medida em que este aceita o convite.

No Teatro de Bonecos o objeto boneco é um intermediário “direto” entre o ator e o público. Sua materialidade, em um primeiro momento, diz respeito aos aspectos físicos do boneco, como dimensões, cores e formas, bem como, a expressividade que surge deste conjunto visual, geralmente tridimensional. No segundo instante a materialidade é construída à medida que se estabelece uma nova relação com este conjunto visual,

momento em que o boneco deixa de ser visto ou tratado apenas como um objeto e passa a ser reconhecido também como um personagem, um ser animado. Neste sentido, a materialidade deixa de ser relativa apenas às qualidades materiais do objeto boneco e passa a ter relação com a qualidade da imagem, da idéia de vida que se constrói em torno deste. Ou seja, a materialidade passa a referir-se à qualidade das convenções compartilhadas no Teatro de Animação.

No Teatro de Bonecos o contato visual entre o público e o boneco se dá de uma forma direta, o ato de manipular e de animar concentra-se no objeto. No Teatro de Sombras surgem outras possibilidades para se definir a materialidade dos personagens, das imagens apresentadas. O objeto passa a ser um dos meios de comunicação entre o ator e o público, ele diante de uma fonte de luz passa a gerar uma sombra, uma imagem sobre um anteparo. Para ampliar a idéia de materialidade no Teatro de Animação, busco referências que sejam comuns ao Teatro de Bonecos e ao Teatro de Sombras. Assim, apresento na seqüência algumas peculiaridades sobre o Teatro de Sombras para, posteriormente, relatar minhas observações sobre a materialidade em *A Mala de Ofélia* e em *Pode Ser ou Dá na Mesma* e, por fim, traçar minhas Considerações Finais.

3.3.2. O TEATRO DE SOMBRAS

La sombra de un mismo objeto no es siempre la misma. Cambia de tamaño y de forma dependiendo de la distancia del foco de luz, de cómo incida la luz en el objeto y de cómo sea la superficie sobre la que se proyecta la sombra (ANGOLOTI, 1990, p. 81).

Neste segmento, discutirei aspectos do Teatro de Sombras, apresentado inicialmente um breve histórico de como ele surgiu em alguns países Orientais, e no Ocidente, passando em seguida a questões pertinentes à Materialidade, nesta modalidade teatral.

Carlos Angoloti (1990) salienta que, se observarmos cuidadosamente todos os meios de expressão e de difusão básicos da nossa cultura como o cinema, a televisão e hoje, a internet, nos daremos conta de que a chamada “cultura da imagem” é a “cultura da luz”. Desde as sombras produzidas pela luz de uma fogueira em uma caverna como no mito de Platão, até os modernos hologramas, existe uma longa história da utilização da luz e da sombra para representar com maior ou menor verossimilhança uma

realidade. Nesta óptica é que se insere o Teatro de Sombras, arte milenar de longa tradição em países como a China e a Índia e cada vez mais utilizado no Ocidente, mas sem o caráter sagrado que o permeia no Oriente.

A China disputa com a Índia a origem do Teatro de Sombras. Mane Bernardo (1991) relata uma lenda chinesa que explica como este teatro surgiu na China, por volta do ano 121 a.C. segundo um relato: um Imperador chinês, Wu-ti, da dinastia Han, desesperado pela morte de sua dançarina favorita, ordenou ao mago da corte, o monge taoista Sahaowong, que buscasse de volta o espírito de sua amada. Em um ambiente escuro e com ajuda de uma tela de tecido, o mago apresentou uma sombra semelhante à da falecida com a qual agradou ao imperador e salvou sua própria cabeça.

Os temas das apresentações variam conforme a região do país. Segundo Bernardo (1991), no norte índico, eram comuns as histórias sobre guerras, já no sul, a grande fonte de inspiração era o budismo. Porém, o repertório, em geral, é muito amplo e pode ser classificado em obras de caráter militar, civil, religioso ou sobre números de acrobacias e demais artes circenses. Outro ponto interessante, no que diz respeito à temática do Teatro de Sombras chinês, é o fato deste não abordar temas eróticos.

As silhuetas na China, formosas e delicadas, são confeccionadas em peles de burro ou de ovelhas. Elas têm aproximadamente 60 centímetros e são manipuladas por varetas horizontais fixadas na cabeça e nos braços das figuras. O número de pontos articulados lhes confere uma grande mobilidade. Entorno do colo há um recorte camuflado que permite a troca de cabeças, o que possibilita, além da representação de mudanças de humor de um personagem, um maior número de aparição de personagens. Outra característica marcante é a translucidez dessas silhuetas. Elas são coloridas e têm os contornos marcados pelo preto. Depois de pintadas são ricamente recortadas como se fossem uma renda. Geralmente representam personagens de perfil. As silhuetas frontais são utilizadas para representar espíritos ou a imagem de Buda.

Durante sua manipulação, as silhuetas ficam encostadas na tela de tecido, musselina ou seda, que é ligeiramente inclinada, para que possa o manipulador deixá-las em repouso enquanto anima outras figuras. Esta tela recebe uma fonte de luz muito próxima, que fica entre as silhuetas e o ator. Isso dá lugar a aparições rápidas, porém não permitem a utilização das sensações de profundidade nem de aumento ou redução das imagens geradas, pois quando as silhuetas são distanciadas da tela as sombras desaparecem. (ANGOLOTI, 1990)

Segundo registra Bernardo (1991), há indícios do Teatro de Sombras na Índia que remontam desde o segundo milênio antes de Cristo. Mahabarata e Ramayana são as

principais fontes de inspiração para suas apresentações. Denominado de chayanataka, o Teatro de Sombras, neste país, tem um significado essencialmente religioso. Existe uma acentuada diferença entre as figuras da Índia setentrional e a meridional. As silhuetas do norte são menores, têm por volta de 50 centímetros, ao passo que as do sul chegam a altura de um homem. Ambas são recortadas em couro de cabra ou de boi, pintadas e impermeabilizadas com óleo, adquirindo resistência e translucidez.

Para Angoloti (1990), o tratamento dado às silhuetas propicia a utilização de figuras frontais, articuladas nos braços e nas pernas e sustentadas por uma vareta que atravessa todo o corpo, de baixo para cima, até a cabeça. O Teatro de Sombras é feito à noite e ao ar livre, a tela é iluminada de modo difuso e de cima para baixo por uma lâmparina disposta por trás da tela. Os personagens bons são colocados do lado direito da tela e os outros do lado esquerdo.

O Teatro de Sombras da Turquia propiciou, para Bernardo (1991), uma ponte com o teatro desenvolvido no ocidente. Sua origem, segundo a tradição oral, se deu quando o sultão Orchan (1326-1359) estava construindo uma mesquita em Bursa. Dois de seus trabalhadores, Karagoz e Hadjivat, distraíam os demais operários da obra com suas piadas. Quando o sultão se deu conta do porque o trabalho não avançava, os prendeu e os mandou enforcar. Porém, preso pelo remorso, porque ele também se divertia com os dois, pediu a um de seus cortesões que os fizessem reviver. Como na China, a solução encontrada foi o Teatro de Sombras. O fato é que, ainda hoje, os personagens mais conhecidos são Karagoz e Hadjivat, um pedreiro e um ferreiro, que trabalham na construção de uma mesquita no século XIV. Outra semelhança com o teatro chinês é que as silhuetas são manipuladas encostadas na tela. Elas são sustentadas por uma vareta horizontal fixada ao couro e por outra presa ao único braço articulado. Estas articulações e a forma como as varetas são presas possibilitam uma grande liberdade de movimento às figuras, permitindo que estas façam piruetas ou parem sobre a superfície da tela. São transparentes, com aproximadamente trinta centímetros de altura, vazadas e pintadas. A fonte de luz fica mais distante da tela, o que permite a aproximação ou o distanciamento das silhuetas, gerando uma mudança no tamanho das sombras projetadas.

As sombras européias diferenciaram-se das sombras orientais, tão finamente rendadas, translúcidas e coloridas. Elas eram silhuetas recortadas, opacas e que não se moviam por varetas, mas por um sistema de fios e arames fixados na parte de trás das figuras e eram acionados verticalmente. O auge do Teatro de Sombras europeu se dá na França, no século XVIII.

Costa (2000) afirma que o Teatro de Sombras é precursor do cinema na medida em que, enquanto conceito, apóia-se também na imagem. Ele se dá pela projeção de sombras em uma superfície a partir da iluminação de um objeto e, em um contexto cênico.

Bernardo (1991) define o Teatro de Sombras, a princípio, como parte do Teatro de Animação em que objetos bidimensionais projetam sombras em um espaço também bidimensional. Apresenta algumas características marcantes destas projeções, como a forma aparente, ou seja, a relação entre a silhueta projetada e a forma/objeto que a gerou, onde nem sempre há correspondência em termos estruturais. A imagem de um coelho pode ser projetada por uma silhueta recortada em forma de um coelho ou pela sobreposição de mãos, por exemplo. As imagens das Figuras 15 e 16 mostram uma relação com a forma aparente onde as sombras projetadas são obtidas a partir de uma estrutura composta por silhuetas recortadas e partes do corpo das atrizes que a manipulam.

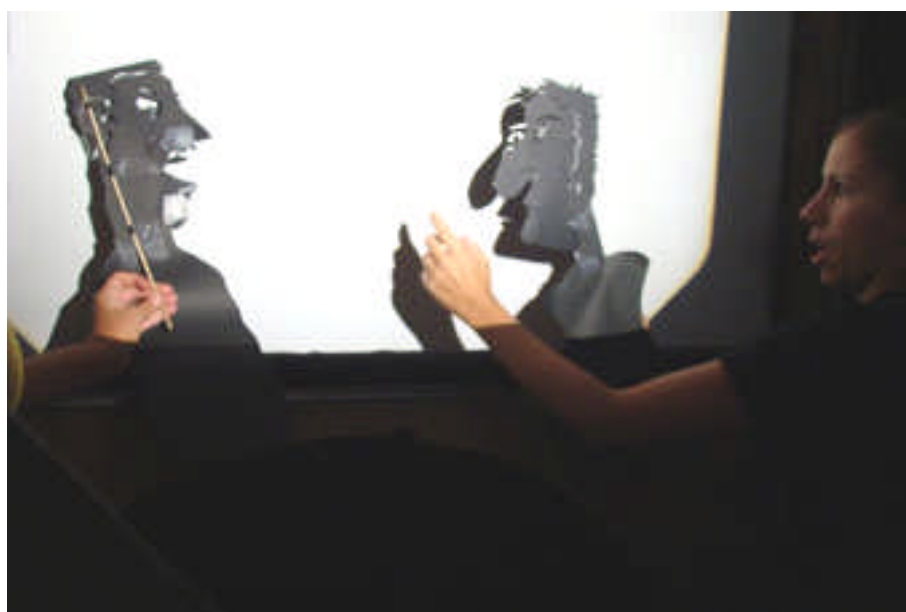


Figura 15 - Silhuetas de papel complementadas pelo corpo das atrizes. Imagem dos bastidores (visão das atrizes).



Figura 16 – Sombras compostas pela sobreposição de silhuetas e mãos das atrizes manipuladoras (visão dos espectadores).

Outro ponto significativo com relação à forma aparente, e que está relacionado ao objeto desta pesquisa, se dá, conforme Bernardo (1991), à medida que a forma aparente é acompanhada de uma narração, voz, música ou efeito de luz que confere a esta uma qualidade ou outra dimensão, o que inclui, até a sua personalidade. Esta percepção da imagem, de sua Materialidade, ou seja, de seus aspectos físicos e expressivos, se dá pela relação de sua forma com outros elementos significantes. Isso se aproxima da idéia de Ubersfeld (2005) de que na linguagem teatral ocorre uma superposição de signos. Isto é, além da forma projetada, outros elementos sonoros, espaciais ou de outras naturezas indicam o caminho do jogo, denotam se o personagem apresentado é bom ou mal, alegre ou triste, branco ou colorido, de onde vem, para onde vai, o que fez, irá ou está fazendo. Assim, a construção destas imagens pode transitar facilmente entre o “real” e o absurdo, o poético e o grotesco, gerando atmosferas ao mesmo tempo fantásticas e críveis.

A definição de uma sombra como personagem, ou até mesmo como elemento cenográfico, móvel ou estático, neste momento, está atrelado à Materialidade da imagem projetada. Embora se trate de um elemento imaterial, a imagem projetada pela silhueta ou outro objeto qualquer em um suporte, pode, conforme o grau de opacidade ou translucidez, formato e nitidez, associada a um discurso, a qualidades de movimento e ou fundo sonoro, representar um elemento fluido como as ondas do mar ou sólido como um barco.

A Materialidade da imagem projetada, embora mantenha estreita relação com a Materialidade do objeto que a originou passa a ser influenciada por outros elementos externos a este. Desse modo, o ator manipulador no Teatro de Sombras em sua relação com as imagens projetadas, deve lidar ao mesmo tempo com o objeto e com a sombra ao passo que o espectador vê, a princípio, apenas a sombra projetada. Observe as Figuras de 17 a 19.



Figura 17 - Atriz concentrada na sombra projetada.



Figura 18 - Atrizes com foco na silhueta.



Figura 19 - Sombras projetadas (visão do espectador).

Para Curci (2007) sombras são figuras planas que são projetadas sobre uma tela de papel ou de outro material translúcido, mediante um foco luminoso disposto por trás desta tela a uma determinada distância. As figuras são posicionadas e movimentadas sobre a tela por meio de varetas, para que o espectador, do outro lado da tela, veja as figuras projetadas em sua dimensão real e com maior nitidez.

Esta descrição, realizada por Curci (2007), sobre a sombra, não contempla as sombras criadas por objetos tridimensionais, ou mesmo as sombras projetadas sobre superfícies nem sempre planas, com formatos diversos, ora assemelhando-se a bolhas, ora a formas rugosas, que geram um efeito tridimensional sobre a sombra, principalmente quando há uma sobreposição de superfícies, de planos.

Ainda sobre as silhuetas que geram as sombras Curci (2007) afirma que as figuras confeccionadas em:

[...] cartón o materiales opacos se proyectan en negro, mientras que la sombras en color se obtienen mediante la utilización de materiales transparentes como el PVC, distintos acetatos y acrílicos pintados com esmalte del tipo vitral. Como regla general, los personagens que actúan como sombras e se presentan em perfil, puesto que la silueta general y la del rostro em particular, som más expressivas de perfil que em posición frontal; de esta manera permitem El enfrentamiento y comunicacyón de los protagonistas em escena (2007, p. 36).

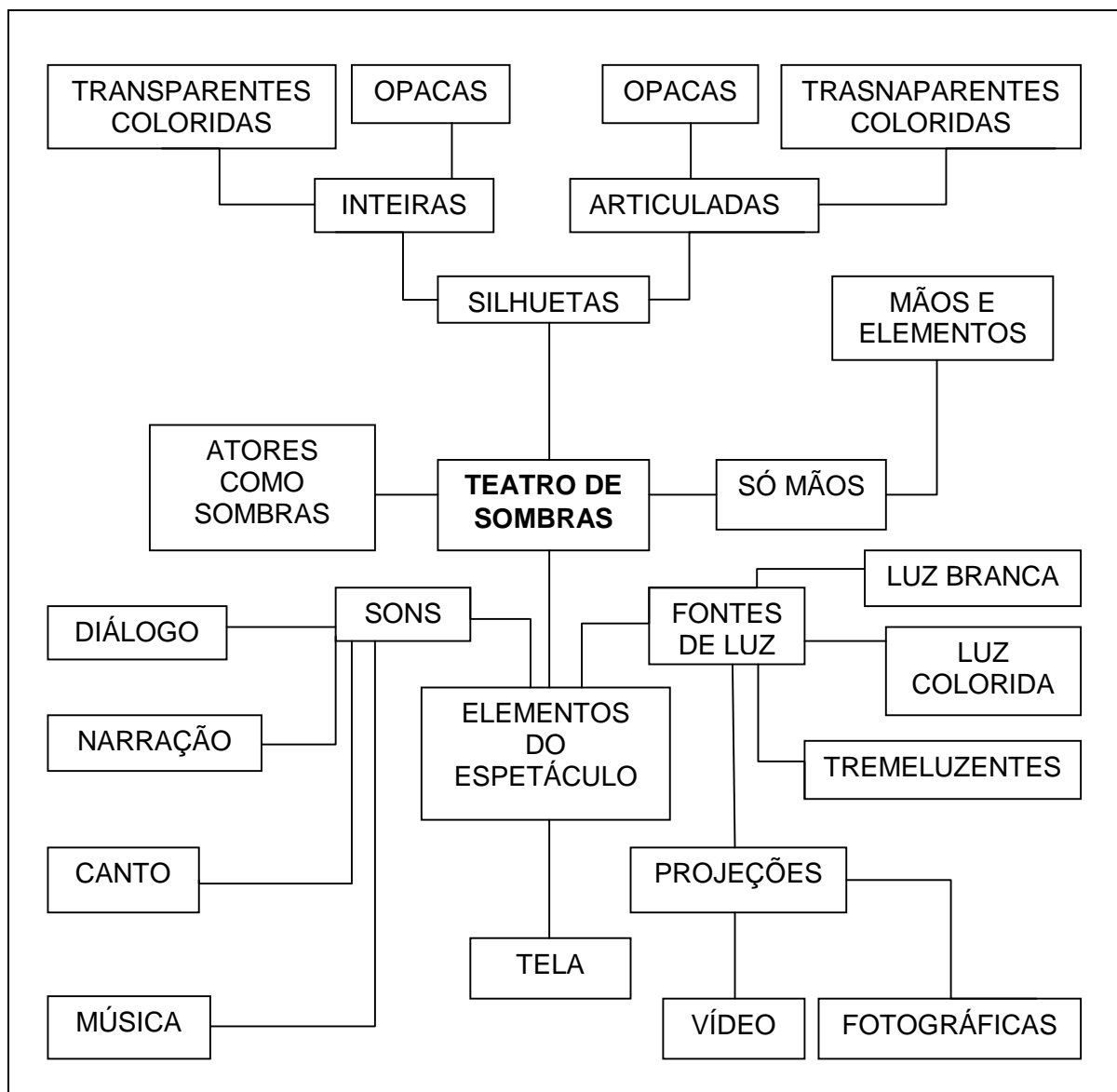
A respeito da classificação das sombras no teatro, Bernardo (1991) apresenta tipos diferentes de sombra conforme a relação com a qual as imagens são projetadas, assim, classificadas:

- a) Sombras somente de atores ou com elementos;
- b) Sombras de mãos;
- c) Sombras de mãos com elementos;
- d) Sombras de silhuetas transparentes de cor, inteiras ou articuladas;
- e) Sombras de silhuetas opacas, inteiras ou articuladas.

Todas essas categorias de sombras podem receber complementos de adereços e até de palavras, sons, música, projeções, presença de atores no primeiro plano, isto é, na frente do suporte onde as sombras são projetadas, com um ou mais tipo de luzes. Assim, há uma infinidade de possibilidades quando se fala em Teatro de Sombras. Para se ter uma idéia desta variedade veja, na página seguinte, o Quadro 5. Ele foi elaborado a partir do esquema proposto por Mane Bernardo (1991).

A visualização do Quadro 5 fornece indícios do quanto pode ser complexo discutir a materialidade no Teatro de Sombras, dada a intrincada rede que se estabelece entre o objeto usado como base para criação da sombra pelo ator manipulador, ao colocá-lo entre um ou mais tipo de iluminação e de anteparo, que tornar-se-á o suporte para a imagem. Esta imagem é redimensionada pelo contexto em que se insere a dramaturgia, a fala das personagens, a narrativa, a sonoplastia como um todo do espetáculo.

Diante desta complexidade, antes de prosseguir qualquer discussão sobre a materialidade no Teatro de Sombras ou no Teatro de Bonecos, abordarei algumas idéias a respeito da Materialidade no Teatro de Animação. Tanto no que se refere aos aspectos materiais como ao que diz ao jogo e à convenção presente nesta linguagem.



