

**ALEX DE SOUZA**

**O QUE É AQUILO ATRÁS DO BONECO?!**

**UM ESTUDO SOBRE A ANIMAÇÃO DE BONECOS À VISTA DO  
PÚBLICO**

**FLORIANÓPOLIS - SC**

**2007**

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA - UDESC**

**CENTRO DE ARTES - CEART**

**DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS - DAC**

**ALEX DE SOUZA**

**O QUE É AQUILO ATRÁS DO BONECO?!**

**UM ESTUDO SOBRE A ANIMAÇÃO DE BONECOS À VISTA DO  
PÚBLICO**

Trabalho de Conclusão de Curso como  
requisito para obtenção do título de  
Licenciado em Educação Artística com  
Habilitação em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Valmor Beltrame.

**FLORIANÓPOLIS – SC**

**2007**

**ALEX DE SOUZA**

**O QUE É AQUILO ATRÁS DO BONECO?!**

**UM ESTUDO SOBRE A ANIMAÇÃO DE BONECOS À VISTA DO PÚBLICO**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado, no curso de graduação em Licenciatura em Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas da Universidade do Estado de Santa Catarina.

**Banca Examinadora:**

Orientador:

---

Prof. Dr. Valmor Beltrame  
UDESC

Membro:

---

Prof. Dr. José Ronaldo Faleiro  
UDESC

Membro:

---

Prof. Ms. Maria de Fátima de Souza Moretti  
UDESC

**Florianópolis – SC, 29 de Novembro de 2007.**

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, **Francisco e Rita**, que com muita paciência, perseverança e respeito às minhas escolhas contribuíram com minha formação, na Escola e na Vida.

Ao **Grupo Teatral Boca de Siri**, onde tudo começou.

À **O'ctus Cia. de Atos**, pessoas-lugar onde comecei a descobrir o tamanho de minhas asas.

Aos amigos Charlene Simão e Juliano de Souza; Sandro Maquel, Rogaciano Rodrigues e Éder Sumariva (**Quarteto Fantástico**), amigos para todas as horas, trabalhos e “cafés com cuca”.

A todos os amigos(as) e colegas que de alguma forma contribuíram com minha caminhada durante estes anos de curso. Destaco entre estes as turmas de **Artes Cênicas de 2002/2 e 2005/2**.

A todos os **Bonequeiros** que, de várias formas, colaboraram com este estudo.

Aos professores José Ronaldo Faleiro, Sassá Moretti, Leon de Paula, Fátima Lima, Edélcio Mostaço, Brígida Miranda, Marisa Napolini, Vera Collaço, Zilá Muniz, Neli Freitas e Tereza Franzoni; aos técnicos e servidores da UDESC.

Em especial, a **Sergio Mercúrio**, artista que com seu trabalho despertou minha paixão pelo Teatro de Animação; A **Marcelo F. de Souza**, artista e amigo, que “nunca não” me incentivou a ficar brincando de bonecos; A **Valmor “Nini” Beltrame**, não só pela paciência e disponibilidade em orientar este trabalho, mas principalmente pelo exemplo de dedicação ao desenvolvimento do Teatro de Animação.

- *Mãe, o que é aquilo atrás do boneco?!*
- *É o moço que faz ele mexer...*
- *E por quê ele não mexe sozinho?*

Diálogo entre uma mãe e seu filho, durante uma apresentação do espetáculo “Livres e Iguais”.

## RESUMO

O presente estudo trata da linguagem da animação de bonecos à vista do público, caracterizada no teatro de animação pela possibilidade de o espectador ver o animador ou bonequeiro, em cena junto ao boneco que anima. Nesta linguagem há diferentes possibilidades de apresentar e justificar o animador em cena. Entre elas destacam-se as mais recorrentes: o bonequeiro visível, porém neutro na cena; o bonequeiro como parte do cenário; o bonequeiro como duplo do personagem; o bonequeiro interpretando outro personagem e o bonequeiro atuante. O objetivo central da pesquisa está pautado no estudo da história e desenvolvimento da animação de bonecos à vista do público. Para isso, o primeiro capítulo dedica-se ao esclarecimento de definições relativas à linguagem. O capítulo seguinte trata especificamente do objetivo do estudo, destacando os principais pontos de relevância na história da animação à vista. No terceiro capítulo procura-se relacionar os conceitos desenvolvidos no restante do trabalho com exemplos de espetáculos que utilizam a animação à vista do público nas cinco principais modalidades citadas anteriormente, pontuando suas características, vantagens e eventuais dificuldades.

**PALAVRAS-CHAVE:** Teatro de bonecos. Animação à vista. História.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>7</b>
<b>1 A TRÍADE DO TEATRO DE BONECOS</b> .....	<b>9</b>
1.1 O BONECO .....	9
1.2 O BONEQUEIRO (ANIMADOR).....	15
1.3 O PÚBLICO (QUE VÊ O BONEQUEIRO).....	18
<b>2 UM POUCO DE HISTÓRIA</b> .....	<b>24</b>
2.1 A ANIMAÇÃO DE BONECOS NO JAPÃO .....	24
2.1.1 O animador no Bunraku .....	25
2.1.2 O Animador no Kuruma Ningyo.....	31
2.2 AS RUPTURAS NO TEATRO DE BONECOS TRADICIONAL .....	35
2.2.1 A Europa do pós-Guerra à década de 1970.....	36
2.2.2 O Brasil da década de 1970 à atualidade .....	41
<b>3 A ANIMAÇÃO À VISTA</b> .....	<b>54</b>
3.1 O BONEQUEIRO VISÍVEL, PORÉM NEUTRO NA CENA.....	54
3.2 O BONEQUEIRO COMO PARTE DO CENÁRIO.....	57
3.3 O BONEQUEIRO COMO DUPLO DO PERSONAGEM.....	58
3.4 O BONEQUEIRO INTERPRETANDO OUTRO PERSONAGEM .....	61
3.5 O BONEQUEIRO ATUANTE.....	62
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>66</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>68</b>

## INTRODUÇÃO

Ao procurar um tema para elaborar o Trabalho de Conclusão de Curso, recorri aos meus trabalhos, às minhas afinidades e paixões artísticas, retomando textos, fotos e lembranças latentes. Entre um canto e outro, encontrei por diversas vezes os bonecos, os objetos, as formas inertes que despertavam-me um encanto sincero ao vê-los ganhando vida pelas mãos de alguém.

Buscando um pouco mais a fundo nessa direção, percebi que não era só a animação dos objetos e bonecos que me chamava a atenção. Havia sempre um outro ser, alguém que estava logo atrás do boneco, invisível e esquecido após certo tempo e que retornava com a força de um olhar. Como?

Perguntando-me como o animador conseguia esconder-se e revelar-se quando bem queria, surgiram-me outras perguntas: Com quem ele aprendeu a fazer isso? Desde quando se faz isso? Onde se começou a fazer isso? Por quê eu também faço isso?

E assim, duma maneira sucinta, surgiu o enfoque da presente pesquisa, que visa estudar a história e o desenvolvimento da animação de bonecos à vista do público. Por ser o Teatro de Animação um campo de estudo muito abrangente, mesmo quando se trata da animação à vista do público, a pesquisa está situada no que concerne ao Teatro de Bonecos, ou seja, ao teatro de animação que utiliza objetos antropomorfos ou zoomorfos como personagens que conduzem a ação dramática.

Ao tratar de bonecos animados à vista do público, certamente é indispensável tratar também deste ser que é visto pelo público animando o boneco: o Bonequeiro. A curiosidade em saber quem é e o que faz o bonequeiro é evidente em grande parte dos espectadores do teatro de bonecos. Há alguns anos, enquanto assistia ao espetáculo *Livres e Iguais*, do Grupo Teatro Sim... Por Quê Não?!!, tive a oportunidade de ouvir um breve diálogo sussurrado entre mãe e filho. Procurando compreender o que havia atrás do boneco, o filho pergunta:

- Mãe, o que é aquilo atrás do boneco?!
- É o moço que faz ele mexer... – Responde a mãe.
- E por quê ele não mexe sozinho? – Retruca o filho.