Quadro 5 – As várias possibilidades do Teatro de Sombras, conforme as técnicas e os recursos utilizados.

3.4. A MATERIALIDADE NO TEATRO DE ANIMAÇÃO

A matéria do homem junta-se à matéria do boneco para uma transfiguração. A alma do homem dá ao boneco também uma alma e, nesta pureza, realizam um ato poético (BORBA FILHO, 1966, p.257).

Neste Capítulo, apresentarei e discutirei aspectos do conceito de Materialidade; partindo da premissa, segundo a qual a Materialidade no Teatro de Animação se constitui por meio dos materiais que o bonequeiro elege para executar o objeto, e do manipulador que, posteriormente, lhe confere *ânim*a durante o jogo cênico.

Em artigo, Beltrame e Seidler (2008) discorrem a respeito do ator manipulador e de sua atuação no Teatro de Animação:

Muitos acreditam que ao animador cabe o segundo plano, ou seja, sua presença não deve competir com a figura, imagem ou objeto. Sabe-se, no entanto, que a transmutação/personificação do objeto se dá pelo domínio do animador sob o material que utiliza. E aliado à destreza e maleabilidade do material está a capacidade do animador em humanizar este objeto, ou seja, transmitir códigos através desse material que sejam legíveis enquanto convenções codificadas (BELTRAME; SEIDLER, 2008).

Segundo Beltrame e Seidler (2008), dar vida ao boneco é o equivalente a colocá-lo em evidência. O que se faz, transpondo códigos usuais a um determinado contexto para que, quando visualizados, remetam o espectador a essas fontes e imagens comuns. Assim, o espectador, ao identificar o objeto como um objeto animado está utilizando sua referência cultural, partilhando convenções cênicas, como afirmei anteriormente ao discutir o jogo e o signo teatral.

Se a personificação do objeto se dá, como pontuaram Beltrame e Seidler (2008), pelo domínio do animador (manipulador) sobre o material que utiliza e, ainda, sobre o signo das convenções cênicas, então posso, em certa medida, concluir que esta personificação se dá a partir do domínio de sua Materialidade, tanto pelo ator, quanto pelo espectador.

O termo Materialidade está associado, em um primeiro momento, à qualidade do que seja o material. Mas, é utilizado aqui para designar mais do que a matéria que constitui um objeto. Abrange sua forma, o próprio objeto em si e os demais desdobramentos que esta relação permite, com toda sua carga expressiva. Como argumenta Paulo Laurentiz (1991, p. 102) *“A matéria é a preocupação mecânica com o suporte material, ao passo que a materialidade abrange o potencial expressivo e a carga informacional destes suportes, englobando também a extramaterialidade dos meios de informação”*.

Discutir a Materialidade, o potencial expressivo e a carga informacional dos suportes, significa, para Silvia Laurentiz (2004), que se está tratando com a informação contida na produção natural e cultural, com tecnologia específica e com as demais decorrências disso. Essa carga informacional é regida pelos signos presentes na Materialidade do objeto, mas que só comunicam à medida que são identificados e interpretados como tal. Essa leitura, a fruição, por sua vez, é permeada pela construção cultural da qual fazemos parte.

Seguindo os argumentos de Laurentiz (2004), posso deduzir que é sobre esta base cultural que o jogo cênico se estabelece, pois os participantes, os artistas e o público, dominam o mesmo código, permitindo então, que o objeto torne-se animado, passando à condição de personagem, o que sustenta um espetáculo teatral.

Para Santana Rodrigues de Oliveira (2006), a Materialidade ganha um *status* inerente às qualidades dos materiais, como ainda participa de um processo simultaneamente concreto e imaginal, que se dá configurando uma perspectiva de “apresentação de imagens”. É por meio da qualidade concreta da matéria que se estabelece a relação do homem com a imaginação material: “Quem dá concretude ao imaginário é a matéria que ancora por assim dizer o imaginário” (OLIVEIRA, 2006, p. 27).

Eduardo Oliveira (2007), nesse sentido, aborda a relação entre o imaginário representado na forma e a matéria afirmando que:

A representação material da forma é dada com a manipulação e o domínio completo dos meios físicos disponíveis no momento justo da representação; se o humano não domina os meios materiais para esta representação, suas idéias permanecem no imaginário, não encontrando um eco tátil e visual capaz de produzir o conhecimento da representação (OLIVEIRA, 2007, p.20).

As idéias destes últimos dois autores me conduzem à abordagem proposta por Esteve Tillis (1992), onde o boneco se define enquanto personagem na relação estabelecida entre a percepção do objeto material e a imaginação. Esta relação possibilita a construção da idéia de vida no Teatro de Bonecos e, mais adiante, institui a dupla visão, aquela capacidade do público perceber o boneco ao mesmo tempo como objeto e como personagem, símbolo de vida.

Esta dupla percepção do boneco, como objeto e personagem apontada por Tillis (1992), por vez, remete às palavras de Curci (2007) ao afirmar que o objeto animado aparece como se mostra, ora como objeto material, ora como instrumento, ora como um

personagem, de acordo com a capacidade do ator manipulador de mostrar uma vida cenicamente convincente. Ou seja, a capacidade do ator manipulador em estabelecer e sustentar o jogo cênico, seja com o objeto animado, ou com o público, ou com ambos.

O jogo cênico apresenta a Materialidade em sua forma mais ampliada, pois agrega a carga expressiva do material, a intencionalidade do ator manipulador, induzindo a uma dramaturgia de cena. A Materialidade do objeto no Teatro de Animação constitui um suporte criativo para a concepção dramatúrgica:

Ao se falar em dramaturgia do material, pelo menos dois aspectos são pertinentes abordar. O primeiro refere-se ao objeto e a sua constituição física. Se se elabora um boneco em espuma, papel maché ou látex, evidentemente estes materiais irão proporcionar uma determinada influência sensorial no objeto. A qualidade poética e ativa da matéria aí se manifesta. Em outros termos: o signo plástico é contaminado pela matéria e essa contaminação repercute na dramaturgia, ou seja, a escolha de determinado elemento para construir um personagem amplia a composição dramática do mesmo (COSTA, 2000, p. 46)

Costa (2000) argumenta ainda que, quando se estabelece uma unidade entre o objeto e o personagem, forma-se um amálgama, onde um congrega a sua identidade à do outro. Por vezes, essa unidade se rompe temporariamente, seja por um efeito de distanciamento ou por outros motivos, revelando aspectos como o do ofício do ator manipulador, a vida como uma criação artística. Ao prevalecer a natureza do objeto ressalta-se o seu caráter material. O material, por sua vez, empresta suas características intrínsecas à composição do boneco. Essa qualidade pode tornar-se mais patente quando se trata do Teatro de Objetos, em que objetos do dia-a-dia, por exemplo, são animados sob um novo contexto, pois nestes casos o conflito relaciona-se mais estreitamente à natureza do objeto.

O material, enquanto substância, matéria concreta que compõe o objeto tem a propriedade de conferir qualidades como: a densidade, o peso, a resistência, a flexibilidade, a textura, a opacidade e a cor entre outras características, que associadas à finalidade do objeto em cena, podem limitar as suas dimensões, as possibilidades de manipulação ou contribuir para reforçar conceitos.

No Teatro de Sombras, por exemplo, têm-se as silhuetas que podem ser confeccionadas em materiais diversos. Contudo, a própria sombra projetada a partir dos objetos sobre um suporte, pode adquirir uma Materialidade, conforme sua cor, opacidade

ou forma. Fabrízio Montecchi (2007) a esse respeito afirma que a sombra acontece sempre e somente em co-presença do objeto que a produz e da luz; é ela mesma objeto, tão real quanto o objeto que a origina.

Nas Artes Visuais, há uma estreita afinidade entre a Materialidade, o material e as técnicas de produção artísticas. Os efeitos alcançados em uma pintura com o uso da tinta acrílica são distintos daqueles obtidos com tinta a óleo. É possível transpor esta relação para o Teatro de Bonecos, onde o material e os tipos de bonecos definem a técnica de manipulação ou os estilos de teatro.

O aspecto formal dos materiais determina parcialmente o objeto e o emprego deste em cena. Assim, um boneco demasiadamente pesado pode gerar limitações que vão da dificuldade em manipulá-lo até a redução de sua participação no espetáculo teatral. Um boneco resistente pode enfrentar situações como quedas e pancadarias, comuns em muitos estilos de teatro, como no Mamulengo. Ao passo que, um boneco confeccionado com um material frágil, pode suscitar a composição de cenas e movimentos mais suaves, ainda mais se for leve e flexível.

Cientes da relação entre os materiais na confecção do objeto animado e o resultado obtido plasticamente, bem como do efeito desta composição concreta e visual sobre o trabalho do ator manipulador, autores como Beltrame (2001), Cursi (2007) e Oliveira (2007) concordam que no Teatro de Animação o uso de materiais não se dá ao acaso:

Trata-se antes de tudo de uma escolha que se faz, considerando a estética do espetáculo. Ao definir as técnicas de confecção e os materiais a serem utilizados, o ator bonequeiro considera duas questões importantes: a expressividade plástica e a necessidade dos movimentos a serem efetuadas pelo boneco ou forma animada (BELTRAME, 2001, p. 211).

Neste sentido, o bonequeiro, como construtor e manipulador, ultrapassa o *status* de artífice, pois ele tem consciência de que suas opções por um determinado material ou um tipo de boneco podem repercutir na construção da cena, no que se refere a sua performance como ator manipulador, e na dramaturgia ali construída. Estas opções compõem, a meu ver, um momento anterior ao jogo cênico, no qual o bonequeiro se coloca no lugar do ator manipulador e, ao mesmo tempo, na perspectiva do espectador, visualizando os impactos e os efeitos de sua composição visual e estrutural sobre estes.

Tal situação me remete ao postulado de John Dewey (1980) que argumenta que o artista, no momento da concepção e feitura de sua obra de arte está em uma posição que denota duplicidade, pois ele tem tanto o conhecimento técnico para a execução da obra como ainda a sensibilidade para uma análise imediata que o orienta nas escolhas subseqüentes na confecção do produto artístico. Desta feita, percebe-se que a construção do objeto se dá de uma forma pensada que reúne técnica e objetividade perpassada por sensibilidade.

Um exemplo desta relação entre o bonequeiro, os materiais e o objeto construído são os bonecos do grupo baiano A Roda de Teatro de Bonecos, como ocorre na Figura 20. Eles são esculpidos em madeira pela artista Olga Gomes que, além de construir bonecos, também é atriz manipuladora.



Figura 20 - Boneco(s) da peça *Amor e Loucura* do Grupo A Roda, 2008. Ceilândia, SESC, 2008.

Olga Gomes, durante uma oficina ministrada por seu grupo no Distrito Federal, em 2008 no SESC de Ceilândia, DF, declarou que as articulações de seus bonecos são elaboradas para que suas possibilidades de configuração e de movimentação sejam ampliadas, estimulando o ator manipulador a pesquisar e construir um repertório gestual que reforce a natureza das personagens que eles representam. Em sua apresentação,

esta configuração visual e estrutural dos bonecos era ampliada pelo uso das articulações como ponto de desmembramento do boneco e de encaixe de outras partes, ou mesmo, de bonecos inteiros, compondo um novo objeto.

Quando participei desta Oficina e assisti ao espetáculo do grupo Roda, *Amor e Loucura*, eu pude perceber que quanto mais articulado mais fluído era o movimento do boneco, tornando-o orgânico. Mas, por outro lado, esta fluidez, indicava o grau da complexidade de se manipular um boneco tão articulado. Outra dificuldade que pude observar e vivenciar ao manipular um destes bonecos, foi quanto ao peso destes. Apesar desta dificuldade, seus manipuladores se esforçavam para transmitir uma leveza que, ao mesmo tempo, prendia o espectador e lhe causava uma sensação de estranhamento. Isso ocorreu dado o caráter da imagem construída, que contradizia ou re-significava a Materialidade das esculturas, ou um de seus aspectos, o peso da madeira. Peso dissimulado antes mesmo da manipulação do ator, ainda no momento da criação do boneco, quando a forma e a textura conferidas ao boneco passaram a interagir com essa sensação.

Assim, percebi que o jogo cênico estabelecido durante a dramaturgia advinda do tipo de manipulação do objeto consegue contradizer a Materialidade do material que originou o boneco. Ou seja, mostra que a Materialidade numa matriz mais ampla não depende apenas do material do objeto, mas é decorrente de um contexto formado: pelo bonequeiro, pela intencionalidade na manipulação do objeto, pelo jogo estabelecido com o público e pelo todo teatral (iluminação, sonoplastia, cenário, a dramaturgia, entre outros).

Fábio Pinheiro (2008), ator manipulador do grupo Roda, em depoimentos postados em seu blog, argumenta que o ator animador (manipulador) assume um acordo com seu objeto, que por vezes oferece condições para que o animador imprima o seu gesto desencadeando uma carga de significados que desejou expressar. Em sua postagem *Acordos*, realizada no dia 17.09.2008, expõe que:

O animador está sujeito às especificidades do objeto: a personagem e as possibilidades de suas articulações ali fixadas pelo construtor. Este acordo, logo, implica a compreensão, por parte do animador, dos simulacros propostos pelo construtor e que, obviamente pode ir além das intenções desse construtor se, certo de seus conteúdos, este animador (que nesse caso, é um animador – encenador) alcança seu objetivo de tornar crível o universo ali encenado (PINHEIRO, 2008)

Este acordo torna-se mais complexo quando o ator manipulador aparece junto com o boneco manipulado. Seu corpo passa a interferir de forma mais visível na composição da cena, ainda que o ator busque uma neutralidade, transferindo o foco para o boneco manipulado. Trata-se de duas Materialidades, de duas dinâmicas, ora conflituosas ora harmoniosas. Para Costa (2000) “Quando o material é submetido a uma ação, uma série de seus atributos se manifestam, e nela se podem (re)conhecer as variações qualitativas do mesmo, observando-se o modo como reage a determinadas influências” (p. 47).

Sobre a matéria, que recebe a ação da animação, Balardim (2004) apresenta o objeto/personagem, como objeto ou corpo objetivado ao qual o ator manipulador, através de uma técnica específica de manipulação, confere a propriedade de expressar, por meio do movimento e de convenções, uma idéia, um fato ou uma sensação proveniente de uma memória ou imaginação, dentro de um contexto artístico.

Essa perspectiva se aproxima da abordagem proposta por Tillis (1992) que, ao buscar uma definição mais ampla e ao mesmo tempo mais precisa do que possa ser um boneco no Teatro de Animação, relata uma série de exemplos em que parte do corpo dos atores é utilizada como personagem com ritmo, vontades diferentes das do ator e que o público passa a vê-las como algo distinto do ator, o que o leva a questionar a precisão do termo “inanimado” na definição de boneco.

A referência ao corpo objetivado, ou seja, quando o corpo ou parte deste é utilizado como um objeto/personagem, promove uma leve ruptura ou diluição no conceito de que só se anima o inanimado. Costa (2000) opta pelo termo não-animado em detrimento da palavra inanimado, que nos remete a falta de vida, apresentando o objeto como um material dotado de energia potencial. Quanto ao conceito de objeto, tanto Balardim (2004), quanto Amaral (1996) concordam que se trata de qualquer forma construída pelo homem ou pela natureza dotada de propriedades físicas.

Assim, é possível afirmar que o Teatro de Animação somente ocorre na presença de um objeto ou de uma forma que, imbuída do valor *ânima* por meio do ator manipulador, torna-se veículo de transmissão de idéias para o espectador, com uma vontade própria simulada. Ou seja, esta simulação de uma vontade própria é o elemento chave da animação e é, também, o que define o objeto como personagem.

Para Costa (2000) animar um boneco é uma condição necessária, mas não suficiente para transformá-lo num personagem. Este só adquire tal estatuto a partir do momento em que age como tal, de modo que o fato de mostrar habilidades da marionete, dançando ou cantando, não necessariamente faz dele personagem. O autor deixa claro

que é preciso não confundir a simples animação com o processo de construção do personagem e esclarece:

O termo personagem está ligado etimologicamente a *persona*, palavra latina, provavelmente de origem etrusca (*phersu*), que significava 'máscara' usada por um ator, passando depois, por metonímia, a significar o personagem encenado por ele. Além de referir-se ao personagem de um determinado gênero teatral, pode ainda se referir à expressão fisionômica do ator na qual está refletida a atitude do personagem que ele interpreta, o estado emocional deste último ou o objeto que reproduz de forma estilizada o rosto humano ou animal com o qual os atores cobrem o rosto. Neste último caso, o portador de um objeto-máscara, deve ainda animá-lo, personificá-lo, como ocorre com qualquer objeto ou forma (COSTA, 2000, p. 74).

Costa (2000) observa que no teatro de atores a relação ator personagem se superpõe ao seu corpo, constituindo a dualidade do ator, ao passo que, no Teatro de Animação verifica-se um deslocamento entre ator e personagem, ou seja, a relação eu-outro não se dá no mesmo suporte físico. Entre o corpo do ator e o corpo do personagem ocorre um espaçamento e o ator converte-se em um narrador, a medida que o objeto passa a ser o seu narrado.

Por outro lado, ao retomar a idéia de que há um deslocamento do personagem do ator manipulador para o suporte objeto animado desenvolvida por Costa (2000) penso que, talvez, fosse mais propício afirmar que esta relação ator-personagem é apenas estendida ao objeto, ou seja, que esta narrativa, não exclui o corpo do ator como suporte, e sim agrega o corpo do objeto, tornando-se mais complexa.

Em meu entendimento, esta ação narrativa é precedida pelo bonequeiro ainda quando imbuído do caráter de construtor do objeto a ser manipulado. É ele quem traça, no momento da confecção do boneco ou da silhueta, as primeiras linhas desta narrativa, estabelecendo suas diretrizes, ao inferir neste objeto uma forma visual e estrutural. Sobre este papel do bonequeiro, Curci (2007, p.43) é categórico: "el realizador o constructor de títeres no merece menos que ser calificado como 'el gran iconizador' ya que logra corporizar o materializar referentes físicos en escena".

Nesta intrincada interação entre o bonequeiro, o ator manipulador, e o boneco, ou a silhueta, no Teatro de Animação, é onde inscrevo a Materialidade. Até o momento encontrei indícios de que a Materialidade do objeto animado interfere no fazer teatral do

ator manipulador e este, na qualidade de bonequeiro, de construtor, também interfere em sua composição. Como afirma Santos (2007):

Sabemos que a emoção que o boneco desencadeia no público tem como sua causa primeira o próprio boneco na sua configuração plástico-teatral. E mais, essa configuração é resultado de um processo anterior ao espetáculo propriamente dito, que é o da criação e feitura artesanal, ou seja, o processo de transformação que vai de simples pedaços de madeira até a forma final do boneco: (SANTOS, 2007).

A partir das argumentações dos autores aqui estudados, desenvolvi um entendimento de como a Materialidade está presente de forma conceitual também na construção do objeto. No jogo de interferências plásticas e cênicas, que tem início com a construção do boneco, da silhueta e se potencializa no momento da cena, percebo que a Materialidade do objeto animado se desenvolve a partir de uma sobreposição de camadas de materiais, de tratamentos, que surgem no plano das idéias, se concretizam no plano da realidade e se transformam no plano cênico onde são redimensionadas.

As camadas, por vezes, recebem tratamentos de naturezas diversas, de tal forma que podem ser consideradas como camadas adicionais. A sobreposição destas camadas com seus respectivos tratamentos geram uma imagem que colabora para a noção do todo do personagem, ao mesmo tempo, que propiciam a leitura das “entre-linhas”. Cada camada revela aspectos, facetas do boneco, da silhueta, do personagem que estes objetos representam. Esta multiplicidade de facetas contribui para uma visão mais profunda do personagem, para uma possível empatia com este e, eu afirmo, para a sustentação da idéia de vida que o permeia.