A singeleza deste diálogo chamou-me a atenção e inspirou o título deste estudo, enquanto o diálogo propriamente, tornou-se a epígrafe.

Desta forma, não se poderia deixar de considerar o público que participa diretamente desta situação, em que o bonequeiro coloca-se em cena. O público nota que o bonequeiro surge em cena, nem sempre da mesma forma. Ora ele procura não ser visto; ora dissimula-se entre o cenário; ora representa um duplo de seu boneco; ora representa um outro personagem; ora é ele mesmo, o bonequeiro; ora, ora... Afinal, apresentando-se por tantas formas, quer ser o bonequeiro um camaleão?

Esta tríade essencial ao teatro de bonecos, o público, o bonequeiro e o boneco, são estudados no primeiro capítulo deste estudo, procurando referenciar os conceitos que sedimentarão a continuidade do trabalho.

O segundo capítulo desta pesquisa dedica-se ao estudo da história e desenvolvimento da linguagem da animação à vista do público. Para isso, metodologicamente recorre-se à uma progressão temporal e quase linear, que se inicia no Japão do século XVIII à metade do século XX; retomando a primeira metade do século XX até a década de 1970 na Europa e por fim, continuando da década de 1970 aos dias atuais, no contexto brasileiro – destacando somente os principais pontos relevantes ao foco da pesquisa neste longo período abordado.

Alguns exemplos de espetáculos que recorrem de diferentes modos à animação de bonecos à vista do público, em circulação pelo Brasil, são analisados no terceiro capítulo deste estudo, com os conceitos desenvolvidos no primeiro capítulo.

Assim, pretende-se com esta pesquisa, estudar a linguagem da animação de bonecos à vista do público, abordando as questões pertinentes ao seu desenvolvimento e disseminação, visivelmente recorrentes na contemporaneidade, contribuindo nas reflexões sobre esta linguagem.

## 1 A TRIÁDE DO TEATRO DE BONECOS

Partindo do pressuposto que os três elementos essenciais do teatro de bonecos são o Boneco, o Bonequeiro e o Público, a primeira etapa do presente estudo dedica-se ao esclarecimento e conceituação desses elementos na linguagem do teatro de bonecos.

Essas definições se fazem necessárias, pois há diversos conceitos acerca de cada um desses itens, que variam conforme o ponto de vista de quem os conceitua. Este estudo pretende destacar essas conceituações, evidenciando a existência de distintos modos de compreender esta linguagem, marcando a complexidade do trabalho do animador que se apresenta à vista do público.

### 1.1 O BONECO

Considerando a denominação *Teatro de Animação* como a mais abrangente, no que se refere às linguagens teatrais que se utilizam de animação de objetos inanimados, poder-se-ia criar quatro grandes divisões: *Teatro de Máscaras*, *Teatro de Sombras*, *Teatro de Objetos e/ou Formas* e *Teatro de Bonecos*.

Essas divisões destacam-se pelas suas particularidades, especialmente pela forma dos objetos animados e pela maneira como são animados. A diferenciação entre estas divisões possui um caráter didático e formal, pois contemporaneamente as produções no campo do teatro de animação têm se tornado cada vez mais híbridas e, assim, mais difíceis de classificar.

No *Teatro de Máscaras*, geralmente, o objeto quase se funde a uma parte ou mesmo em todo o corpo do ator e o público vê o corpo que anima e o objeto animado como um só elemento cênico.

No *Teatro de Sombras*, tradicionalmente, o público não vê o animador, a silhueta plana ou o objeto que caracteriza a imagem produzida. O que se vê são os

contornos bidimensionais de sombra e luz, estando o ator afastado fisicamente não só do objeto que anima, mas principalmente da imagem que produz.

O *Teatro de Objetos e/ou Formas* pode ser caracterizado pela animação de objetos naturais ou construídos, ou de formas abstratas. Neste gênero de teatro de animação, o público lida especialmente com a diversidade de signos produzidos na cena. Uma chaleira, por exemplo, além de ser o objeto que é, torna-se também um personagem que age. O desafio maior neste gênero é o de criar relações do objeto com o espectador, a fim de que o personagem criado se sobreponha à materialidade cotidiana do objeto, multiplicando a leitura de signos para o espectador.

O termo *Teatro de Bonecos* é mais utilizado nos casos em que há uma representação antropomórfica ou zoomórfica de personagens. Considerando que no Teatro de Objetos o objeto representa a ele mesmo, à sua materialidade e função e a um personagem, no Teatro de Bonecos o boneco é construído para ser o próprio personagem.

Dentro desta divisão há ainda subdivisões no que se refere às linguagens de animação utilizadas. Os bonecos podem pertencer às linguagens de fios, luva, marote, varas, figuras planas, balcão, tringle, entre outras<sup>1</sup>, podendo ainda utilizar duas ou mais das linguagens citadas em complementaridade.

Diferentemente da máscara e, assim como acontece com o teatro de objetos, o boneco não está tão próximo do corpo de quem o anima, pois como afirma Ana Maria Amaral,

Ao manipular um boneco, o ator percebe-o separado de si e, nesse distanciamento, pode observar o personagem e assim movê-lo. Existe uma diferença entre o personagem-boneco e o personagem encarnado pelo ator. O boneco é o personagem, enquanto o ator apenas 'representa um papel, que varia', como disse Enno Podehl. (AMARAL, 2002, p.79).

Nessa afirmação também pode-se observar a diferença primordial de representatividade de um boneco, que apesar de *ser* o próprio personagem, jamais representará as suas ações sem o movimento e a interpretação humana. Amaral esclarece melhor ao escrever,

Sua essência é a ilusão. É o personagem irreal. É a negação, é matéria, e, ao mesmo tempo é afirmação. É um desafio à inércia da matéria. Ambíguo

---

<sup>1</sup> Cf. BALARDIM, 2004. AMORÓS e PARICIO, 2005.

por natureza, tem aspectos positivos e negativos. É dualidade: enquanto animado, é espírito; enquanto inerte, é matéria. Define-se por uma contradição: é ação, mas em si mesmo ele não tem movimento. (AMARAL, 1996, p.75).

No entanto, há controvérsias no que se refere a esta separação cartesiana entre matéria e ânima. Por mais que um boneco esteja em seu estado inerte, é possível que se crie uma relação viva entre ele e o espectador. Sua forma visual por si comunica algo, estabelece relações, mesmo sem movimento.

Mas se o boneco é limitado a se comunicar com o público apenas pela sua forma estética, não ocorre o fenômeno teatral e ele passa a ser uma obra plástica como as esculturas. Como sugere Edward G. Craig, “[As marionetes são] modelos de homem em movimento. Quando se movem, perfazem o movimento do homem, tanto quanto a escultura perfaz a forma do homem.” (CRAIG apud PLASSARD, 1992, p.48, tradução do trecho: Valmor Beltrame).

Considerando as palavras de Craig, podemos admitir que o boneco em teatro comunica-se através da sua forma, mas principalmente, através de suas ações. Amaral complementa esta idéia inserindo a relação entre o espectador e o objeto em movimento, quando afirma que

O movimento do boneco em cena produz uma sensação na platéia e essa sensação é importante. A ilusão é consequência da sensação que se tem ao ver um objeto mover-se, aparentemente, por si. Não é o movimento que causa a sensação, ela é despertada pela relação que se cria entre o ator, o boneco e o público. (AMARAL, 2002, p.81).