As camadas de materiais possuem funções diversas embora não excludentes. Uma primeira camada pode ter um aspecto mais estrutural, tendo por finalidade a sustentação e motricidade do boneco, ao passo que as camadas finais destinam-se, geralmente, mais à sua caracterização, como o faz a maquiagem e a indumentária.

Às vezes, o que parece apenas uma roupa que reveste o corpo do boneco ou da silhueta é, na verdade, ao mesmo tempo elemento de caracterização e de estruturação destes objetos. Como ocorre no exemplo que demonstro a partir da Figura 21. Neste caso, a armadura do boneco sugere que há um corpo em seu interior, que não existe na realidade. Ela acumula ao mesmo tempo uma função estrutural e informacional.

A armadura, enquanto camada material do boneco recebe, ainda, um tratamento, onde o material empregado em sua confecção, a borracha E.V.A., é camuflado a partir da pintura com pigmentos metálicos. Esta pintura, por sua vez, passa a ser uma nova camada, conferindo uma qualidade metálica a uma camada composta por material de outra natureza.

Esta camuflagem do material, como ocorre na Figura 21, permite ainda que um mesmo material seja empregado para representar partes diferentes do boneco, neste caso, o material da armadura. Embora seja o mesmo empregado na confecção da cabeça, se distingue desta, não só pelas formas e cores utilizadas, mas, também, pelo tratamento que este recebe.

No caso da figura 21 fica evidente, ainda, o jogo de sobreposição das partes que constituem o boneco. Ao se definir o que é mais externo, ou seja, o que vai por cima, e o que é mais interno, o que fica por baixo, além de conferir profundidade à imagem que construo, indico as funções destas camadas, tais como vestir, insinuar, esconder, camuflar, diferenciar, entre outras que poderemos identificar ao longo deste estudo.

Desta forma, é estabelecido um tipo de jogo baseado nos signos, pois as convenções determinam que uma armadura aparente resistência, peso, e geralmente é associada ao metal, como material básico em sua confecção. Então, quando elaboro este boneco, me aproprio das idéias do que é uma armadura e as transfiro para o boneco, realizando uma aproximação dos materiais e das formas que o compõem com a imagem que temos de uma armadura. Isto resulta na imediata identificação por aquele que entra em contato com o boneco, do seu traje.

Ainda no que se refere às camadas que constituem o objeto a ser manipulado, mais particularmente, no caso dos bonecos, em que a roupa acumula as funções próprias da indumentária e de estruturação do boneco, pode ocorrer também, que o ator manipulador complementa esta estrutura, como no caso do boneco de luva, onde a mão do manipulador assume o papel de eixo vertebral, a condição de corpo do boneco.

Início, então, uma transição do momento em que o objeto é construído para o momento em que o objeto passa a ser manipulado e, por fim, animado. Ou seja, conduzo agora a discussão sobre a



Figura 21 - Boneco confeccionado em borracha E.V.A.

Materialidade deste objeto para o momento em que o ator manipulador estabelece uma relação com este e re-significa sua imagem.

O primeiro contato que o ator manipulador estabelece com o objeto a ser animado é de natureza visual. A partir da imagem oferecida pelas camadas mais externas deste objeto é que o ator manipulador realiza sua primeira leitura. Ao entrar em contato físico com o objeto e tentar manipulá-lo é que este ator começa a se dar conta das camadas mais internas e a ter uma noção mais completa acerca deste objeto, percebendo suas possibilidades motoras, sentindo seu peso, sua maleabilidade.

Como argumentei a pouco, as camadas empregadas na construção do boneco, expõem facetas, cuja leitura auxilia o ator manipulador na definição do objeto como personagem. A interação entre o ator manipulador e os estímulos que o objeto lhe proporciona denota um novo jogo, ou uma nova fase do jogo, onde o ator não só percebe as facetas do objeto, mas as manipula, imprimindo no objeto suas intenções, reformulando sua imagem e, por consequência, sua Materialidade.

Em outras palavras, percebo que a construção do objeto a ser animado, seja ele boneco ou silhueta implica num jogo baseado em signos e convenções que o prepara para um segundo jogo, estabelecido com ator manipulador. Este segundo jogo, atinge o nível máximo quando agrega outro jogador, o público, evoluindo para o jogo cênico. Momento em que a Materialidade do objeto se manifesta de forma mais ampla, pois ultrapassa o suporte material, perpassa sua carga expressiva e se consolida na convenção estabelecida entre o ator bonequeiro, ou, apenas, entre o manipulador e o espectador, no grande jogo que é o teatro, neste caso, o Teatro de Animação.

Tomo por referência os autores e temas abordados até o presente momento, para apresentar e analisar, na seqüência, relatos e resultados obtidos a partir da observação que realizei nas duas montagens: *'A Mala de Ofélia'* e *'Pode Ser ou Dá na Mesma'*, onde abordo a Materialidade respectivamente no Teatro de Bonecos e no Teatro de Sombras.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste capítulo, discutirei aspectos relativos a este estudo como pesquisador e como artista-educador, sobre minha ação, como bonequeiro em dois espetáculos teatrais, *A Mala de Ofélia* e *Pode Ser ou Dá na Mesma*. Nos capítulos anteriores apresentei o Teatro de Animação, o uso da convenção cênica nesta linguagem e a associação deste com o jogo, como elementos constituintes de sua Materialidade. Trouxe ainda, dois de seus desdobramentos: o Teatro de Bonecos e o Teatro de Sombras, discorrendo sobre os aspectos: históricos, artísticos, técnicos e conceituais destas linguagens.

Os trabalhos artísticos desenvolvidos demandaram enorme esforço humano por parte de todos os envolvidos. Entretanto, a maior dificuldade encontrada por mim, enquanto pesquisador, foi a escolha de uma metodologia de trabalho que cooperasse, ao mesmo tempo, com a produção artística e com a execução desta Dissertação de Mestrado. A Metodologia Triangular propagada por Ana Mae Barbosa (2007), foi a que se mostrou mais adequada a esta dupla empreitada e tornou-se uma constante nas duas montagens teatrais nas quais me engajei como observador participante.

Embora todos os movimentos da Metodologia Triangular (o contextualizar arte, o fazer arte e o fruir arte) estivessem presentes no desenvolvimento das montagens teatrais, nem sempre eles foram realizados de forma consciente ou intencional, em muitas ocasiões prevaleceu uma ação intuitiva. Em outras eles se sobrepuseram.

Acredito que isto tenha ocorrido, em parte, dada a minha condição de observador participante, condição na qual o envolvimento com os trabalhos elaborados gerava uma proximidade tão forte, que dificultava a percepção da obra realizada como um todo, ofuscando o senso crítico. Somente agora, após a conclusão da observação de ambas as montagens, consigo vislumbrar parte do caminho que percorri em direção a noção da Materialidade no Teatro de Animação.

Os três movimentos - o contextualizar arte, o produzir arte e o fruir arte – que compõem a Metodologia Triangular foram utilizados como uma bússola na construção dos elementos cênicos utilizados nas duas montagens teatrais. A seguir apresento o relato sobre estas montagens.

4.1 A MATERIALIDADE EM A MALA DE OFÉLIA (NO TEATRO DE BONECOS)

Para que haja uma melhor compreensão das atividades desenvolvidas em cada grupo observado e a relação destas com a questão central da minha pesquisa sobre A Materialidade no Teatro de Animação, apresento o contexto em que se deu o meu envolvimento como pesquisador na montagem de Teatro de Bonecos *A Mala de Ofélia*.

Embora o Teatro de Sombras seja um tema recorrente nesta montagem, o seu eixo de encenação se concentra no Teatro de Bonecos. Patrocinada pelo FAC (Fundo de Apoio a Cultura da Secretaria de Cultura do Distrito Federal), *A Mala de Ofélia*, uma adaptação do livro *O Teatro de Sombras de Ofélia* do escritor alemão Michael Ende (2005), teve início no segundo semestre de 2007, com a formação de um grupo composto inicialmente por um elenco de três atrizes e a minha presença como bonequeiro e pesquisador.

Michael Ende (2005), com ilustrações de Friedrich Hechelmann, veja Figura 22, conta a história de uma senhora chamada Ofélia, que trabalhava como ponto no teatro de uma cidadezinha, até que um dia este foi fechado. A partir de então, Ofélia encontra como companhia as muitas sombras sem dono, sombras que aprendem com esta simpática velhinha a arte do teatro, as grandes palavras dos poetas e passam a representá-las para o público dos mais diversos lugares. Por fim, Ofélia conhece e aceita a companhia da última sombra, a morte. Quando ela descobre um novo lugar, no qual seus olhos não precisam mais de óculos e percebe que as sombras que acolhera tornaram-se seres coloridos e iluminados.

O início do meu envolvimento nesta montagem cênica se deu quando recebi o convite das atrizes envolvidas na peça para elaborar os desenhos dos bonecos e depois confeccioná-los. A Figura 23 é uma das imagens anexadas ao projeto de montagem encaminhado ao FAC, sua elaboração foi inspirada nas ilustrações de Friedrich Hechelmann.



Figura 22 – Fragmento do livro *O Teatro de Sombras de Ofélia*, ilustração de Friedrich Hechelmann.

Após o meu ingresso no Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação, engendrou-se a perspectiva de que eu pudesse acompanhar todo o processo de montagem cênica do grupo, como um observador participante utilizando a *Metodologia Triangular*. O que ocorreu com o consentimento do grupo.

A partir de então, além de me posicionar como pesquisador, tive como participação efetiva nesta montagem a criação e a confecção de bonecos, de silhuetas e de elementos cenográficos. Quando estes elementos foram concluídos, pude colaborar com o grupo acumulando o papel da direção cênica.

O elenco da peça foi composto inicialmente por três atrizes, duas com graduação em Artes Cênicas e uma em Letras, com mestrado em Artes. Todas com vivência no campo do Teatro de Animação. Mais tarde, próximo à conclusão deste trabalho, ingressou uma quarta atriz manipuladora, que também possuía experiência no campo da animação e graduação em Artes Cênicas pela UnB.

Observei três momentos distintos no grupo, o primeiro deles refere-se ao processo de montagem, da concepção a confecção dos bonecos e dos elementos de cena. O segundo estágio foi demarcado pelos ensaios e a apresentação das primeiras versões da peça *A Mala de Ofélia*. E, por fim, a última etapa da observação, quando o grupo, insatisfeito com os resultados estéticos alcançados até então, resolve investigar mais a fundo as questões relativas à Materialidade no Teatro de Animação e desenvolve um novo processo de criação de cenas, chegando a novos resultados.

Cada um destes três momentos pelos quais passou o grupo envolvido na montagem da *Mala de Ofélia* encerrava em si o tripé da Metodologia Triangular, o avanço de um momento para o outro indica um deslocamento na espiral de Barbier (2002), como referido na Metodologia (ver página12).

O primeiro movimento pode ser observado de uma forma bastante concreta desde a reunião dos sujeitos sociais elaborando e vencendo o edital do FAC, programa governamental que permite aos artistas de Brasília receberem fomentos para a realização de trabalhos artísticos, até a definição das funções que cada indivíduo exerceria na montagem, com base no projeto aprovado. O segundo movimento, o de



Figura 23 - Colagem de Ofélia, inspirada nas ilustrações de Hechelmann.

produzir arte se efetiva com a elaboração e confecção dos bonecos, silhuetas e adereços de cena, que pode se confundir como aponta Dewey (1980), com o terceiro movimento, o fruir arte; pois o artista ao mesmo tempo em que tem a capacidade técnica para realizar também tem a sensibilidade e a faculdade crítica para analisar a qualidade da obra que está realizando. Dependendo dos resultados o artista escolhe como deve continuar seu trabalho.

Na *Mala de Ofélia*, tal situação fica evidente quando, a partir de certas experimentações com bonecos “pilotos”, houve um redirecionamento na construção de vários bonecos. Nesta esfera, foram enfatizados os aspectos estéticos, o que acabou por conduzir as ações seguintes para o objeto desta pesquisa, a Materialidade no Teatro de Animação.

Apresento, na seqüência, meu olhar como construtor, isto é, como bonequeiro sobre estes três momentos pelos quais passou a produção da *Mala de Ofélia*, expondo minhas inquietações e achados sobre a Materialidade no Teatro de Bonecos. Agrego, ainda, a esta apresentação, algumas falas das atrizes envolvidas, entremeando as discussões em torno da Materialidade no Teatro de Animação com os autores abordados no Referencial Teórico.

O processo de montagem da peça *A Mala de Ofélia* teve início no dia 18/09/2007 quando o grupo se reuniu pela primeira, após a aprovação do projeto pelo FAC para realizar uma leitura do livro que deu origem a proposta de montagem. Tendo como base o projeto encaminhado ao FAC e a leitura do livro *O Teatro de Sombras de Ofélia* o grupo deu início à adaptação da obra para linguagem cênica elaborando um roteiro coletivo. Neste roteiro, o grupo pontuou a seqüência de ações e acontecimentos, observando a ordem de entrada e saída de personagens, as transições de cenas, de espaços e o uso de elementos e adereços cênicos.

Considerando o roteiro e o levantamento dos personagens, dos adereços de cena e dos cenários, o grupo adentrou nos aspectos materiais do espetáculo, cogitando as técnicas de manipulação de bonecos, suas dimensões, características visuais. Cada técnica de manipulação foi eleita pelo grupo a partir de critérios como facilidade de produção, o tempo para sua realização e, posteriormente, os meios necessários para armazenar e transportar os bonecos. Meu papel como bonequeiro, nesta discussão, foi o de indicar possíveis materiais e técnicas a serem empregadas na confecção dos bonecos, de acordo com as necessidades apontadas pelo grupo e a minha experiência como construtor de bonecos para o teatro de animação.

Para embasar parte destas decisões o grupo optou pela experimentação de algumas formas de manipulação, utilizando diferentes técnicas, como a manipulação direta do boneco sobre o balcão (que demonstro ilustro na Figura 24), e ainda as técnicas de bonecos de luva, de marote, de bonecos de vara e até de objetos (como escovas, canecas).

Assim, neste período de experimentação do grupo, conduzi exercícios de manipulação, relacionados à minha experiência como ator bonequeiro, no que se refere à construção e manipulação de bonecos. Um destes exercícios, registrado em vídeo e fotografia, corresponde ao da Figura 24, no qual propus às atrizes que manipulassem um boneco construído por mim, em espuma acoplada (revestida com tecido), com as partes costuradas e articuladas.

Com este experimento, pude verificar alguns aspectos da relação entre os materiais, a forma, a dimensão e a expressividade dos bonecos. Estes aspectos podiam ou não relacionar-se com a forma de manipulação das atrizes. Por exemplo, ao observar a manipulação direta de um boneco de espuma articulado, com aproximadamente 30 centímetros de altura (veja a Figura 24), verifiquei que as dimensões do boneco dificultavam a visualização deste para quem estivesse a uma distância superior a três metros. Esta visualização era ainda mais comprometida quando as atrizes seguravam os membros do boneco a fim de manipulá-los, de forma que suas mãos encobriam parte dos braços e pernas do mesmo.



Figura 24 – Boneco de espuma com articulações - manipulação direta sobre balcão com auxílio de espelho.

O tamanho diminuto do boneco manipulado apontava, tanto para o construtor, ora espectador, quanto para as atrizes, a necessidade de se buscar diferentes “pegadas”, isto é, as formas e os pontos de apoio utilizados para segurar e manipular o boneco para realizar um movimento sem prejudicar sua visualização pelo público, como a das mãos em pinça. Além da “pegada”, investiguei o posicionamento das atrizes em relação ao boneco e o que se queria mostrar. Este exercício foi realizado por duplas que movimentavam o boneco sobre um balcão, posicionadas de frente para um espelho que tomava a parede.

O primeiro momento deste exercício foi o da definição de quem deveria manipular a parte inferior do boneco e de quem manipularia a parte superior, sendo que esta última deveria conduzir as ações do boneco, como o início de deslocamentos e o olhar. Uma vez definido o papel de cada atriz na movimentação do boneco, as atrizes buscaram uma sintonia entre elas para que a movimentação de uma parte do boneco não destoasse da outra. Assim, solicitei que criassem um eixo corporal para o boneco, estabelecendo uma tensão entre a parte superior e a inferior deste. A atriz manipuladora, responsável pela cabeça, exercia uma força para cima e a que conduzia os pés, os puxava para baixo. Uma vez estabelecida a tensão, gerou-se a idéia de um eixo, de uma coluna.

Logo as atrizes passaram a realizar com o boneco movimentos básicos, como o de andar, no qual o boneco “aprendia” a pisar; e o de olhar, no qual o boneco devia “enxergar” algo, alguém ou a si mesmo, sem que houvesse, necessariamente, uma intenção por trás desta ação.

Nesta parte do exercício, embora não houvesse uma intenção na realização do movimento, além de realizá-lo, alguns movimentos do boneco acabavam carregados de significados, principalmente quando o mesmo parecia olhar para algo ou para si. Assim, à medida que as atrizes estabeleciam uma sintonia entre elas e entre o boneco, inseri na manipulação, pouco a pouco, uma intenção no movimento, transformando a simples ação em um gesto. Isto, a partir de comandos dirigidos “ao boneco” como: “acompanhe com o olhar uma formiga [...] tente matá-la... Agora reaja, é uma barata”.

Estas reações do boneco se tornavam mais intensas quando as atrizes conseguiam uma sintonia entre os movimentos dos membros superiores com o dos membros inferiores. Diferente do que ocorria quando uma parte do corpo do boneco contradizia a outra ou quando ocorriam movimentos reflexos, em que uma parte do corpo do boneco de movia por conta de outra parte manipulada pelas atrizes.

Procedimentos semelhantes foram realizados em outros exercícios de manipulação com diferentes técnicas de manipulação e de bonecos, como o de luva e o

de varas. Em cada técnica experimentada encontramos desafios no que se refere à arte da manipulação e da animação. Nos bonecos com boca articulada prevalecia a dificuldade de sincronizar o abrir e fechar da boca com a fala pronunciada. Ao concentrarem-se em demasia neste mecanismo de articulação, as atrizes acabavam se esquecendo da movimentação do boneco como um todo. Por outro lado, a articulação da boca, quando bem sucedida, trazia para a animação uma riqueza, um ganho na expressividade do boneco, que mais tarde justificou a escolha por este mecanismo na confecção de Ofélia.

Além das diferentes técnicas e mecanismos manuseados, o grupo experimentou bonecos de diferentes dimensões e materiais, como bonecos confeccionados em madeira e tecido e bonecos modelados em papel. Os bonecos pequenos eram difíceis de serem manuseados pelas atrizes e para serem bem visualizados pela platéia requeriam a proximidade desta. Vale lembrar que, quando me refiro à platéia, nesse momento me refiro à minha própria condição no momento da realização destes exercícios. Por outro lado, bonecos de grandes proporções, pesados ou com um grande número de articulações apresentavam outras dificuldades para as atrizes, pois estes exigiam características como estatura, força para sustentá-los e para movimentá-los, bem como, habilidade para controlar suas ações.

Além desta interação entre o boneco com a ação das atrizes, verifiquei a relação entre os materiais empregados na construção do boneco e seus mecanismos de articulação ou de outra natureza. Ainda tomando como exemplo a Figura 24, observei que as articulações de um boneco confeccionado em espuma sem a camada de tecido, acabavam se deteriorando mais rapidamente do que as articulações de um boneco cuja espuma era recoberta por uma camada têxtil. Este fato também observado por Oliveira (2007) para quem os “bonecos de espuma são muito expressivos e possuem textura regular. [mas] Apresentam como principal inconveniente a fragilidade do material” (p.67).

Ficou evidente que um boneco confeccionado em madeira possuía uma sonoridade e uma resistência a impactos, distintas das de um boneco construído em outro material. Assim, a definição dos tipos de bonecos e de sombras para a montagem da adaptação teatral, bem como a escolha dos materiais utilizados em suas confecções, suas dimensões e formas, foi pautada pelas peculiaridades que cada técnica proporcionava, tais como facilidade de manipulação, visualidade, expressividade e durabilidade.