As ambigüidades do boneco em cena ajudam a provocar a identificação com o público. Um boneco antropomorfo, um personagem específico que passa por determinada situação dramática, é ao mesmo tempo a representação de todos os seres humanos que já passaram e irão passar por situação semelhante e, ao mesmo tempo, não é ser humano algum, pois ele é um boneco, um corpo formado por materiais inertes. Conforme Paulo Balardim,

Por meio da representação antropomórfica, redimensionamos o homem em seu contexto espaço-temporal, enviando para o espectador a possibilidade de ver-se refletido nesse espelho representativo, ou seja, o espectador assume uma posição distanciada que o possibilita ao mesmo tempo identificar-se com o objeto representado e manter sua individualidade. (BALARDIM, 2004, p.30).

Há uma forte relação de interdependência entre o boneco e o ator que o anima. O boneco possibilita ao ator expressar signos com sua representação que seriam impossíveis a qualquer ser humano, devido especialmente à plasticidade construída de sua forma.

Luís André Cherubini<sup>2</sup>, faz uma comparação interessante ao falar dessas diferenças entre a representação por um ator e por um boneco. O diretor afirma que numa cena ao surgir um ator, fantasiado de cachorrinho de pelúcia azul representando estar apaixonado pela personagem da atriz, fantasiada de cadelinha de pelúcia cor-de-rosa, certamente resultaria uma cena ridícula e cômica. No entanto, a mesma cena representada por bonecos poderia ser muito poética e bela.

Obviamente são duas linguagens distintas, mas com este exemplo Cherubini procurou destacar que cada uma dessas linguagens possui suas especificidades e é muitas vezes difícil transpor o conteúdo de uma diretamente para a outra linguagem.

O boneco, sendo simulacro humano, é capaz não só de exprimir signos impossíveis ao ator, mas também é capaz de extrapolar muitas limitações do corpo humano. O boneco não depende de sua própria força para sustentar-se e mover-se. Sua cabeça e membros podem separar-se do restante do corpo e juntar-se novamente, sem danos. Se necessário, suas partes podem ser substituídas sem prejuízos e dores.

Contudo, um boneco também possui seus limites, sejam eles devidos ao material do qual é constituído ou das limitações do próprio animador. Além destas limitações físicas e materiais, há limites dados pela coerência da encenação como um todo.

O material que constitui o boneco é, ao mesmo tempo, o que lhe dá grandes possibilidades e grandes limitações em suas ações e gestos. Um boneco de espuma tem a capacidade de contrair-se e deformar-se de modo que ganhe uma forma visual totalmente diferente da inicial. Por outro lado, a espuma rasga-se com facilidade e, se em contato com fogo, consome-se por inteira em instantes. Um boneco de metal resiste facilmente às chamas, mas seu corpo é rígido e mais pesado.

Com isso percebe-se que o material de que é composto o boneco pode interferir diretamente na dramaturgia. Convém ressaltar que a dramaturgia no teatro

---

<sup>2</sup> Diretor do Grupo Sobrevento/SP, em conferência durante a I Semana de Estudos Sobre Teatro de Animação, em outubro de 2006, na cidade de Rio do Sul/SC.

de bonecos não é restrita ao texto dramático, pois numa maneira geral, os vários elementos que compõe a cena também compõe a dramaturgia. Conforme Mario Piragibe,

De fato o teatro de bonecos nunca apresentou a estreita relação com o drama como a que pode ser observada em algumas circunstâncias por parte do *teatro de atores*. O uso de textos dramáticos por marionetistas, tradicionalmente, é eventual, esporso, circunscrito a determinadas manifestações, nem sempre fiel, talvez menos constante quanto o uso de fontes escritas de outras naturezas, e bem menos sujeito à obediência de ditames estéticos que pudessem sugerir com clareza um tipo de concretização da cena que partisse de indicações contidas nos textos. (PIRAGIBE, 2007, p.20)

Assim, a dramaturgia do espetáculo e a confecção do boneco tornam-se intimamente ligadas. A dramaturgia, que comumente é entendida como textual, no teatro de bonecos deve ser compreendida de uma forma mais ampla, sendo possível determinar em alguns casos, especificidades como uma dramaturgia da cena, da sonoplastia e do material. A respeito da parte da dramaturgia que cabe ao material Felisberto Costa afirma

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 machê 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. 45).