Outros fatores decisivos na seleção de técnicas de bonecos e uso de materiais foram o orçamento disponível e o prazo para a realização da montagem. Estes, somados às experimentações, foram determinantes na concepção do espetáculo.

Também contribuíram para estas definições as expectativas das atrizes com relação aos bonecos, no que se referem ao peso, às possibilidades de movimento, à altura das atrizes, à necessidade do deslocamento destas em cena, as possibilidades de cenário para cada técnica de boneco, refletindo na relação espacial, ou seja, o espaço, pensado tanto para quem faz a cena como para quem a assiste.

Em meio à diversidade de técnicas de manipulação escolhidas, entre as quais os bonecos de manipulação direta, de luva, de vara e as silhuetas de papel que representaram na montagem as próprias sombras que geravam em alguns momentos, persegui uma unidade estética, responsabilizando-me pela composição visual dos bonecos e dos demais elementos presentes nas cenas.

O grupo optou por bonecos que tivessem boca articulada e integrasse a técnica da manipulação direta para os personagens Ofélia (idosa) e Diretor. Utilizei uma linha de confecção próxima ao trabalho desenvolvido por Paulo Bernardo Nazareno, um bonequeiro conhecido no meio teatral de Brasília. Este artista constrói bonecos com mecanismos que o tornam capazes de ficarem em pé sem que o manipulador os sustente. Seu sistema de alavancas facilita a articulação da boca e a sincronia desta com a fala. Acreditamos que isto facilitaria a sua manipulação e a movimentação das três atrizes em cena. Veja parte dos mecanismos deste boneco nas Figuras de 25 a 30.



Figura 25 - Visão frontal de cabeça com boca articulada.



Figura26 - visão lateral de cabeça com boca articulada.



Figura 27 - Visão de parte da estrutura autossustentável de um boneco.



Figura 28 - Visão lateral de parte da estrutura autossustentável de um boneco.



Figura 29 - fragmento do mecanismo anterior de autosustentação e articulação de um boneco construído por Nazareno.



Figura 30 - Fragmento do mecanismo anterior de auto sustentação, destravado para realização do movimento das pernas.

A possibilidade do boneco se auto-sustentar quando solto pelas atrizes em cena além de facilitar o deslocamento das atrizes em função das cenas, como a substituição de uma atriz manipuladora por outra, deveria proporcionar a imagem do boneco como personagem independente das mesmas, ainda que por um breve instante, insinuando a idéia de vida latente. Daí a importância desta opção pelos bonecos com boca articulada e estrutura auto-sustentável. A boca articulada, como disse anteriormente, ampliaria este efeito, pois o seu mecanismo além de permitir o controle de abertura da boca a matinha fechada quando não era acionado. Dando a sensação de que a voz de fato pertencia ao boneco, parte do processo de humanização deste. Mas, a realidade sempre foi menos generosa que o plano das idéias.

Dada a complexidade da estrutura auto-sustentável e a urgência na construção dos bonecos, apenas dois bonecos foram eleitos para serem confeccionados com base nesta técnica de construção, a Ofélia e o Diretor, que mais tarde ganhou o nome de Hugo. Para os demais bonecos da montagem foram selecionadas outras técnicas e materiais que foram do uso da papelagem ao emprego da borracha E.V.A.. Assim, paralelamente à construção dos bonecos, das silhuetas e dos demais elementos de cena, foi retomado o trabalho dramático inserindo no roteiro cênico as falas para os personagens, as anotações de movimentações de cena, os estudos com indicações de quem manipularia o boneco ou a silhueta de cada cena, em quais momentos e onde.

Este estudo de movimentação de cena das atrizes e da função que cada uma desempenharia dentro desta e mais um conjunto de outros fatores levou o grupo a rever algumas decisões a respeito dos tipos de bonecos, decisões estas reforçadas ou, até mesmo, forçadas pelo prazo de execução do projeto de montagem e pelas dificuldades de se construir bonecos com mecanismos de articulação como os utilizados por Nazareno.

Dificuldades, importante frisar, que foram encontradas principalmente por mim, enquanto responsável pela concepção e pela construção dos bonecos, das silhuetas e dos demais elementos de cena, na medida em que tentei atender às solicitações do grupo de atrizes. Solicitações que nem sempre condiziam com minha expectativa como bonequeiro, fosse algo referente à proporção do boneco, algum tipo de mecanismo ou, até mesmo, a estampa de um figurino.

Apesar das dificuldades técnicas, consegui, com adaptações, uma estrutura auto-sustentável próxima à de Nazareno, como exposto na Figura 31. Esta estrutura foi utilizada para a boneca Ofélia em sua fase idosa. No boneco do Hugo, veja Figura 32,

utilizei apenas o mecanismo de articulação da boca. Assim, este boneco não se auto-sustentava em pé.



Figura 31- Ofélia, boneca em fase de construção, com mecanismo semelhante ao do utilizado por Nazareno.



Figura 32 - Diretor, boneco de manipulação direta com boca articulada.

Mesmo conseguindo uma estrutura semelhante à dos bonecos de Nazareno, que se auto sustentam, quando soltos pelo manipulador, foi necessário a remoção de parte do mecanismo que permitia o boneco da personagem Ofélia ficar em pé, pois o mesmo estava dificultando a manipulação deste boneco pelas atrizes e o andamento das cenas. Houve ainda outras alterações como o encurtamento dos braços, que ficaram desproporcionais ao corpo da boneca e interferiam no uso da mala que esta deveria carregar. Bem como a substituição dos pés, isto é, de seus sapatos, pois os primeiros ficaram muito pesados e emperravam o movimento de caminhar que as pernas deveriam executar.

Estas mudanças foram realizadas em função da experimentação das possibilidades de movimentação deste boneco, de suas adequações às cenas para as

quais sua estrutura foi concebida e das expectativas descritas pelas atrizes que contribuíram, ainda, me auxiliando na confecção de quase todos os bonecos.

Outra mudança, na estrutura de Ofélia, foi no que se refere aos traços de sua fisionomia, a partir da pintura das cabeças ou de elementos como penteados e adereços como brincos, óculos. Alterações realizadas no sentido de caracterizar melhor o personagem ou de corrigir o foco (direção do olhar), suavizar expressões para que o boneco não parecesse demasiadamente imerso em um único estado de ânimo. Ajustando o figurino, a maquiagem, o penteado e outros elementos de caracterização para se obter um todo coerente, o que podemos perceber nas Figuras de 33 a 36.



Figura 33 - Primeira maquiagem de Ofélia.



Figura 34 - Maquiagem retocada.

Destaco que esta mudança não ocorreu apenas na esfera visual ou física do boneco, ela transcendeu do nível estrutural para o nível da cena, trazendo consigo alterações na forma da manipulação e na apresentação do boneco, refletindo por fim na imagem do personagem, em sua materialidade.

Foi justamente a consciência das possíveis implicações de cada escolha de um material ou técnica de manipulação, que me trouxe uma série de angústias, principalmente quando era preciso retomar o projeto do boneco, remodelando-o, transformando-o, de certo modo, em um novo objeto.

Parte desta angústia tinha relação direta com o desejo de atender às expectativas das atrizes com relação ao boneco, seu aspecto estrutural e funcional, isto é, a facilidade de manipulação, seu peso, sua resistência, suas possibilidades de movimento. A outra parte tinha um fundo mais estético. Não me referindo apenas à beleza ou ao encanto do boneco, mas, também, ao que este deveria comunicar como ou sobre o personagem.

Percebi então, neste período de construção e adaptação dos bonecos às expectativas do grupo, que a experiência de construir outros bonecos em momentos anteriores a esta montagem me ajudaram a tomar decisões, por materiais e técnicas de confecção, ajustando a estrutura de Nazareno ao que eu poderia realizar no momento. Esta relação entre experiência e intuição no processo de confecção do boneco me reporta ao posto por Oliveira (2007), para o autor:

Cada boneco, [...], concentra em si um método de pesquisa e confecção, um projeto de design. Mesmo não sendo produzido em série, como se esperaria de um produto de design, cada boneco é em si um protótipo e um produto final único, que traz todas as etapas de construção. Estando essas etapas inseridas em um método de pesquisa, a criação de um boneco passa de uma realização artesanal intuitiva para um produto solucionado dentro de um pensamento de design (2007, p.25).



Figura 35 - Ofélia com figurino.



Figura 36 - Ofélia finalizada e, em cena.

Retorno, então, a um momento anterior ao das Figuras de 33 a 36, para detalhar um pouco mais, os materiais e as técnicas empregadas na confecção dos bonecos que elegi para discutir a Materialidade, o boneco Ofélia e o boneco Hugo. Explorando as possíveis relações que surgiram dos aspectos materiais que constituem os bonecos com o processo de manipulação e de animação destes pelas atrizes.

Dividi os bonecos em partes a serem analisadas, tais como: a cabeça, que se subdivide em fisionomia e penteado, o tronco e seus membros, chegando a aspectos como indumentárias e acessórios. Parti, ainda, da camada mais interna até a mais externa, apresentando a estrutura que sustenta o corpo, mecanismos de articulação, até chegar às camadas de revestimento, ou de tratamento, como a indumentária e a pintura que, no caso, é equivalente a uma maquiagem teatral.

Para tanto, apresento alguns termos que usarei na descrição e análise dos bonecos, relativos ao processo de confecção destes, à manipulação da matéria pelo bonequeiro, como construtor do objeto a ser animado, a vir a ser, tais como escultura, acoplagem e modelagem, meios de se transformar a matéria. Termos que Oliveira (2007) apresenta com clareza, veja, por exemplo, suas colocações a respeito da escultura:

Neste processo, trabalhamos com a subtração do material, o que implica um conhecimento tridimensional do objeto imaginado associado à habilidade do escultor. Uma vez retirada parte do material, esta não presença da matéria tem que corresponder ao espaço vazio do objeto. De todo material bruto inicial só deve restar o objeto imaginado, agora formatado neste material (Oliveira, 2007, p.79-80).

Embora não seja o foco de análise, a silhuetas que apresento na página seguinte, veja as Figura 37 e 38, mantém uma estreita afinidade com a escultura, pois parte de sua confecção se deu mediante a subtração de partes do material que a compôs, demandando, inclusive, como bem coloca Oliveira (2007), o uso de um instrumental específico, como tesouras, estiletes e, em alguns casos, até, bisturis. Além da escultura, esta silhueta (Noite Enferma), exemplifica o que o autor denominou por acoplagem, pois sua composição se dá a partir da sobreposição e do encaixe de partes articuladas ou fixas.

Oliveira (2007) definiu o termo acoplagem, como sendo o processo de composição do objeto pela apropriação e montagem das peças (ou de parte delas), com o objetivo de construir um novo objeto. Assim, o termo acoplagem diz respeito ao

processo de sobreposição e encaixe de peças que geram a noção de um todo do objeto. Esta sobreposição permite a instalação de mecanismos, como o que usei para articular a boca da Silhueta da sombra Noite Enferma e o painel de sombras ilustrados nas Figuras 37 e 48.



Figura 37 - Silhueta para a personagem Noite Enferma.



Figura 38 - Painel de silhuetas sobrepostas e articuladas para projeção de sombras.

As Silhuetas que utilizamos na *Mala de Ofélia* tanto foram utilizadas para projetar sombras, como para representar as próprias sombras. O que lhes conferiu o *status* de boneco bidimensional ou de figura plana articulada. A sobreposição das partes que compõem a silhueta implica, geralmente, no fato de que parte da peça seja visível e outra adentre a forma sobreposta. Isto gera ainda a composição de camadas, que concretamente compõem a materialidade destas formas. As camadas visíveis geralmente são as mais externas enquanto as internas assumem uma função estrutural, de suporte. O que não significa que estas camadas internas sejam menos importantes que as camadas visíveis na construção da imagem do objeto composto.

A modelagem, para Oliveira (2007) é mais um meio de se transformar a matéria, a despeito da escultura, além de permitir a subtração da matéria possibilita ao construtor, quando necessário, que se acrescente mais matéria, até que se obtenha a forma desejada, o que permite uma maior margem para o erro. Uma vez retirado errado, podemos refazer e consertar este erro.

Por vezes, para realizar a modelagem dos bonecos na *Mala de Ofélia* utilizei um esquema, que poderia ser um desenho ou uma colagem, como um estudo prévio do que iria construir. Na Figura 3, exposta anteriormente no Capítulo Metodologia junto com a Figura 4, trago um exemplo de modelagem em massa à base de cera, que constituiu uma das etapas do processo de confecção das cabeças dos bonecos Ofélia e Hugo, para *A Mala de Ofélia*.

Nesta etapa da confecção dos bonecos, a modelagem em massinha lhes confere forma e volume. Ela antecede a etapa da papelagem, que também é uma técnica de modelagem, onde são sobrepostas camadas de papel e cola até que se obtenha uma superfície rígida o suficiente para se descartar a massa que a moldou. A papelagem permite a obtenção de uma estrutura ao mesmo tempo resistente e leve, semelhante à técnica do papel marchê, pasta a base de papel. Parte desta forma e deste volume é finalizada, após a papelagem, por meio das demãos de massa corrida e pela pintura.

A partir das Figuras expostas anteriormente é possível perceber que apenas uma parte dos traços que compõem a fisionomia do boneco são dados pela modelagem, ficando a critério da pintura a conclusão destes, como é possível visualizarmos ao compararmos as Figuras 3 e 4 na próxima página, com as Figuras 39 e 40 abaixo. Se nas primeiras imagens fica evidente que o volume do nariz e dos olhos da cabeça de Ofélia são definidos tanto pela modelagem como pela pintura ao passo que ao observamos a cabeça do boneco Hugo, nas Figuras 39 e 40, verificamos que o seus olhos e os seus lábios, e a idéia de que estes possuem um volume, são representados

pela pintura que compõe sua fisionomia. O mesmo vale para sua barba, que não passa de pequenos traços de tinta.



Figura 3 - Modelagem da cabeça de Ofélia.



Figura 4 - Ofélia em processo de papelagem.

Mesmo no que se refere à pintura, como uma camada de tratamento dada às camadas anteriores, como as da papelagem e as das demãos de massa corrida, ocorre uma sobreposição de cores e formas, de tons claros e escuros. Ela não se dá por acaso, cada camada de tinta tem a função de ampliar o efeito da modelagem ou de propor uma forma, um material, como a pele, os pêlos e demais partes que compõem a fisionomia deste boneco.



Figura 39 - Boca articulada do boneco Hugo em fase de construção.



Figura 40 - Boneco Hugo em fase de construção.

Neste sentido, ao observar que a pintura, como elemento capaz de sugerir uma forma, como a do olho do boneco ou um tipo de material, como a pele. Percebi que existe uma relação entre o material presente e o material sugerido, na construção da materialidade do boneco. Denomino como material presente, todo o material que compõe fisicamente o boneco, como o papel, a madeira e, no caso da pintura, os pigmentos. O material sugerido nasce a partir do material presente, como sua forma, consistência ou cor. Por exemplo, embora a barba do boneco Hugo seja apenas alguns traços de tinta, quem a visualiza, pode ter a impressão, ou reconhecê-la como uma barba áspera. Ao examinarmos a imagem do boneco Ofélia, vemos os seus óculos como se este estivesse completo, embora os mesmos não possuam lentes. Ou ainda, ao olhar para o cabelo dos bonecos o vemos como cabelos e não apenas como lã. Vejam as Figuras 41 e 42.

Assim, a sugestão de um tipo de material a partir de outro, não significa que este outro não seja percebido. Isto se justifica em parte, pela presença do fenômeno da Dupla Visão, no qual somos capazes de observar o boneco tanto como personagem, como objeto.

Reconhecendo o boneco como objeto potencial personagem, a pintura, principalmente da fisionomia do boneco, assume o aspecto de maquiagem teatral, ela complementar as formas obtidas a partir da papelagem de um molde, podendo ainda, camuflar pequenas falhas como deformidades ou rachaduras que surjam após a sua conclusão.



Figura 41 - Cabeça do boneco Hugo maquiada e com aplique de lã para o cabelo.



Figura 42 - cabeça de Ofelia maquiada e com adereços.

Comparada à maquiagem teatral, a pintura revela traços da personalidade do boneco, tais como cor de pele, gênero, idade, saúde e, até mesmo, seu estado emocional. Para Oliveira (2007) o boneco enquanto objeto plástico, visual, deve vir carregado destas informações, pois

O objeto/boneco está a serviço de uma personagem dentro de uma narrativa e, portanto, deve ser reconhecido como tal. Por este motivo o boneco deve possuir características que permitam uma identificação com a personagem e o imaginário que a envolve. Assim o boneco integra e manifesta o imaginário através da representação de uma parcela do repertório identificada naquele objeto. [...] Portanto, se pensarmos que a materialidade e a visualidade do suporte influenciam na recepção do conteúdo, é possível compreender o “designer de bonecos” como um importante mediador na relação entre o receptor e o objeto. Assim, diante da mediação que exerce entre o objeto e o receptor através da configuração formal do suporte, o designer deve conjugar variáveis relativas às intenções da narrativa e às necessidades do público. [...] Para esta representação, o domínio do material e suas características físicas é fundamental. É este domínio que vai garantir uma justa adequação entre a intenção de comunicar e o resultado captado pelo espectador (Oliveira, 2007, p.106-107).

Concordo com idéia apresentada por Oliveira (2007) do boneco como um suporte para uma narrativa que se define junto com a materialidade, com a expressividade gerada pela sua construção física e visual. Esta construção, como coloquei até o presente momento, se dá a partir de uma sobreposição de camadas de materiais, de formas e de informações. Neste sentido, percebo semelhanças entre o que o autor define como “designer de bonecos” e o que entendo neste trabalho por bonequeiro, principalmente no que se refere ao papel de intermediar o processo de comunicação que ocorre no jogo cênico, entre o ator manipulador, o objeto e o espectador.

Fica evidente ainda, na citação acima, que a constituição da materialidade do boneco ocorre, em um primeiro momento, a partir da necessidade de se comunicar algo. Que a materialidade ganha corpo, à medida que o bonequeiro seleciona os materiais, as formas e os meios com os quais pretende concretizar sua narrativa.

Esta seleção de materiais, de formas e técnicas atinge uma nova dimensão quando o boneco passa a ser construído. Neste momento, ocorre o jogo do que deve ser e no que está se tornando o boneco. Jogo no qual o construtor avalia cada passo dado em direção à conclusão do boneco, usando de sua habilidade técnica e de sua sensibilidade estética para traçar alterações na rota e no destino deste como objeto.

Estas alterações indicam a finalidade primeira do boneco, o palco onde este, simultaneamente, interage com a ação do ator e do espectador, trata-se do estabelecimento do jogo, da convenção teatral, da última camada constituinte de sua materialidade.

A expressão fisionômica é a parte mais relevante da cabeça e do corpo, de ambos os bonecos analisados. Ela é composta pelo olhar, isto é, pela posição dada às pupilas, que determina a direção em que os olhos vêem. Do alinhamento das pupilas em relação à direção do olhar se determina o foco do boneco, necessário para que o boneco veja com clareza, ou seja, para que o público perceba para o que e onde olha o boneco. As sobrancelhas complementam esse olhar, de acordo com a linha que traçam, se reta ou curva, em movimento ascendente ou para baixo, para o centro ou para fora

Como coloquei anteriormente, a pintura como maquiagem, revela traços do personagem para o qual o boneco foi construído. Ela é uma das sub-camadas mais externas da materialidade do boneco. No caso da Ofélia e do Hugo, esta maquiagem fixa uma expressão fisionômica, apesar da boca articulada destes bonecos, suas sobrancelhas, seus olhos não se mexem. Apesar desta rigidez facial, percebi que ao inclinar a cabeça do boneco, esta oferecia um ângulo diferente de sua expressão facial. A própria base sobre a qual a pintura foi aplicada, a diferença entre o perfil esquerdo e direito do boneco proporcionava novas impressões ao seu respeito.

Assim, procurei, ao maquiar estes dois bonecos, criar uma expressão que não submergisse demasiadamente em um estado de ânimo, seja ele de alegria, de raiva ou de tristeza. Um boneco que aparecesse em cena com uma feição completamente sorridente não se encaixaria de forma harmônica nas nuances que um texto dramático, por vezes, apresentada ao seu personagem, como ocorre na montagem *A Mala de Ofélia*.

Até o momento tenho tratado da pintura, dos materiais que identificamos com facilidade ao observarmos um boneco. Mas há materiais que compõem o boneco, formal e estruturalmente, mas que não nos damos conta de sua presença, sem que haja, pelo menos uma verificação mais rigorosa. Passei a denominar este material como material oculto, àquele material presente, mas que, geralmente, não é visto nem pelo ator e nem pelo público. As Figuras 43 e 44 trazem um exemplo deste material. Utilizei arame e fita gomada para modelar as mãos, estes materiais acumularam as funções de suporte e estrutura, pois receberam uma sobreposição de camadas de papel e cola, a papelagem e, por fim, a pintura. Cada camada de material que era sobreposta ocultava a camada anterior. Por vezes, além de ocultar a camada anterior, o novo material aplicado tinha a

função de camuflá-lo, sugerindo outra materialidade para aquela camada, funcionando como uma sub-camada. Caso da pintura, que além de ocultar a camada de papel, sugeria que aquela se tratava de uma pele.

Esclareço que neste momento, no qual analiso os bonecos, a construção destes, me refiro ao termo materialidade para discutir as qualidades formais e expressivas dos materiais. Quando falo em expressivo me refiro à capacidade de comunicar dos materiais e das formas dadas ao boneco como objeto.



Figura 43 - Modelagem da mão dos bonecos em arame e fita gomada.



Figura44 - Mãos em fase de papelagem.

Nas fotos apresentadas abaixo trago outros exemplos de materiais ocultos, na Figura 45 é possível visualizar a manta acrílica que reveste a estrutura de madeira e que é utilizada tanto para definir os volumes e formas de Ofélia, como para articulação do tronco deste boneco. Na Figura 46 é nítida a sobreposição dos materiais que vão compondo o todo de Ofélia, uns que ficam a vista de todos e outros que serão encobertos pelo figurino, que se transforma em uma camada mais externa, mas, que nem por isso, deixa de interagir com a camada mais interna. O figurino, por exemplo, dependendo do ajuste às articulações do boneco, pode ampliar ou reduzir as possibilidades de movimento do boneco.



Figura 45 - Parte do tronco de Ofélia.



Figura 46 - Parte inferior de Ofélia.

Ao ouvir uma das gravações em áudio das experiências com os bonecos Hugo e Ofélia, uma fala me chamou atenção. Ela trouxe à tona a questão entre a imagem fisionômica do boneco Hugo e o contraste desta com a imagem do seu figurino. Observe as Figuras 47 e 48.



Figura 47 - Boneco Hugo com figurino.



Figura 48 - Boneco Hugo em posição auto-sustentável.

Leia um trecho da transcrição sobre o boneco Hugo, e a relação entre seu corpo e seu figurino, no Quadro 6, exposto na página seguinte. Ao associar as falas transcritas no Quadro 6 às imagens apresentadas pelas Figuras 47 e 48, verifico que a imagem do boneco como personagem Hugo, se defini em boa parte pela justaposição das informações que partem do seu corpo e do seu figurino.

Nem sempre estas informações a respeito do personagem se sobrepõem de forma pacífica. Por vezes, a contradição entre uma forma e outra, traz uma riqueza, um ganho na expressividade do boneco. Pois estas contradições multiplicam as facetas deste como personagem. Verifiquei ainda, que quando o boneco Hugo está em uma determinada pose, ela pode revelar mais sobre uma de suas facetas que em outras poses.

ASSUNTO (S)	EMISSOR	TRANSCRIÇÃO (com adaptações)
<ul style="list-style-type: none"> - Investigação e percepção do boneco Hugo a ser manipulado. - Relação entre os materiais, a estrutura e a motricidade do boneco Hugo. - Impressões sobre o boneco, a partir da relação entre a sua imagem e possibilidades motoras. 	Amara	É uma estrutura quadrada, com poucos movimentos redondos, a pernas mesmo não possibilita um movimento redondo. Já os braços, assim como as mãozinhas, que têm uma articulação bem molinha a gente consegue ter movimentos, torções que com as pernas não tem, a possibilidade de ter movimento bem conduzido como também movimentos involuntários pelo fato de ser mole. O peso deste boneco está na cabeça, as pernas não tem peso! Ele não se sustenta pelos pés, já que ele se sustenta por cima, elas são até leves demais, dependendo do que se for fazer isso pode ser bom ou ruim. Inicialmente observando o peso dele tá aqui (na cabeça, inclusive visualmente)... Eu acho que ele tem cara de bêbado, sujo, com essa barbicha aqui, é o olho, ele me dá uma sensação de falta de banho... (acho que juntou o cabelo com a barba) ... essa coisa aberta ...parece que o cara não dorme a dias...
<ul style="list-style-type: none"> - Discussão sobre o papel da contradição ou da unidade visual na construção da imagem do personagem. 	Kaise	Essa oposição é legal também, essa não unidade visual, não acho que seja um problema não. A roupa é uma capa né, a cara ta dizendo. É uma coisa tão universitária esse cara, uma mangaça, antropologia, bem bicho grilo...

Quadro 6 – Trecho de transcrição de áudio do grupo *A Mala de Ofélia*.

Assim, além de modificações na estrutura dos bonecos foi preciso que se fizesse ajustes nos figurinos, para ampliar ou mesmo conter alguns dos movimentos de suas articulações. Alterações que também proporcionaram um novo perfil para os bonecos, como a redução da cintura e dos seios de Ofélia. Todo este processo de pós-construção dos bonecos e de todo o material de cena ocupou um tempo maior do que o esperado pelo grupo. Isso prejudicou em grande parte a elaboração das cenas posto que as atrizes vinham enfrentando dificuldades em manipular alguns dos bonecos confeccionados, o que retardou a marcação das cenas. Por vezes, este reconhecimento do funcionamento dos mecanismos de manipulação do boneco e os demais elementos em cena induziram as atrizes à reformulação da cena ou, em um caminho inverso, as atrizes sugeriram ou realizaram mudanças nos bonecos para que os mesmos se adequassem a cena ou marcação proposta no roteiro.

Apesar destes percalços enfrentados, no dia 13/03/2008 o grupo responsável pela adaptação *A Mala de Ofélia* realizou uma primeira apresentação pública na qual demonstrou parte do espetáculo. Veja as Figuras 49 e 50. Esta demonstração de trabalho

foi realizada na Cooperativa dos Atores de Brasília e, após a sua conclusão, foi organizado um debate, onde dois profissionais de Teatro com experiência no Universo da Animação teceram suas críticas ao trabalho exposto, discutindo desde os aspectos estruturais dos bonecos e das cenas, até questões conceituais relativas à concepção desta montagem cênica. Este debate foi gravado em áudio e em vídeo e trouxe algumas contribuições para o grupo que optou por tomar novos rumos.



Figura 49 - Apresentação na Cooperativa dos Atores de Brasília em março de 2008.



Figura 50 - Apresentação na Cooperativa dos Atores de Brasília em março de 2008.

Em abril de 2008, foram realizadas três apresentações de uma nova versão do espetáculo, elaborada a partir das inquietações e colocações realizadas durante o debate na Cooperativa. Desta vez, o grupo apresentou *A Mala de Ofélia* para um público infantil, na Escola Parque da 303/4 Norte, uma no turno matutino, que atendeu aos alunos do segundo ano e duas no turno vespertino atendendo a alunos do segundo e do terceiro ano. Partes das cenas foram registradas em vídeo e em fotografias digitais, veja a Figura 51. Estas apresentações na Escola Parque foram relevantes na decisão do grupo sobre a alteração de sua rotina de trabalho e sobre como buscar novas soluções para a encenação.



Figura 51 - Apresentação na Escola Parque em abril de 2008.

No dia 13/06/08 após uma longa conversa sobre os objetivos alcançados com o trabalho *A Mala de Ofélia*, ponderando as conquistas e as frustrações artísticas do grupo no que se refere à arte da animação, optamos por concentrar a energia do grupo na investigação da Materialidade no Teatro de Animação. Assim, decidimos trabalhar com dois bonecos e dois balcões. Cada boneco era manipulado por uma dupla de atrizes que se alternavam no comando deste, conduzindo a cabeça e conferindo voz ao mesmo.

Construímos a partir deste ponto uma seqüência de trabalho, primeiro, cada dupla elegeu um boneco. Nesta etapa, foram escolhidos os bonecos da personagem Ofélia e do personagem Hugo. Embora as duplas em alguns momentos pudessem trocar seu boneco pelo boneco da outra dupla, cada equipe se concentraria naquele boneco eleito inicialmente, buscando uma intimidade maior com este.

Selecionados os bonecos, cada dupla investigou, a partir dos aspectos visuais e estruturais do boneco informações sobre sua personalidade. Cada dupla verificou os materiais empregados em sua confecção, seu peso, sua resistência, flexibilidade, texturas, dimensões, as possibilidades de movimento que suas articulações proporcionavam. Dos aspectos estruturais do boneco as duplas passaram a observar sua imagem, os elementos de caracterização do personagem, como figurino, expressão

facial, penteado e detalhes da postura do boneco. Como nas falas transcritas no Quadro 6, apresentado anteriormente.

Ao final desta fase cada atriz expôs suas descobertas e impressões elaboradas durante a investigação de cada boneco. O conteúdo variou sobre as possibilidades de movimento, sua amplitude, suas qualidades funcionais associando-as aos aspectos estruturais do boneco, se um movimento era redondo ou quadrado, controlado ou involuntário e como este refletia no corpo do boneco. Isso resultou na descrição do perfil do personagem a partir destas impressões.

Após esta fase cada dupla passou a investigar e a construir um repertório de poses para os bonecos. As atrizes estudavam posições expressivas, algumas nas quais os bonecos se auto-sustentavam e outras nas quais havia a necessidade de uma das atrizes permanecerem em contato com o boneco. Assim, as atrizes se alternavam na elaboração destas poses e, uma vez definida as mesmas, eram apresentadas para a parceira, ampliando o repertório da dupla. Observe a Figura 52.



Figura 52 - Atrizes estudando pose para o boneco Hugo.

A cada pose definida, a dupla verificava a mesma sob diversos ângulos, circulando em torno do boneco e selecionando o melhor ponto de visualização para o espectador. Nesta fase, ficou mais nítido que cada boneco possui um ângulo em que se destaca mais, que uma mesma pose ganha ou perde a partir da forma como ela é mostrada. Não se trata apenas de se visualizar melhor o boneco, mas também de se elaborar uma determinada leitura, uma pose vista por um determinado ângulo pode

sugerir um estado de ânimo diferente da vista por outro ângulo, como procuro exemplificar com as Figuras de 53 a 58. Na primeira imagem não é possível visualizar os olhos do boneco, vemos apenas uma parte da boca, diferente do que ocorre na Figura 58 onde vemos a feição de Ofélia, que embora esteja em uma posição contorcida não aparenta a mesma tensão, que a imagem anterior apresenta.



Figura 53 - Visão frontal de Ofélia.

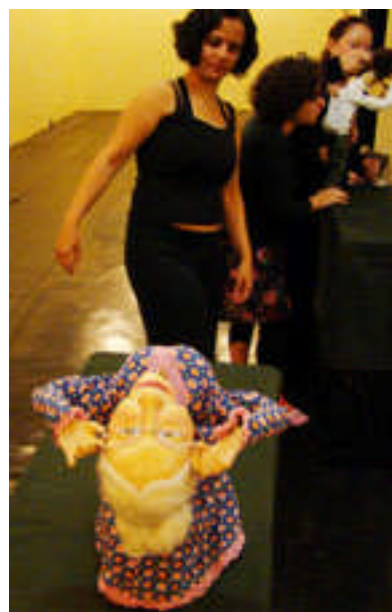


Figura 54 - Visão posterior de Ofélia.



Figura 55 - Visão 1 da pose do boneco Hugo.



Figura 56 - Visão 2 da pose do boneco Hugo.



Figura 57 - Visão 3 da pose do boneco Hugo.



Figura 58 - Visão 4 da pose do boneco Hugo.

Ao final deste exercício cada dupla demonstrou uma parte de seu repertório para a outra dupla, o que ampliou as possibilidades, pois cada dupla poderia agregar elementos das poses descobertas pela outra ao seu boneco, salvo restrições que o próprio boneco impunha como a falta de amplitude de uma articulação.

Como continuidade deste exercício, cada dupla elegeu duas poses em uma ordem fixa. Após determinarem esta ordem as atrizes investigaram movimentos de

transição de uma pose para a outra. Nesta etapa as atrizes tinham que se atentar para sua disposição em relação ao boneco, a elas mesmas e ao público, buscando uma fluidez na manipulação, uma limpeza visual que levasse o foco da ação para o boneco.

Uma mesma trajetória de uma pose para a outra apresentava qualidades diferentes à medida que se alterava o tempo, a intensidade do movimento deixando-o mais pesado ou leve, controlado ou desgovernado. Ao realizar a trajetória de uma pose para outra, as atrizes investigavam até que ponto, da transição, uma pose continuava sendo identificada como tal e em que momento passava a ser identificada como a outra pose.

Outros elementos foram observados neste exercício, um deles o olhar do boneco, quando o boneco não tinha foco, parecia não olhar, perdia em autonomia, ficava clara a sua condição de objeto e o olhar do espectador era atraído para as atrizes manipuladoras. O movimento de partes diferentes do boneco quando conduzido pela dupla requeria uma sintonia entre as atrizes, que no primeiro instante oscilava.

Esta oscilação de sintonia levava a um movimento, por vezes, desconexo, parte do boneco seguia um rumo divergente da outra parte. Este efeito até pode ser interessante na animação, mas quando involuntário gera alguns desequilíbrios. Por exemplo, o boneco pode perder o chão, isto é, enquanto caminha sobre o balcão seu corpo parece sem peso ou descompassado, a parte superior do boneco não é acompanhada pela inferior, gerando um caminhar tosco, disforme.

Para cada uma das poses definidas pela dupla elaborou-se uma frase curta, como um pensamento em voz alta do personagem. A ampliação destas frases, permitiu a construção de uma cena mais complexa, unindo os fragmentos desenvolvidos anteriormente. Foram realizados ensaios aprimorando a partitura dos movimentos e o texto, sempre obedecendo a estrutura de apresentação de uma dupla para a outra, seguida de comentários, que culminou com uma apresentação final durante o evento Vira-LATA 48h em abril de 2008, onde discutimos a Materialidade no Teatro de Animação.

A partir dos aspectos materiais dos bonecos desenvolvidos e das experimentações realizadas pelo grupo, pude avançar na pesquisa em busca de entendimento de outras camadas que compõem a materialidade do objeto, como o jogo cênico, onde a *ânima* se estabelece no boneco a partir da manipulação das atrizes e do uso de convenções teatrais. Vencida a primeira etapa, que é a da realidade concreta dos bonecos, que se deu pela construção e pela experimentação dos mesmos, o grupo se fixou em aspectos que pudessem permitir a construção de uma materialidade que

extrapolasse o concreto, o limite físico do boneco enquanto objeto, dando vazão a uma comunicação entre o espetáculo teatral e o seu alvo, o público.

Foi neste sentido, que as poses foram utilizadas como um tipo de procedimento que viabilizasse, num primeiro momento, uma aproximação entre as atrizes e os bonecos. Onde se exercitou a escuta sensível, base para o que denominei de princípio da reciprocidade. Princípio no qual o manipulador busca compreender a expressividade contida no corpo material do objeto, passando em seguida a imprimir-lhe uma nova imagem, de acordo com sua manipulação e com o jogo que estabelece com o público para construir a idéia de um ser vivo.

No uso das poses para os bonecos, as atrizes procuravam encontrar quais seriam fisicamente os melhores ângulos e movimentos que os permitissem expressar índices de vida, como o olhar, a fala e o princípio de movimento. Ou seja, a manifestação de sua *ânim*a. Ao mesmo tempo, para chegar a uma pose ou para transitar entre estas, as atrizes tinham de dominar fisicamente seus próprios corpos para, ao mesmo tempo, sustentar os bonecos e modificar ou acentuar suas formas, imprimindo uma expressão aos corpos destes objetos.

Os resultados deste tipo de procedimento repercutiram na cena elaborada com os bonecos Hugo e Ofélia, à medida que o boneco, neste processo de reciprocidade, era redimensionado pelas atrizes, não apenas pela manipulação, mas também pelo uso da voz, do tempo e até mesmo de seus próprios corpos. Como ocorria, quando uma atriz transferia a expressão de sua fisionomia para o boneco, complementando uma imagem, uma idéia do seu estado de espírito. Veja a Figura 59.



Figura 59 - Atrizes ensaiando com boneco Ofélia.

O empenho e a técnica das atrizes foram fundamentais na qualidade dos resultados, confirmando as afirmações de Beltrame (2001) da importância da qualificação profissional dos atores que atuam no universo do teatro de animação.

Essa seqüência de trabalho em muitos momentos se aproximou da sistemática proposta por Rafel Curci (2007) para animação de um boneco, como a observação de sua aparência física, de suas possibilidades motoras e o uso de uma voz condizente com a estrutura e funcionalidade do boneco, face às necessidades apontadas pela cena. Assim, colaborando para definição do boneco objeto como um personagem, inserindo-o em um contexto dramático.

A observação do grupo foi concluída ao final do primeiro semestre de 2008. A partir desse momento, me dediquei à seleção de imagens, transcrição de gravações que se mostraram necessárias ao entendimento do objeto aqui estudado.

4.2 A MATERIALIDADE EM *PODE SER OU DÁ NA MESMA* (NO TEATRO DE SOMBRAS)

Passo a descrever os resultados da experiência com o Teatro de Sombras no Laboratório de Teatro de Formas Animadas, LATA do Departamento de Artes Cênicas, CEN da Universidade de Brasília, UnB. O LATA foi criado a partir da iniciativa de alunos com intuito de investigar e praticar o Teatro de Bonecos, já que o próprio curso não inclui de forma significativa esta linguagem em seu currículo. Mais tarde, estes alunos receberam apoio e orientação de professores, o que culminou com a participação em projetos inscritos no Decanato de Extensão da UnB e com a própria oficialização deste como grupo de estudo no CEN.

Tendo em vista o retorno, em 2007, da professora Izabela Brochado ao Departamento de Artes Cênicas, após a conclusão do seu doutorado no campo do Teatro de Bonecos, a mesma passou a dirigir o LATA. Ao assumir esta direção, Izabela Brochado retomou uma das metas do laboratório, a produção de pesquisa aliando a *práxis* à teoria e foi nesta ocasião que fui convidado a participar do LATA na qualidade de



Figura 60 - Abertura da peça *Pode Ser Ou Dá Na Mesma*.

pesquisador, ministrando uma oficina de confecção de bonecos bidimensionais recortados e articulados em papel, veja as Figuras 61 e 62. Estes bonecos foram confeccionados a partir da sobreposição de formas e cores de papel. A sobreposição destas camadas de papel tinha, entre outras funções, a de ampliar a sensação de profundidade nestas figuras planas e a de revelar traços do personagem que representavam.

Durante esta oficina de confecção de bonecos planos surgiu o interesse dos integrantes do LATA em desenvolverem uma montagem cênica, o que, por vez, culminou com a proposição de um estudo sobre o Teatro de Sombras, figura 46, que fomentasse tanto a produção teórica do LATA, quanto da minha Pesquisa de Mestrado.