Por vezes, a própria materialidade dos objetos pode se tornar dramaturgia, como no exemplo de um exercício descrito por Mauricio Kartun, citado por Rafael Curci:

Um aluno apresenta um exercício: um títere feito de gelo que se apaixona por uma vela acesa. Enquanto tenta namorá-la se derrete ao seu lado. Como melhor se poderia representar ao homem apaixonado, de aparência fria, dura, e que sem dúvida se desfaz junto à mulher que ama. A água que caía do títere finalmente apagava a vela e ali terminava o exercício e seu amor. O personagem não necessitou dizer 'me derrete por você', nem explicar o paradoxo de apagar o ser amado com sua própria paixão, simplesmente a metaforizou da maneira mais eloquente. (KARTUN apud CURCI, 2007, p.62, tradução minha do trecho).

Assim compreende-se, nas palavras seguintes de Kartun, que

A matéria entendida como material de elaboração poética pode ser mais rica que qualquer palavra. O títere é o território natural da metáfora. Somente necessita de titeriteiros que se assumam como poetas renunciando ao mero papel de ilustrador. (KARTUN apud CURCI, 2007, p.62, tradução minha do trecho).

As relações existentes entre as ações e os gestos do boneco com o contexto geral do espetáculo podem gerar limitações dramatúrgicas para um boneco. O corpo de um boneco nem sempre “pode tudo”. Se ao invés de caminhar o personagem sempre flutua, sem que haja uma justificativa para isso no contexto do espetáculo, ele passa a ser desacreditado em suas ações, perde a sua verossimilhança. As ações de um boneco devem procurar ser coerentes com as características da encenação.

No entanto, caso o boneco seja limitado apenas às ações e gestos humanos, ele pode perder a sua força expressiva, pois por mais que seja tecnicamente muito bem animado, dificilmente executará ações humanas igualmente ou melhor do que um ser humano. Peter Waschinsky, citado por Jurkowski, ao comentar sobre sua montagem de *A Bruxa*, de Tchekov, relata:

Os personagens da peça são muito realistas. Os movimentos e a fala devem pois ser muito ‘naturais’, no sentido humano do termo. Que significa ‘natural’ em se tratando de bonecos? Simplesmente que eles se comportam como matéria inerte, isto é, que permanecem totalmente inanimados, ou que no máximo eles executem simples movimentos pendulares. Ao obrigar do exterior essa matéria a se comportar de uma maneira similar à dos humanos, ela se torna estranha a ela mesma, é a isto que chamamos distanciamento. O boneco mais naturalista é, visto sob esse ângulo, o que se distancia mais. (WASCHINSKY apud JURKOWSKI, 2000, p.89).

Nesta perspectiva, entende-se que a natureza do boneco é a inércia de sua materialidade construída, fator que se altera quando este ganha, a partir de seu exterior, movimentos de natureza humana. O que vale, em todo caso, é o bom senso e a sensibilidade do artista, que tenta descobrir os limites do objeto com o qual trabalha, assim como os seus próprios limites e cria sua arte em diálogo constante, com a matéria inerte de que dispõe e com o público com o qual cria relações.

Claro está que o boneco só é capaz de tantas realizações, devido ao seu animador. Por receber de outrem a força motriz de seus movimentos, o boneco pode ser contrário à gravidade, pode transmutar e intercambiar partes ou todo seu corpo, assim como pode nunca morrer, pois jamais teve vida realmente. Mas todas essas

possibilidades físicas do boneco estão também restritas às possibilidades físicas de quem o anima.

O boneco está sempre ao alcance do corpo do bonequeiro, mesmo que por meio de extensores ou fios. Por estarem tão ligados um ao outro, é coerente pensar que os limites de um estão ligados também aos limites do outro. Um boneco de luva, por exemplo, não conseguirá se afastar a uma distância maior do que a do braço do ator que o anima. Se o marionetista de fios souber apenas fazer sua marionete caminhar, ela dificilmente cumprirá uma partitura de ações mais complexa.