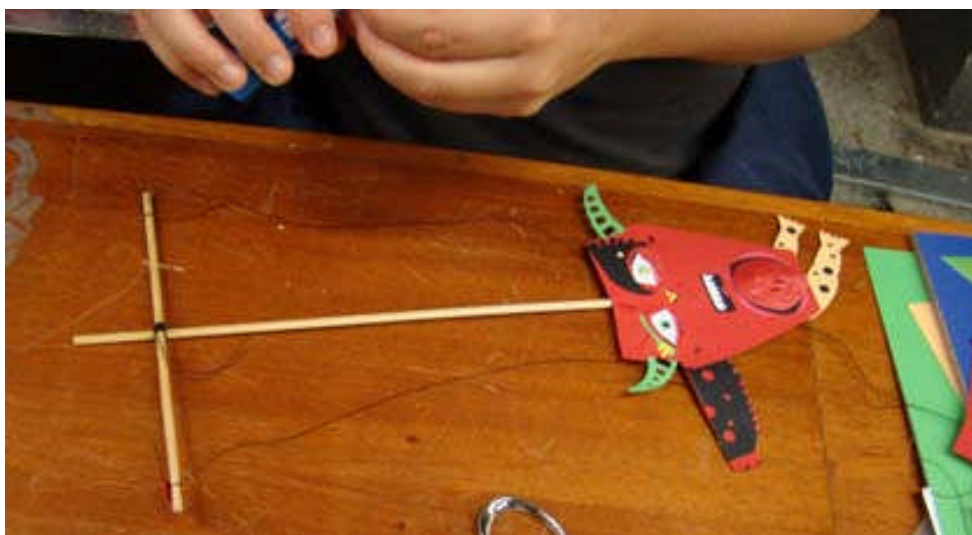


Figura 61 - Oficina de bonecos bidimensionais e articulados em papel.

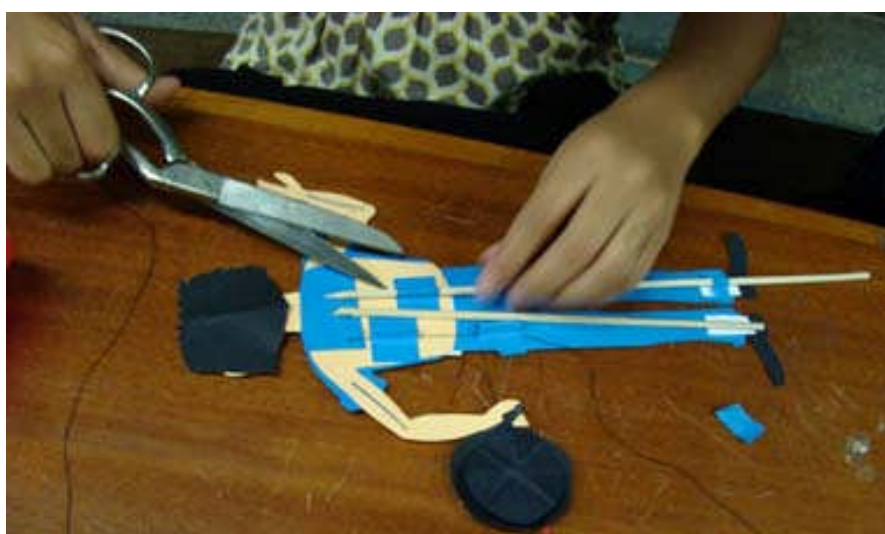


Figura 62 - Confecção de boneco bidimensional em papel.

Os encontros passaram a ocorrer às segundas e quartas-feiras das 19:00h às 22:00h, no espaço físico do LATA, situado no referido CEN. Ali, a prática do Teatro de Animação passou a ser explorada seguindo os princípios da Metodologia Triangular, isto é, pautou-se pelo fazer, pelo contextualizar e pelo fruir arte.

O LATA realizou leituras de diversos textos dramáticos, tendo em vista a utilização destes como ponto de partida para realização dos estudos e a da montagem de um espetáculo de animação. Destes textos, foi selecionado: *Puede Ser O Es Lo Mismo*, do bonequeiro e dramaturgo argentino Javier Villafane (1994). Mais tarde, após traduzirmos o texto de Villafane do espanhol para o português, iniciamos o processo de adaptação deste para o Teatro de Sombras. Desta peça de três atos, optamos por montar apenas um ato. A montagem apresentada pelo LATA recebeu o título de *Pode Ser Ou Dá Na Mesma*.



Figura 63 - Silhuetas recortadas em papel.

Antes de chegarmos a este resultado, realizamos além das leituras e adaptações dramáticas, experiências com diferentes possibilidades de projeção de sombras, onde se pesquisou projeções com uma ou mais fontes de luz, partindo de ângulos diversos, ora de cima para baixo, ora frontal, ora de baixo para cima. Durante estas experiências se investigou a relação entre a silhueta, a fonte de luz e a forma projetada. O LATA teve acesso a imagens e bibliografias sobre a temática investigada a partir do material

disponibilizado pela coordenadora das atividades, a professora Izabela Brochado e de outros membros do laboratório.

Outra atividade que precedeu a montagem da peça *Pode Ser Ou Dá Na Mesma* foi a realização de uma oficina de confecção de silhuetas em papel, ministrada por mim, onde foi possível introduzir no grupo a temática da Materialidade no Teatro de Animação, mais particularmente no Teatro de Sombras. Nesta oficina, foram confeccionadas silhuetas inteiras e, outras, articuladas e com varas ou linhas que permitissem a sua manipulação. Para tanto, foi utilizado basicamente papel com gramatura igual ou superior a 80g, gelatina, transparências, verniz vitral, cola branca e em bastão, fitas adesivas, linhas, arames, varetas, alicates, tesouras, bisturis, estiletes e perfuradores.

Observou-se durante a confecção das silhuetas as características dos materiais empregados, como a opacidade do papel, sua resistência, isto é, se ele amassava facilmente ou se permitia determinadas formas de recorte, como grandes áreas vazadas, sem descaracterizar a forma recortada. Assim como os diferentes acabamentos em recortes produzidos com tesoura ou com um bisturi.

A vivência desta oficina proporcionou um olhar mais apurado no processo de adaptação do texto de Javier Villafane (1994). Deu-se início a construção das cenas, primeiro com base em improviso com silhuetas confeccionadas durante a oficina, e posteriormente com silhuetas confeccionadas exclusivamente para sua encenação, observando as características de cada personagem.

Durante os improvisos das cenas, ou ao experimentar diversos tecidos como base para projeção das sombras, percebemos que os suportes que eram demasiadamente translúcidos, por ter uma trama mais aberta ou pela constituição dos seus fios, além da sombra acabavam revelando a silhueta que a gerava, e até mesmo os responsáveis por sua manipulação. Isso, por vezes, gerava uma confusa sobreposição de imagens. Por outro lado, um tecido mais encorpado, que vazasse menos luz, ou um papel com uma gramatura maior, poderia reduzir a visualização da silhueta do lado voltado para o espectador, perdendo em nitidez de forma e cor. Até as manchas ou vincos no tecido, a tensão com que estes eram fixados em uma moldura interferiam em menor ou maior grau na apresentação da imagem.

Esta percepção das experiências com sombras, indicou-me que o suporte físico que recebe a projeção das sombras também está implicado na materialidade destas imagens, assim como a fonte de luz e o objeto utilizados em sua projeção. Veja as Figuras de 64 a 66, nas quais imagens são projetadas com fontes de luz e em suportes diversos:



Figura 64 - Projeção em papel com duas fontes de iluminação.



Figura 65 - Projeção em tecido com duas fontes de iluminação.



Figura 66 - Projeção em silhueta de papel com gelatina.



Figura 67 - Iluminação com vela e papel como suporte para a projeção de sombras.



Figura 68 - Iluminação com vela e papel como suporte para a projeção de sombras (visão do espectador).



Figura 70- Projeção em tecido com silhueta colorida (bastidores).



Figura 71 - Sombra projetada por silhueta colorida em suporte de tecido (visão da platéia).

Além da iluminação, das silhuetas e dos demais elementos usados como meio para projeção de sombras e do suporte físico em que estas são projetadas foi possível observar e constatar, a partir dos experimentos do LATA que a materialidade destas imagens projetadas é obtida ou constituída a partir da oposição de princípios plásticos como o claro e o escuro, o opaco e o transparente, o espaço preenchido e o vazado, as formas orgânicas, com curvas e as formas com traços mais retos, o ritmo com que essas formas se propagam e definem a imagem. Como é possível visualizar na Figura 72, onde são projetadas duas personagens:



Figura 72 - Experimento para o Teatro de Sombras.

O aspecto humanizado destas duas sombras, destas duas personagens, também colabora para a noção de materialidade, uma vez que a forma familiar é associada à imagem concreta do corpo humano, com seus elementos formais e materiais, tais como a pele e os cabelos. Seus contornos, suas linhas, também agregam uma noção de peso, de massa, de materiais diferentes. Ao se examinar as Figuras de 73 a 76 esta questão fica mais evidente. As imagens são apresentadas na perspectiva do espectador.

De um lado, percebe-se a materialidade das sombras projetadas constituindo-se pelas formas preenchidas ou vazadas, em um jogo de claro e escuro, opaco e transparente. E, por outro ângulo, a manipulação destas sombras no espaço, estabelece uma outra noção de materialidade, constituída muito mais pela relação composicional das imagens, como o posicionamento das personagens, de uma forma em relação a outra, pelo complemento de suas falas, de suas ações e de suas pausas. Uma ação pode culminar na desconstrução desta primeira materialidade adquirida ao se sobrepor as imagens de tal forma a se obter uma nova imagem, uma nova materialidade. O que em muitos aspectos lembra os recursos de projeção e de edição do cinema.



Figura 73 - Trecho de *Pode Ser ou Da na Mesma*.



Figura 74 -Dois corpos no espaço.



Figura 75 - Diluição dos limites.

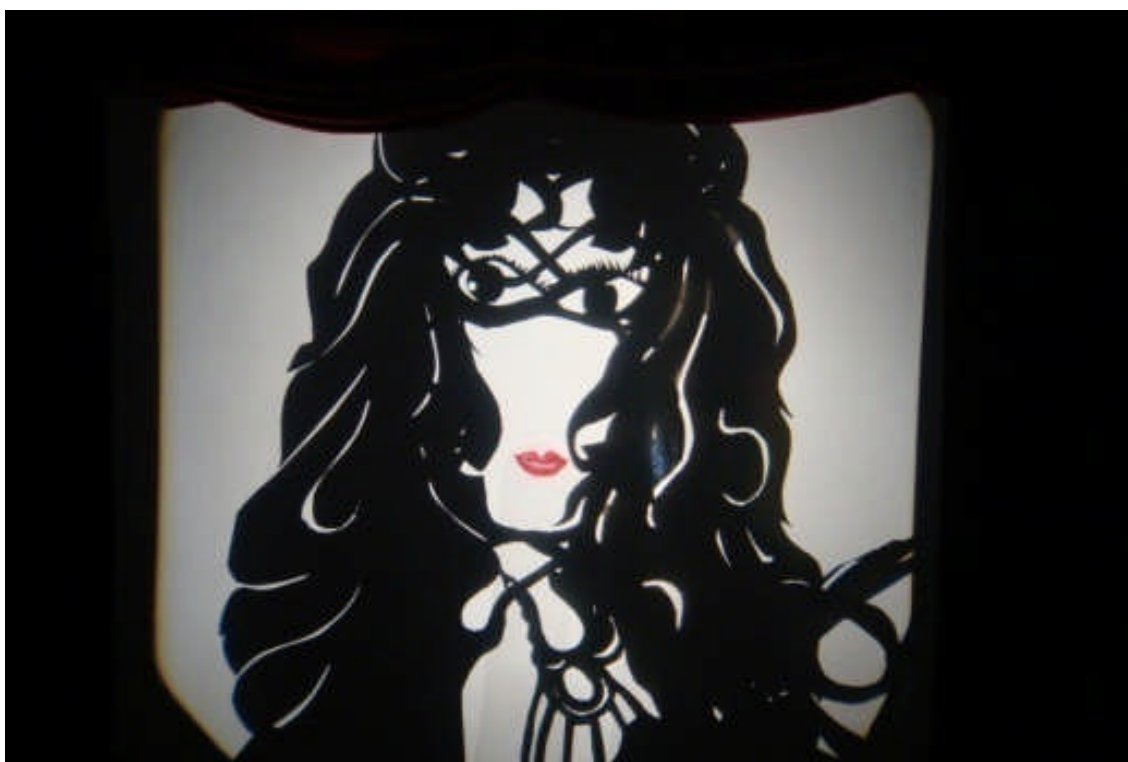


Figura 76 - Um novo corpo no espaço.

Outro ponto que pude observar a partir desta experiência com o Teatro de Sombras no LATA foi que a noção de materialidade não se aplica apenas aos personagens, às silhuetas que sofrem a animação, mas também àquelas que constituem o cenário ou um adereço de cena. Esta noção é construída por suas cores, pelo grau de opacidade ou de translucidez, dimensões, relações espaciais com as demais imagens projetadas e até mesmo pelo discurso dramático (o que e como se diz, sobre e durante a cena, direta ou indiretamente), com as falas dos personagens e a sonoplastia. As projeções translúcidas permitem a utilização de uma gama infinita de formas e cores, que podem ser obtidas com luzes coloridas e ou com o emprego de silhuetas pintadas com os mais diversos pigmentos.

A cor empregada e a sua intensidade revelam aspectos materiais das imagens apresentadas que vão da densidade à qualidade destas, explicitando ou sugerindo se algo é sólido ou líquido, quente ou frio, indicando mudanças de ambiente físico ou emocional como nas Figuras 77 e 78.

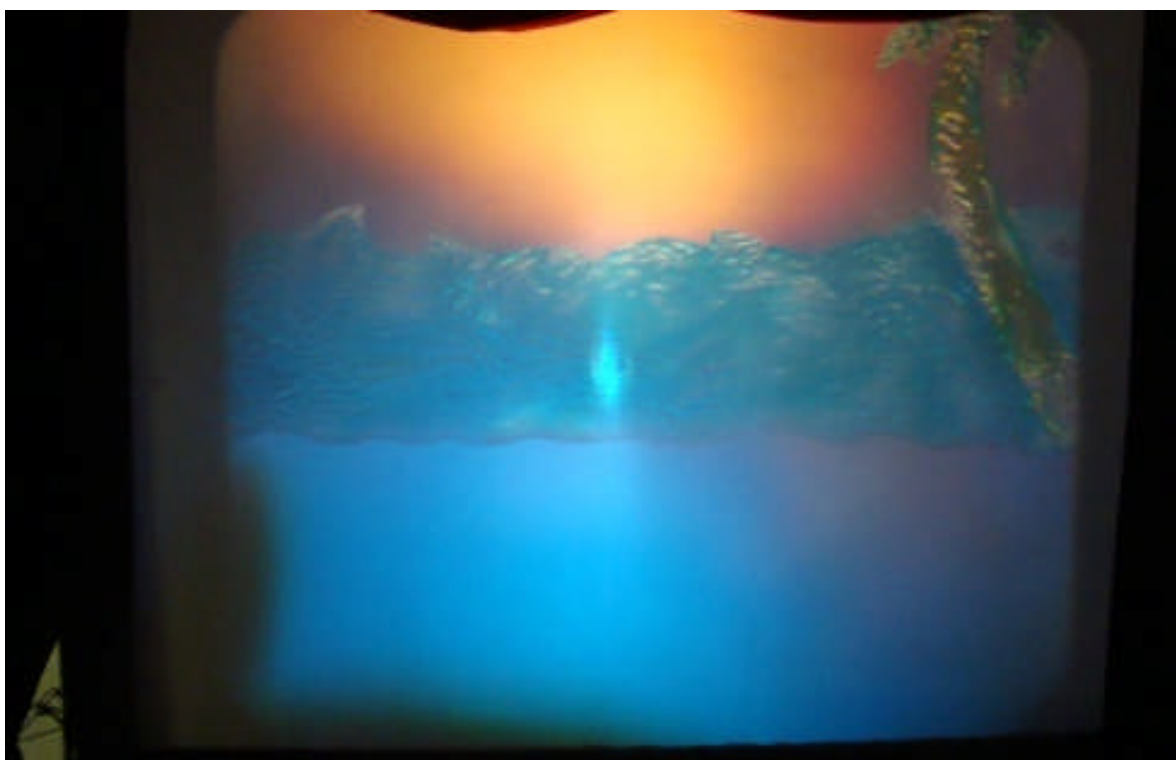


Figura 77 – Transparência pintada e luz com gelatina.

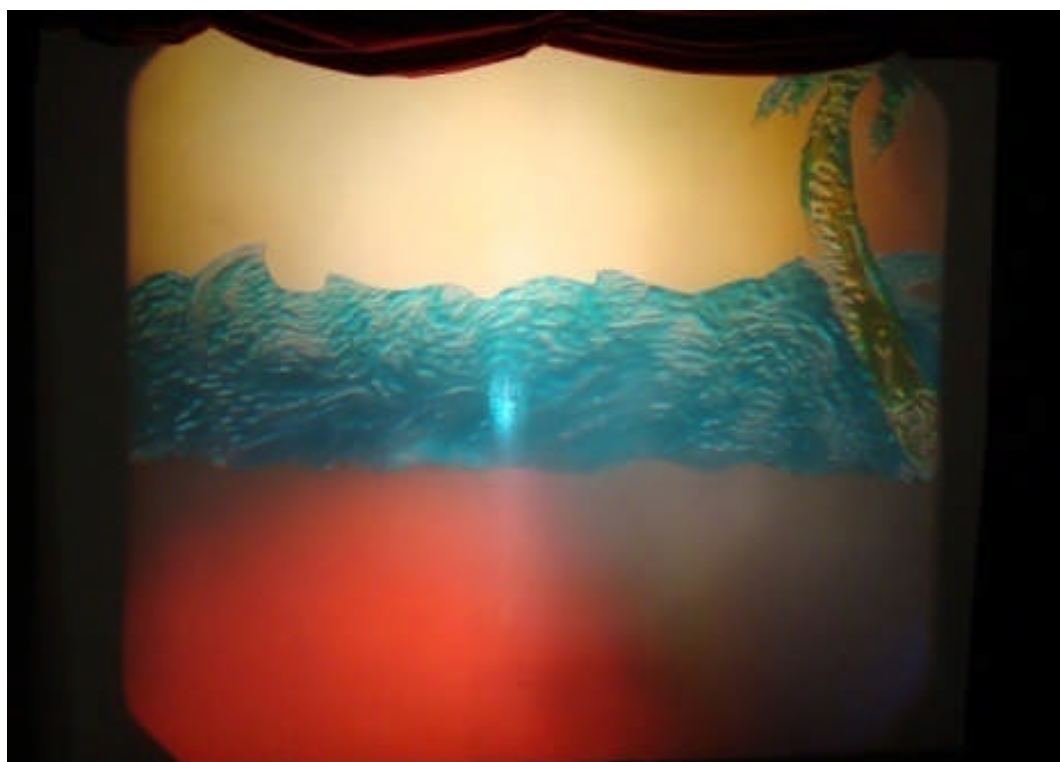


Figura 78 - Transparência colorida e gelatina.

Assim, o uso da cor torna-se um dos tantos elementos na constituição da materialidade, pois não só tem o poder de sugerir materiais diferentes nas imagens projetadas como acentua as transições de cena, de estado de espírito dos personagens, a dramaticidade. Com auxílio de lâmpadas ou gelatinas coloridas é possível se obter desde um *dégradé* de cores até o preenchimento total do espaço circundante do personagem, explicitando um lugar, um acontecimento, um sentimento.

O uso da cor é mais uma camada de tratamento que se aplica à construção da materialidade, tanto para os bonecos quanto para as sombras. A cor, entre tantas outras convenções cênicas no Teatro de Animação, é carregada de significados, propicia a identificação de um personagem, de uma emoção, de um ambiente. Quando aplicadas nas silhuetas revelam aspectos referentes ao personagem como seu status social, a sua idade, seu gênero, estado psicofísico. As Figuras 79 e 80 ilustram, na página seguinte, parte do exposto até então.



Figura 79 - Projeção a partir de silhueta opaca e luz branca.

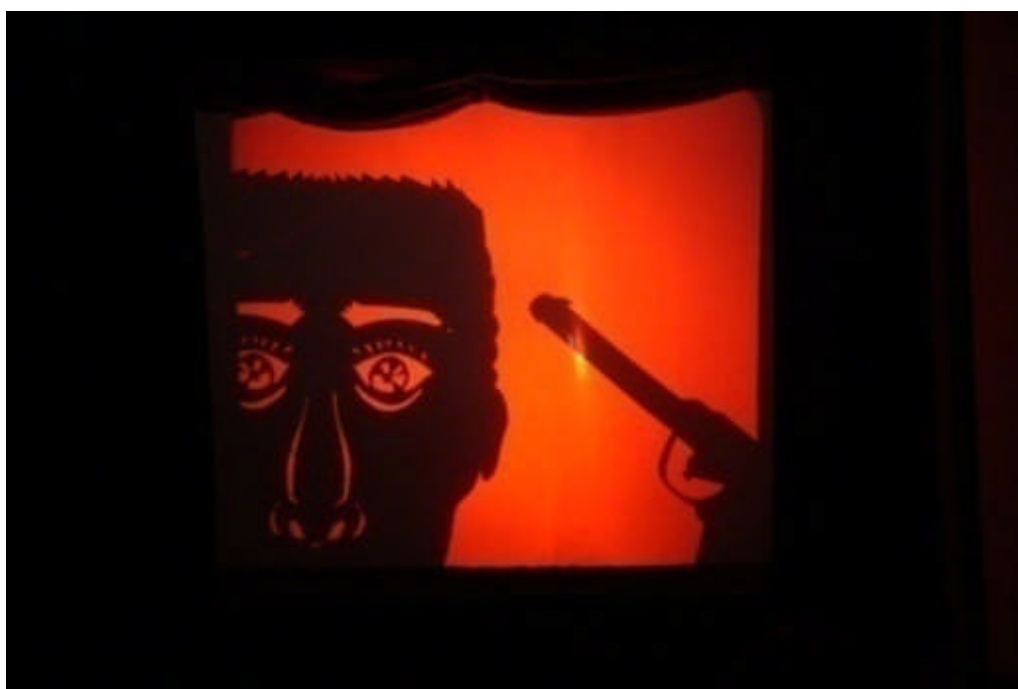


Figura 80 – Efeito de luz com gelatina colorida.

Ao observar as Figuras 79 e 80, verifiquei que o acréscimo da cor vermelha aliada ao da presença de “um revolve” trouxe uma tensão para o personagem. Esta tensão foi

maximizada com a presença da sonoplastia e com as ações que se seguiram, a partir da manipulação destas silhuetas e, conseqüentemente, de suas sombras.

Após esta série de experimentos e improvisos o LATA concluiu sua proposta de montagem e a apresentou para o público em dezembro de 2007. Houve uma conversa aberta com o público após esta apresentação, onde foi colocada sucintamente a proposta do LATA de realizar pesquisas na área da animação teatral e exposta parte do processo da montagem *Pode Ser Ou Dá Na Mesma*.

Outra atividade desenvolvida pelo LATA foi o evento Vira LATA 48, no Departamento de Artes Cênicas, no início de abril de 2008. Ocasão na qual se realizou uma exposição dos trabalhos desenvolvidos ao longo do tempo de sua existência e que culminou com a apresentação de vídeo da peça *Pode Ser Ou Dá Na Mesma*, e uma mesa redonda.

A apresentação em vídeo da peça *Pode Ser Ou Dá Na Mesma* no mesmo suporte em que fora projetado as sombras trouxe um tom de metalinguagem para a mesa redonda promovida pelo LATA. Embora fosse um trabalho sobre Teatro de Animação, já não se tratava mais de teatro e, sim, de outra linguagem, a do cinema.

Seguindo prioridades levantadas a partir da avaliação deste evento, e as experiências relatadas pela professora Izabela Brochado sobre a sua participação em uma oficina de Teatro de Sombras ministrada em Cuba pelo Grupo de Teatro Giocovita, o LATA retomou o trabalho de confecção de silhuetas em papel, utilizando novo material conhecido como pluminha, uma espécie de papel cartão. Foram levadas em conta nesta produção, os pontos de articulação e de sustentação de cada silhueta, bem como os aspectos referentes a sua forma e a caracterização das personagens representadas na peça *Pode Ser Ou Dá Na Mesma*. Contudo, à medida que estas novas silhuetas foram surgindo, as imagens que estas suscitavam induziram o grupo a pensar em uma nova dramaturgia, estabelecendo uma nova relação com estas silhuetas.

Infelizmente, a dificuldade de conciliar o trabalho como professor da rede pública de Brasília, com o de pesquisador no LATA e no Programa de Pós Graduação da Faculdade de Educação, me levou a concluir a observação e a participação no LATA, ao final do primeiro semestre de 2008.

Apesar de encerrar minha participação como observador participante no LATA com a montagem de *Pode Ser ou Dá na Mesma* e com o grupo responsável pela montagem *A Mala de Ofélia*, pelo exposto até o presente momento, posso traçar algumas considerações finais sobre a Materialidade no Teatro de Animação.

5. ANÁLISES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Até o final do primeiro semestre de 2008 foi concluída a observação nas duas encenações teatrais: *A Mala de Ofélia* e *Pode ser ou Dá na Mesma*. Tendo por base a observação terminada nos dois grupos, foi possível realizar uma análise dos dados e dos registros dessa observação face ao referencial teórico. Assim, tomo como eixo de análise, os pontos convergentes sobre a construção da Materialidade no Teatro de Animação, mais especificamente, em duas de suas manifestações mais conhecidas, o Teatro de Bonecos e o Teatro de Sombras.

Em ambas as manifestações do Teatro de Animação a materialidade se refere, em um primeiro momento, às qualidades expressivas dos materiais que compõem o boneco e as silhuetas, como um objeto concreto. O que distingue este objeto no Teatro de Animação é a sua intermediação no processo de comunicação entre o ator e o espectador e o fato de que, para isto, é necessário que o objeto seja imbuído do valor *ânima*, a partir de sua manipulação e das convenções que se estabelecem durante o jogo cênico, conferindo-lhe o *status* de personagem. *Status* que insere a materialidade em outro patamar, posto que já não se trate apenas de uma qualidade referente ao material e sim a um conjunto de ações, que têm início ainda com o bonequeiro no ato da construção do objeto, ao eleger técnicas e materiais de confecção, perpassando pelo diálogo entre o objeto construído e o seu manipulador, até o momento do jogo cênico quando o espectador se inclui como jogador.

Assim, verifiquei que a Materialidade no Teatro de Animação é construída a partir de uma sobreposição de camadas e de sub-camadas, sejam elas materiais (referentes aos materiais utilizados) ou atitudinais (referentes às ações realizadas), mais espessas ou mais sutis, mas, sempre relacionadas à expressividade, ao fato de comunicarem algo. As primeiras camadas da materialidade surgem ainda no plano das idéias e ganham corpo à medida que o bonequeiro elege e modela materiais e formas para comunicar o seu conteúdo, criando um corpo físico. Neste processo de construção, o bonequeiro consciente dos códigos e das convenções que regem a linguagem deste teatro, é capaz de se colocar no lugar do manipulador e mesmo do espectador, visualizando o funcionamento do boneco, a forma como a silhueta será manipulada, revendo seus planos, re-configurando o objeto a ser personagem.

Uma vez concluída a confecção do boneco ou da silhueta, sua materialidade passa a dialogar com o ator manipulador, oferecendo estímulos de naturezas diversas,

como a visual, a sonora, a tátil e, até mesmo, a olfativa. Para tanto, é preciso que o ator esteja aberto, disposto a realizar uma escuta sensível. À medida que o diálogo se estabelece entre o ator e o objeto, suas ações passam a interagir com a imagem deste, imprimindo-lhe uma nova imagem, uma nova materialidade, trata-se do princípio da reciprocidade, onde um corpo interage sobre o outro. Nesse momento, as camadas que compõem a materialidade do objeto animado extrapolam os limites do seu corpo físico. Esta interação entre o ator manipulador e o objeto animado, pode ser considerada como uma segunda constituição da Materialidade no Teatro de Animação.

A escuta sensível envolve o conhecimento da linguagem do Teatro de Animação, a formação contínua, tanto do que chamei de ator bonequeiro, como do ator manipulador, no que se refere à manipulação dos códigos que se inserem nesta linguagem teatral. Ela requer do ator uma intimidade com o objeto a ser animado, intimidade que não alcançamos em alguns momentos em ambas as montagens, dado que o tempo dedicado à construção dos próprios objetos foi bem maior que o destinado ao processo de aprendizado da manipulação e conseqüente animação deste objeto, fosse o boneco, a silhueta ou a sombra em si.

De certa forma, isto indica que a ação de construir o objeto a ser animado ajuda o ator bonequeiro ou o ator manipulador a compreender a sua estrutura, a prever suas possibilidades de uso em cena, mas que, esta experiência em si, não substitui, de fato, a experiência da construção da cena, pois esta última obedece não apenas aos limites do boneco ou da silhueta, como também às especificidades das linguagens em que estes se inserem.

O jogo cênico pode ser considerado como a camada final da Materialidade no Teatro de Animação. Por meio dele o objeto se torna pleno de sentido, à medida que se constrói junto com o público uma convenção de vida. Esta construção se dá tanto pela inserção de índices de vida no objeto em si, pela sua configuração plástica e visual, como pela ação do ator, ao proporcionar-lhe movimento, voz, geralmente, de forma dissimulada, para que o objeto seja o foco, conduzindo o público a uma dupla visão, ou seja, à percepção do boneco ou da sombra, ao mesmo tempo como signo de vida e como objeto “inanimado”.

Embora tenha encontrado semelhanças na construção da materialidade no Teatro de Bonecos e no Teatro de Sombras, e estas sejam o meu foco nesta pesquisa, não posso deixar de apontar algumas especificidades que verifiquei ao observar as montagens *A Mala de Ofélia* e *Pode ser ou Dá na Mesma*. No Teatro de Sombras, por exemplo, a silhueta, diferentemente do boneco, não é visualizada diretamente pelo

espectador. O que este vê é a projeção de sua sombra sobre um suporte. O que implica em uma idéia de materialidade muito mais complexa, pois esta se dará a partir de um conjunto que envolverá no mínimo: a silhueta, seu construtor, seu manipulador, a fonte de luz, a distância entre esta fonte, a silhueta e o suporte que receberá a projeção da sombra, o tipo de suporte e seu formato. Isto, sem falar no jogo cênico que se estabelecerá a partir da interação entre estes elementos e o espectador.

No Teatro de Sombras, por mais que o suporte para as sombras tenha um formato tridimensional, a sua projeção ainda tende ao plano bidimensional. Esta condição torna a ação da triangulação mais complexa que a executada no Teatro de Bonecos, onde os aspectos tridimensionais auxiliam o ator manipulador a realizar este movimento, em que o boneco vê algo ou alguém e compartilha esta visão com o espectador.

Assim, se no início desta pesquisa a idéia sobre a Materialidade no Teatro de Animação era restrita à idéia da construção e dos materiais utilizados, ao longo deste estudo ela se ampliou, demonstrando que os aspectos materiais estão intrinsecamente ligados aos aspectos atitudinais, intelectuais e cognitivos.

Esta ampliação do conceito da Materialidade no Teatro de Animação, não ocorreu de forma linear. Mas, em um movimento espiral similar ao de uma garatuja. Neste sentido, a Metodologia Triangular mostrou-se adequada tanto para a produção das montagens, como para a articulação das idéias que permeiam esta pesquisa, pois seus movimentos básicos, o fazer arte, o contextualizar arte e o fruir arte, embora possam ser dissecados, não ocorrem isoladamente nem de forma estanque. Esta metodologia é muito utilizada no ensino das artes visuais, principalmente na Educação Básica, mas ainda pouco utilizada no ensino do Teatro e menos ainda no do Teatro de Animação.

Não me oponho ao uso do Teatro de Animação na escola como meio interdisciplinar. Oponho-me ao uso deste sem o devido reconhecimento de suas especificidades, dos códigos e ações que o compõem e o legitimam como linguagem artística. Quanto mais iluminado estiver o processo de ensino e aprendizagem do Teatro de Animação, ficará mais claro para o estudante e para o professor as vantagens de utilizá-lo como Um meio poético para discutir e compreender o mundo. Nesta medida, a Metodologia Triangular se mostra benéfica, pois preconiza: o contextualizar arte, o produzir arte e o fruir arte, influenciando de modo positivo o ensino-aprendizagem da arte.

Um exemplo da presença da Metodologia Triangular nesta pesquisa foi o uso de imagens nesta Dissertação de Mestrado, elas foram atreladas a um contexto, ao mesmo tempo ilustrando o que se fez de arte e auxiliando a discussão e análise deste fazer.

A observação participante ao mesmo tempo proporcionou uma maior intimidade com o objeto e uma dificuldade de observá-lo de outros ângulos. Mas esta não foi a única dificuldade que encontrei como pesquisador. Posso citar entre outras, a tarefa de selecionar, em meio à abundância de registros escritos e áudio visuais, os dados a serem analisados.

Desse modo, numa retomada ou aprofundamento esta pesquisa, restringiria os meios de registro das minhas observações. Reduziria também a extensão do tema a ser pesquisado, em função do tempo disponível para a conclusão do estudo – ou o teatro de bonecos ou o teatro de sombras.

Apesar das dificuldades apontadas, esta pesquisa sobre a Materialidade no Teatro de Animação, trouxe um acréscimo para minha vida como ator bonequeiro, como professor e pesquisador. Este acréscimo veio junto com o referencial teórico, no que diz respeito aos aspectos históricos e conceituais do Teatro de Animação, agregando corpo às fronteiras que o definem. A possibilidade de vivenciar este fazer teatral, confirmando, descobrindo e refletindo suas especificidades. Chegando por fim, a um conhecimento sistematizado e, ainda assim, flexível. Nesse sentido, aponto a materialidade como uma das possíveis abordagens para reflexão e prática do Teatro de Animação.

REFERÊNCIAS

ANGOLOTI, Carlos. *Cómics, Títeres y Teatro de Sombras: três formas plásticas de contar histórias*. Ediciones de La Torre, Madrid, 1990.

AMARAL, Ana Maria. *O Ator e Seus Duplos*. São Paulo, Edusp, 2002.

_____. *Teatro de Formas Animadas*. São Paulo, Edusp, 1991.

_____. *O Inverso das Coisas*. Revista Móim-Móim, ano 1, número 1, páginas de 12 à 24, 2005

BALARDIM, Paulo. *Relações de Vida e Morte no Teatro de Bonecos*. Porto Alegre, Edição do Autor, 2004.

BARBIER, René. *A Pesquisa-Ação*. Brasília, Liber Livro Editora, 2002.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. *A Imagem no Ensino da Arte: Anos Oitenta e Novos Tempos*. São Paulo, Perspectiva, 2007.

BELTRAME, Valmor. *Animar o Inanimado: a formação profissional no teatro de bonecos*. 2001. 303 folhas. Tese (Doutorado em Artes). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2001.

BELTRAME, Valmor; SEIDLER JÚNIOR, Egon H. *Ator e/ou animador a serviço da representação*. Artigo publicado no endereço eletrônico: http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume3/numero1/cenicas/egon_nini.pdf. 2008.

BERNARDO, Mane. *Teatro de Sombras*. Actilibro, 1991.

BORBA FILHO, Hermilo. *Fisionomia e Espírito do Mamulengo*. São Paulo, Cia Editora Nacional, 1966.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais : Arte*. Brasília. MEC/SEF, 1998.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais : ensino médio*, Brasília. MEC; SEMTEC 2002.

BROCHADO, Izabela Costa. Distrito Federal: *O Mamulengo que Mora na Cidade*. Dissertação de Mestrado. UnB, Brasília, 2001.

COSTA, Felisberto Sabino da. *A Poética do Ser e Não Ser, procedimentos dramaturgicos do teatro de animação*. Tese de Doutorado. USP, São Paulo, 2000.

CURCI, Rafael. *Dialéctica del titiritero em escena: una propuesta metodológica para La actuación com títeres*. Colihue, Bueno Aires, 2007.

DEWEY, John. *A Arte Como Experiência*. (Os Pensadores), São Paulo, Abril Cultural, 1980.

- DUFLO, Colas. *O Jogo de Pascal a Schiller*. Porto Alegre, 1999.
- GIRARD, Gilles; OVELLET, Réal. *O Universo do Teatro*. Coimbra, Livraria Almedina, 1980.
- GIROUX, Sakae; SUZUKI, Tae. *Bunraku: um teatro de bonecos*. São Paulo, Perspectiva, 1991.
- GUATARRI, Felix; DELEUZE, Gilles. *Mil Platôs*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1995.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo, Perspectiva, 1996.
- LAURENTIZ, Paulo. *A Holarquia do pensamento artístico*. Campinas: Edunicamp, 1991.
- LAURENTIZ, Silvia. *Imagem e (I)materialidade*. São Paulo, XIII encontro anual da COMPÓS e publicado eletronicamente no CD-ROM dos anais do evento, 2004.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Le Théâtre Postdramatique*. Paris, L'Arche Éditeur, 2002
- MOLIÈRE. *O Avaro*. São Paulo. Abril Cultural, 1974.
- MONTECCHI, Fabrício. *Além da Tela, Reflexões Para um Teatro de Sombras Contemporâneo*. Revista Móin-Móin, ano 03, número 04, páginas de 66 à 75, 2007.
- OLIVAN, Liliana Elisabete. *O Grotesco no Teatro de Bonecos*. 1997. 119 folhas. Dissertação (Mestrado em Artes). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 1997.
- OLIVEIRA, Eduardo de Andrade. *PupPET: Bonecos de PET e outros materiais Descartados*. 2007. 124 folhas. Dissertação de mestrado em artes e design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.
- OLIVEIRA, Santana Rodrigues de. *Reflexões Sobre a Materialidade Numa Abordagem Imagético-apresentativa : narrativa de um processo teórico e prático à luz da Psicologia Analítica*. Dissertação de Mestrado em Psicologia, USP, São Paulo, 2006.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo, Perspectiva, 1999.
- _____. *A Análise dos Espetáculos*. São Paulo, Perspectiva, 2003.
- PARENTE, José Oliveira. *Preparação corporal do ator para o teatro de animação - uma experiência*. Dissertação de mestrado em Artes Cênicas, USP, São Paulo, 2007.
- PINHEIRO, Fábio. Acordo. Artigo postado no blog: www.naomateomessageiro.blogspot.com (Acesso em dezembro de 2008).
- SANTOS, Dilaina Paula. *Psicopedagogia dos Fantoches: jogo de imaginar, construir e narrar*. São Paulo, Vetor, 2006
- SANTOS, Fernando Augusto Gonçalves. *Mamulendo: O Teatro de Bonecos Popular no Brasil*. Revista Móin-Móin, ano 03, número 03, páginas de 16 à 35, 2007

SCHUTER, Massimo. *Espacios*. Revista PUCK número 04: El títere e las otras artes; Cuerpos em el Espacio, páginas de 69 à 71, 1992.

SIQUEIRA, Maria da Conceição Acioli de. *Quando Pirilampos Desafiam Faróis, um estudo sobre a atualidade das tradições brasileiras do teatro de bonecos*. Dissertação de Mestrado em Artes, USP, São Paulo, 2001.

SOBRINHO, José Teotônio. *O Ator no Teatro de Imagens*. Dissertação de Mestrado em Artes pela USP, São Paulo, 2004

_____. *Reflexões Sobre o Ator no Teatro de Imagens*. Revista Móin-Móin, ano 01, número 01, páginas de 79 à 104, 2005

SOUZA, Jesus Fernando Vivas de. *A maquiagem no Processo de Construção do Personagem*. Dissertação de Mestrado. UFBA, 2004.

SOUZA, Marco. *O Kuruma Ningyo e o Corpo no Teatro de Animação Japonês*. São Paulo, Annablume, 2005.

TILLIS, Steve. *Toward an Aesthetics of the Puppet: puppetry as a theatrical art*. USA, 1992.

UBERSFIL, Anne. *Para Ler o Teatro*. São Paulo, Perspectiva, 2005.