Confirma-se então, que no teatro de bonecos, além do boneco, há outro elemento indispensável: o Animador.

## 1.2 O BONEQUEIRO (ANIMADOR)

Existem variadas nomenclaturas para esta função no teatro de animação. Manipulador, Ator-Manipulador, Ator-Animador, Ator-Bonequeiro, Titeriteiro, Animador e Bonequeiro são alguns dos nomes usados por diversos autores e artistas, cada qual pelas suas razões. Independentemente do nome que se dê, o essencial é ressaltar a suma importância deste profissional no teatro de bonecos.

Ao discutir sobre a diversidade de nomenclaturas e suas relações com as funções exercidas pelo artista do teatro de animação, Valmor Beltrame escreve:

O mais simples seria iniciar dizendo que o ator-animador é um artista que encena espetáculos expressando-se com bonecos. E na realização desse trabalho, normalmente, concebe o texto, ou seja, é dramaturgo; confecciona os bonecos, os objetos, o que lhe exige competências para esculpir, pintar, costurar e, assim, é escultor, pintor e figurinista; concebe e executa o cenário, e materiais de cena... é cenógrafo e aderecista; seleciona a trilha sonora e às vezes compõe músicas para o espetáculo... é músico; interpreta utilizando bonecos e objetos para representar e, atualmente, é comum extrapolar os limites da "tenda ou palquinho" tradicional dos bonecos e atua numa relação direta com o público, ou seja, é ator; dirige o próprio espetáculo, é diretor; concebe a iluminação para o espetáculo, é iluminador; levanta os recursos financeiros e condições materiais para a realização do trabalho, além de divulgar e vender o espetáculo, é produtor; define o material gráfico tais como programa e cartaz, assim, também é artista gráfico. (BELTRAME, 2006, p.34).

Por esta pesquisa tratar especificamente do estudo da animação de bonecos, opta-se por utilizar os termos *Bonequeiro* e *Animador*, uma vez que estas

nomenclaturas dão conta das funções tratadas aqui. *Animador* é considerado aquele que anima, que provê o *ânima* (alma, vida), sendo então um termo mais amplo. *Bonequeiro* é aquele que trabalha com bonecos e neste caso específico, o termo é utilizado para caracterizar o artista que é um animador de bonecos. Em ambos os termos, considera-se subentendido que este artista também se trata de um ator, que interpreta através do objeto animado, dispensando assim os termos ator-animador e ator-bonequeiro.

O boneco em si pode ter uma forma plástica muito interessante, informativa, estética, possibilitando ao público uma fruição do objeto enquanto obra artística visual. Porém, o que diferencia o boneco teatral da escultura é que o boneco age e, sendo um objeto inanimado, o boneco para agir precisa de uma força motriz externa.

No caso do boneco no teatro, quem lhe cede esta força é o ator que interpreta o papel através do boneco. Os movimentos do boneco estão sujeitos às nuances da interpretação artística humana, ao mesmo tempo em que a estrutura material e inerte do boneco causa muitas vezes a afetação<sup>3</sup> do movimento.

A falta de naturalidade dos movimentos no boneco é aqui relacionada à natureza dos movimentos humanos imitados por um boneco, pois, por exemplo, o caminhar de um boneco, geralmente, não nos parece humanamente natural. No entanto, a afetação do movimento tratada por Heinrich von Kleist (1997), é vista sob outra perspectiva. Kleist não trata da naturalidade de um movimento humano executado por um boneco, mas deste movimento executado por um bailarino. Para ele, o bailarino é que possui afetação em seus movimentos, por executá-los muitas vezes fora do seu centro de gravidade e a marionete teria a vantagem de possuir movimentos que sempre obedecem os mesmos eixos, como pêndulos, seguindo a lei da gravidade.