VILLAFANE, Javier. *Puede Ser O Es Lo Mismo*. Buenos Aires, Ediciones Colihue, 1994.

6.1. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BORRALHO, Tácito Freire. *O Boneco, do imaginário popular maranhense ao teatro: uma análise de o Cavaleiro do Destino*. Dissertação de Mestrado em Artes, USP, São Paulo, 2000.

BORNHEIM, Gerd. *O Sentido e a Máscara*. São Paulo, Perspectiva, 1975.

CARVALHO, Maria Amélia de. *Uma caminhada com teatro de bonecos na TV, de 1960 a 1990, perfil e reflexão*. Dissertação de Mestrado em Artes Cênicas, USP, São Paulo, 1999.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Texto e Jogos*. São Paulo, Perspectiva, 1996.

LAVILLE, Christian. *A Construção do Saber: manual de metodologia da pesquisa em ciência humanas*. Porto Alegre, Editora UFMG, 1999.

GUINSBURG, Jacob; FARIA, João Roberto; LIMA, Margarida Alves. (orgs). *Dicionário do Teatro Brasileiro: temas, formas e conceitos*. São Paulo, Perspectiva - SESCSP, 2006.

REVISTA MÓIN-MÓIN. Santa Catarina, ano 1, n. 1, 2005.

REVISTA MÓIN-MÓIN. Santa Catarina, ano 2, n. 2, 2006.

REVISTA MÓIN-MÓIN. Santa Catarina, ano 3, n. 3, 2007..

REVISTA MÓIN-MÓIN. Santa Catarina, ano 3, n. 4, 2007.

SÁBATO, Magaldi. *Panorama do Teatro Brasileiro*. São Paulo, Global, 1997.

SAGRADO, Inês Hernández. *Los Títers em la Escuela. Salamanca*. Amarú Ediciones, 1995.

SLADER, Peter. *O Jogo Dramático Infantil*. São Paulo, Summus, 1958.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. São Paulo. Perspectiva, 1979.

7. ANEXOS

7.1 ANEXOS –TRANSCRIÇÕES E CORRESPONDÊNCIAS POR E-MAIL

TRANSCRIÇÃO DE AUDIO DO GRUPO A MALA DE OFÉLIA		
ASSUNTO (S)	EMISSOR	TRANSCRIÇÃO (com adaptações)
<p>- Investigação e percepção do boneco Hugo a ser manipulado.</p> <p>- Relação entre os materiais, a estrutura e a motricidade do boneco Hugo.</p>	Kaise	<p>O corpo desse boneco é [...] fiquei procurando perceber o peso, o peso de cada parte mais ou menos isoladamente, deu para ver até onde vai a articulação de cada parte dele, qual a extensão né, de movimento que ele tem e de limite de relaxamento. Ele, na verdade, ele tem uma tensão. As pernas, por exemplo, as duas pernas não ficam retas totalmente entregues, elas entregues têm uma tensão que as deixam totalmente armadas, parece. É ele tem umas articulações bem, bem soltas... que é a possibilidade de movimento. Ele é um boneco de modo geral leve, as partes que são macias, flexíveis em contra posição com a madeira, o revestimento do pescoço, do peito, o seu enchimento, ele não interfere em nada em sua movimentação. Ele é realmente uma composição, a movimentação está vinculada a estrutura rígida dele.</p>
<p>- Investigação e percepção do boneco Hugo a ser manipulado.</p> <p>- Relação entre os materiais, a estrutura e a motricidade do boneco Hugo.</p> <p>- Impressões sobre o personagem Diretor, a partir da relação entre a sua imagem e possibilidades motoras.</p>	Amara	<p>É uma estrutura quadrada, com poucos movimentos redondos, a pernas mesmo não possibilita um movimento redondo. Já os braços, assim como as mãozinhas, que têm uma articulação bem molinha a gente consegue ter movimentos, torções que com as pernas não tem, a possibilidade de ter movimento bem conduzido como também movimentos involuntários pelo fato de ser mole. O peso deste boneco está na cabeça, as pernas não tem peso! Ele não se sustenta pelos pés, já que ele se sustenta por cima, elas são até leves demais, dependendo do que se for fazer isso pode ser bom ou ruim. Inicialmente observando o peso dele tá aqui (na cabeça, inclusive visualmente)... Eu acho que ele tem cara de bêbado, sujo, com essa barbicha aqui, é o olho, ele me dá uma sensação de falta de banho... (acho que juntou o cabelo com a barba) ... essa coisa aberta ...parece que o cara não dorme a dias...</p>

ASSUNTO (S)	EMISSOR	TRANSCRIÇÃO (com adaptações)
- Impressões sobre o boneco Hugo, a partir da relação entre a sua imagem e possibilidades motoras.	Kaise	Não, pra mim não, ele tem uma coisa tão almofadinha com essa roupa, é uma contraposição da roupa com o rosto, como ocorre entre as articulações superiores que tem uma movimentação bem mais larga que a das articulações inferiores, porque aqui (cabeça) é uma coisa completamente relaxada. Ao contrário da tensão nos pés
Discussão sobre o papel das contradições visuais e estruturais na construção da imagem do personagem.	Eu	Mas esta contradição é interessante ou seria mais interessante a gente pegar a roupa e dar um tom mais sujo em relação ao rosto ou limpar o rosto para que ele fique mais almofadinha em relação à roupa?
Discussão sobre o papel das contradições visuais e estruturais na construção da imagem do personagem.	Joana	Não é só a não limpeza do rosto, é a própria estrutura do rosto (cabelo, olho...)
- Discussão sobre o papel da contradição ou da unidade visual na construção da imagem do personagem.	Eu	Acrescentar algum elemento no figurino, de repente por bolsos para fora meio que esvaziados..o que falta para criar uma unidade...um personagem que se vestiu para investir em alguma coisa e não deu certo e aí ficou arrasado
- Discussão sobre o papel da contradição ou da unidade visual na construção da imagem do personagem.	Amara	Se a gente mantem o rosto, e é um rosto que acho muito expressivo e engraçado, ele meio que morre, despenca, ele não para, talvez, o casaquinho é muito almofadinha, botar um pelo no peito todo abotoadinho, essa coisa aberta entra ai mais composição com a cara dele, ele tem uma cara redonda mas o corpo é totalmente quadrado, então ele é meio uma coisa perdida...eu vejo ele com uma garrafa...

ASSUNTO (S)	EMISSOR	TRANSCRIÇÃO (com adaptações)
- Discussão sobre o papel da contradição ou da unidade visual na construção da imagem do personagem.	Kaise	Essa oposição é legal também, essa não unidade visual, não acho que seja um problema não. A roupa é uma capa né, a cara ta dizendo. É uma coisa tão universitária esse cara, uma mangueira, antropologia, bem bicho grilo...
- Investigação e percepção do boneco a ser manipulado, personagem Ofélia.	Joana	Ela também tem a cabeça mais pesada que o corpo, o peito pesa um pouquinho e a cabeça pesa bastante. Ela também tem uma oposição de movimentação mas não chega ser tão gritante. com a roupa mais um ponto de trava ela vai parou na perna também ela vai até um certo momento aqui ela tem um pouco mais de possibilidade .Ela tem um lado do rosto diferente do outro, ela tem esse lado aqui muito mais expressivo, aqui ela tem uma curva muito mais marcadada, de um lado ela parece mais neutra, do outro o rosto é mais aberto, o outro é mais caído. Mas é preciso está perto para visualizar melhor. Ela também tem uma parte macia de enchimento que dá uma característica para ela, uma barriga...as vezes dá a impressão as articulações rasoavelmente resistentes, o eixo de sustentação dela algumas possibilidades de movimento involuntário de mão, de pouquinho de cabeça, quando ela está de cabeça para baixo, cutuvelo já não tem muito, as vezes um pouquinho coisa interessante o peso um som o peso do pé por si só tudo comedido, essa é a sensação ela ainda usa o mesmo tipo de sapato de quando era criança, daqui para baixo.
- Investigação e percepção do boneco a ser manipulado, personagem Ofélia.	Janaina	Ela tem mais informação do peito para cima do que para baixo, o enchimento da uma sustentação no quadril dá um pudor de mexer porque ela é uma senhora, aquele pudor de levantar a saia. Ela parece uma senhora cuidadosa com a aparência, é tudo combinado, o brochinho aqui o óculos, a maquiagem que ela usa, mas não extrapola, recatada o cuidado só se perde no cabelo.
- Investigação e percepção do boneco a ser manipulado, personagem Ofélia.	Eu	O som dos bonecos denunciando o material.

ASSUNTO (S)	EMISSOR	TRANSCRIÇÃO (com adaptações)
- Comentários após a realização das cenas construídas a partir das poses.	kaise	Como desconstruímos a imagem da Ofélia que conhecíamos [a partir dos exercícios, das poses, das suas transições e da construção de um texto].
- Comentários após a realização das cenas construídas a partir das poses.	Amara	Surgem novas caras, a presença marcante do bom humor, do riso, maior leveza.
- Comentários após a realização das cenas construídas a partir das poses.	eu	Limpeza visual da manipulação, do movimento do boneco. A possibilidade de usar a mão do manipulador como a mão do boneco. A transferência da expressão facial da atriz para a do boneco.

CORRESPONDÊNCIAS POR E-MAIL DA MALA DE OFÉLIA

DATA	ASSUNTO (S) DA MENSAGEM	RELAÇÃO COM A PESQUISA
27/09/06	- Reunião para reformulação do projeto de montagem aprovado pelo FAC.	- Confirmação da minha participação na montagem, como responsável pela concepção e concepção dos bonecos e silhuetas da peça. - Primeiras discussões sobre as técnicas/tipos de animação mais apropriadas ao projeto.
01/07/	- Liberação da verba aprovada pelo FAC	- Noção do quanto poderia ser investido, em materiais para ocnstrução dos bonecos.
06/09/07	- Primeira reunião após a liberação da verba pelo FAC, realizada no dia 15/09/07.	- Primeiras discussões sobre as técnicas/tipos de animação mais apropriadas ao projeto.
26/09/07	- Espaços utilizados para o ensaio, montagem da Mala de Ofélia: Espaço Cultural da 508 Sul, Cooperativa de Atores de Brasília e a Escola Parque 303/304 Norte. - Relato sucinto da rotina de ensaio do grupo: alongamento das atrizes, aquecimento de corpo e voz, canto, dança, trabalho com instrumentos de percussão e a experimentação da animação de objetos, para contar a história de Ofélia.	- Rotina da montagem.

DATA	ASSUNTO (S) DA MENSAGEM	RELAÇÃO COM A PESQUISA
08/10/07	- Divisão do cachê que cada integrante receberia por seus serviços na montagem da Mala de Ofélia. - Possibilidade de compra de materiais para confecção dos primeiros bonecos e da contratação de um programador visual para o material de divulgação da peça.	- Noção do quanto poderia ser investido, em materiais para construção dos bonecos.
14/10/07	- Definição e compra de materiais para confecção de bonecos: arame, durepox, cola branca, canos e juntas de PVC, acrílico, tecidos, verniz fosco, ferro de solda.	- Materiais usados na confecção dos bonecos.
23/10/07	- Datas de ensaios, seguindo a rotina de utilizar objetos e outras formas de animação para contar a história de Ofélia.	- Rotina da montagem.
24/10/07	Envio dos primeiros registros fotográficos dos bonecos e de suas construções.	- Produção do Texto Dramático e de material de registro.
30/10/07	- Primeira versão, adaptação do texto de Ofélia para o teatro.	
06/11/07	- Primeiros ensaios com Ofélia idosa (boneco). - Participação das atrizes manipuladoras no processo de confecção dos bonecos e das silhuetas, como na papelagem das cabeças dos bonecos por exemplo.	- Rotina da montagem.
11/11/07	- Definição da arte gráfica do material de divulgação da Ofélia, com a responsável pela produção desta arte (Thelma Mello). - Conversa sobre a confecção da estrutura da empanada em metal (por Moisés).	- Produção do Texto Dramático e de material de registro.
12/11/07	Blog da Ofélia, por iniciativa de Kaise. < www.maladeofelia.blogspot.com >	- Produção do Texto Dramático e de material de registro.
13/11/07	- Confecção do figurino dos bonecos e da parte do cenário em tecido, como o revestimento da empanada criada por Moisés Bento e Miguel Mariano, e dos balcões. Definição das duas costureiras para estes serviços (Luzia e "Dona" Edna)	- Confecção dos bonecos e de materiais de cena.

DATA	ASSUNTO (S) DA MENSAGEM	RELAÇÃO COM A PESQUISA
14/11/07	<p>- A lista das pendências, do que faltava ser confeccionado: Público da 1º cena. Sombras: Maré Baixa, Rancho Fundo, Multidão Solitária e Morte, apresentador. Bonecos de um fio (a idéia destes bonecos é fazer mini bonecos presos em um fio, com peso nas mãos e pés e corpinho de EVA). São vários! Todos os personagens das cenas que nós fizemos das apresentações do teatro de sombra. Definição do painel com pintura do teatro. Pais e fofqueira pintada novamente e caracterizada como mulher da roça/ Painel do teatro, vitral da igreja. Recortes das cenas das apresentações nas placas pretas. Caixa do ponto. Placa do teatro de luz e sombras de luz</p> <p>- Necessidade das atrizes dedicarem mais tempo para o ensaio, diminuindo a participação na produção dos bonecos, das silhuetas e elementos do cenário.</p> <p>- Primeiras versões da arte gráfica do material de divulgação</p>	- Confeção dos bonecos e de materiais de cena.
15/11/07	- Nova versão do texto adaptado para Ofélia.	- Texto Dramático.
16/11	- Detalhes sobre o figurino dos bonecos, como a escolha de tecidos.	- Confeção dos bonecos e de materiais de cena.
20/11/07	<p>- novas fotos dos bonecos, de silhuetas e de acessórios de cena, do cenário: Diretor, Pai e Mãe da Ofélia, Ofélia idosa com o figurino definitivo e Ofélia criança, ainda pescoçada. Noite Enferma, Peso Oco (silhuetas), a primeira versão da Mala da Ofélia e vitral da igreja.</p> <p>- Definição do visual da Ofélia idosa com os cabelos presos em coque.</p>	- Registros fotográficos.
22/11/07	- Texto da cena de Ofélia criança com sua Mãe durante visita ao palco do teatro.	- Texto Dramático.

DATA	ASSUNTO (S) DA MENSAGEM	RELAÇÃO COM A PESQUISA
24/11/07	<ul style="list-style-type: none"> - Conclusão de dois dos três painéis de sombra, tendo como tema <i>Os Saltimbancos</i>, <i>Torturas de um coração</i> e <i>Eu Chovo, tu choves ele chove</i>. - Início da confecção dos painéis de luz (sombras coloridas); preocupação com as dimensões das figuras e sua visualização. - Conclusão da mala e compra de tecido para projeção das sombras. 	- Confecção dos bonecos e de materiais de cena.
25/11/07	<ul style="list-style-type: none"> - Músicas da trilha sonora compostas por Davi Abreu e Francisco Abreu. 	- Trilha sonora.
29/01/08	<ul style="list-style-type: none"> - Confecção de embalagens para o acondicionamento e transporte dos bonecos e materiais de cena. - Iluminação compondo o cenário, confecção das varinhas de luz por Marcelo. 	- Iluminação, logística de transporte e armazenamento.
01/02/08	<ul style="list-style-type: none"> - Confirmação da data prevista para apresentação da <i>Mala de Ofélia</i> na Cooperativa dos Atores de Brasília pelo projeto Teatro em Debate em 13/03/08. 	- Apresentação agendada.
03/02/08	<ul style="list-style-type: none"> - Finalização da programação visual por Thelma Mello. 	- programação visual
06/02/08	<ul style="list-style-type: none"> - Definição do fusca utilizado em cena por Ofélia. 	- Confecção dos bonecos e de materiais de cena.
16/02/08	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeos na internet (youtube) sobre outras montagens da história de Ofélia. 	- Pesquisa sobre montagens similares.
24/02/08	<ul style="list-style-type: none"> - Relatório do que foi e o que não foi construído, dentro do previsto, para montagem da <i>Mala de Ofélia</i>. - Adaptações realizadas no fusca comprado para Ofélia, como pintura de faixa com inscrições, recorte de parte da estrutura do fusca para o encaixe da personagem. 	- Confecção dos bonecos e de materiais de cena.
16/03/08	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos do processo de confecção dos bonecos, das silhuetas e da primeira apresentação de Ofélia na Cooperativa dos Atores em 13/03/08. - Imagem final da programação visual do material de divulgação de Ofélia. 	- Registro visual.

DATA	ASSUNTO (S) DA MENSAGEM	RELAÇÃO COM A PESQUISA
19/03/08	- Mais fotos de Ofélia.	- Registro visual.
03/04/08	- Apresentação da Mala de Ofélia na Escola Parque 303/304 Norte, com modificações após a experiência no Projeto Teatro em Debate na Cooperativa dos Atores.	- Apresentação na Escola Parque.
18/04/08	- Fotos das experimentações com silhuetas na cooperativa.	- Registro visual.
10/06/08	- Novos rumos para Ofélia, construção de novas cenas e ensaios na cooperativa, considerando a Materialidade dos bonecos.	- O grupo investindo na pesquisa sobre a materialidade.
15/06/08	- Gravação em áudio e vídeo das novas cenas, após a retomada dos trabalhos.	- Registro áudio visual.
29/06/08	Encerramento das atividades do grupo A Mala de Ofélia, com a apresentação dos últimos resultados nos seminários do Laboratório de Teatro de Formas Animadas da UnB, no dia 03/07/08.	- Apresentação no Vira LATA 48h.

CORRESPONDÊNCIAS POR E-MAIL DO LATA (PODE SER OU DÁ NA MEMA).		
DATA	ASSUNTO (S) DA MENSAGEM	RELAÇÃO COM A PESQUISA
22/09/06	- Produção pelo LATA da peça com boneco e atores A Mulher Esqueleto. - Minha participação na construção de alguns dos bonecos na montagem.	- Aproximação do Laboratório de Teatro de Formas Animadas em projeto externo ao Pirilampo, que culminou, mais tarde, na proposição de oficina de confecção de silhuetas e figuras de papel.
17/08/07	- Articulação do Laboratório para a realização de uma oficina, ministrada por mim, sobre confecção de bonecos em borracha EVA.	- Meu envolvimento como observador participante.
19/08/07	- Confirmação da oficina de confecção de figuras em papel recortado substituindo a de bonecos em E.V.A. - Opção pela construção de figuras bidimensionais.	- Meu envolvimento como pesquisador participante ao ministrar a referida oficina. - A escolha do papel como material empregado na confecção de figuras e silhuetas bidimensionais, que repercutiu na proposta de uma montagem com sombras.
06/09/07	- Primeiro envio de fotos da oficina de bonecos de papel recortado.	- Registro visual.
10/11/07	- Primeira adaptação de <i>Pode Ser ou Dá na Mesma</i> .	- Processo de montagem cênica.
28/11/07	- Sobre o Grupo de Teatro de Sombras LUMBRA.	- Construção de um referencial para o LATA.
11/12/07	- Produção do cartaz para estréia da montagem <i>Pode Ser ou Dá na Mesma</i> , por Nina Ortof.	- Finalização da montagem.
13/12/07	- Fotos sobre a apresentação.	- Registro visual da apresentação da peça <i>Pode Ser ou Dá na Mesma</i> .
21/03/08	- Postagem de vídeo em blog por Nina Ortof.	- Registro audio visual.
03/04/08	Preparativos para o vira LATA 48h.	- Momentos finais da observação.

7.2 IMAGENS COMPLEMENTARES



Figura 81 - Bonecos de borracha EVA, para *A Mala de Ofélia*.



Figura 83 - Boneco de manipulação direta (Ofélia criança).



Figura 84 - Detalhe do cenário, vitral com sombra projetada em *A Mala de Ofélia*, 2008.



Figura 85 - Silhueta para Pode Ser ou Dá na Mesma. LATA, 2008.