O que difere o bonequeiro dos outros atores é o fato de que sua interpretação é sempre mediada por um objeto. Ou como diferencia Amaral,

O ator é aquele que no palco é visto, encarna e tem a imagem do personagem. O ator-manipulador é um ator que eventualmente se propõe ou, num determinado espetáculo, tem necessidade de animar e dar vida a personagens inanimados. (AMARAL, 2002, p.22).

---

<sup>3</sup> Por “afetação” entende-se a “falta de naturalidade” (AFETAÇÃO. In: FERNANDES, LUFT e GUIMARÃES, 1996).

Ao “dar vida a personagens inanimados” o ator tem a necessidade de distanciar-se de si próprio, de neutralizar-se perante o público para que todo o foco de atenção seja direcionado ao boneco. Portanto, o que se considera mais importante durante a representação é fazer com que o público tenha a sensação de que o boneco, naturalmente sem vida, age por vontade própria e somente a sensibilidade do ator é capaz de produzir este efeito.

Realçando a importância do animador interpretar sempre em função do boneco, Balardim afirma:

Mesmo que o ator-manipulador esteja oculto, é necessário que todos os movimentos sejam orientados em função da representação. Embora não seja o seu corpo a imagem final vista pelo público, é ele o responsável por essa imagem. E é sob essa ótica que o ator-manipulador projeta-se, para interpretar, não apenas no objeto, mas também no público. (BALARDIM, 2004, p.85).

Animar é mais do que simplesmente mover um boneco em cena. Antes de tudo, para quem assiste, há diferença entre ver um objeto que *é movido* e ver um objeto que *se move*. A grande atração do teatro de bonecos é justamente esta ilusão de vida provocada pelo objeto e o bonequeiro é o responsável por isto.

Dar vida a um boneco através de movimentos exige do animador uma preparação anterior à cena, etapa em que é necessário estudar as possibilidades de movimentos em cada boneco separadamente, pois por mais que dois bonecos tenham estruturas idênticas, o funcionamento de seus mecanismos e articulações podem ter diferenças sutis. Cada boneco é um corpo material único e a maneira de manejá-lo também será única.

Da mesma forma, o corpo do animador é único e dois bonequeiros dificilmente irão conseguir animar o mesmo boneco exatamente da mesma forma. Com isso, vê-se que a gama de movimentos de um boneco não depende somente da estrutura de seu corpo, mas também dos limites e possibilidades do seu animador.

É importante também distinguir os significados da materialidade do boneco em função das ações que executa, uma vez que a relação entre um boneco de espuma e um personagem-tesoura torna-se diferente, em seu significado cênico, quando, por exemplo, esta relação se dá entre um boneco de madeira e a mesma tesoura.

Criar uma seqüência precisa dos movimentos e ações do boneco, ao passo que se cria também uma seqüência dos movimentos do próprio bonequeiro é outra consideração importante. Esta clareza com relação aos movimentos e ações em cena é essencial, especialmente na animação à vista do público, uma vez que tudo que se move acaba por chamar a atenção de quem vê. Sabendo selecionar o mínimo de ações e movimentos essenciais, o bonequeiro tem condições de direcionar a atenção do público para o ponto que deseja, pois, como afirmam Amorós e Paricio,

Um bom titeriteiro, embora esteja manipulando à vista do público, atrairá para o boneco a atenção dos espectadores. Sempre que movemos um boneco sobre o cenário, temos que saber com exatidão onde desejamos que o público olhe e fazer o impossível para que aconteça como pretendemos. (AMORÓS e PARICIO, 2005, p. 37, tradução minha do trecho).

Tradicionalmente, no ocidente, o bonequeiro permanecia escondido do público, para que as atenções se concentrassem apenas nos bonecos. No entanto, na Europa a partir da década de 1950 intensificaram-se as discussões sobre a “invisibilidade” do bonequeiro e novas propostas começaram a ser experimentadas. Entre elas, a de retirar o bonequeiro de dentro da tenda, da cortina de luz ou de qualquer outro aparato que o ocultasse e fazê-lo se confrontar em cena com o próprio boneco. Com isso, a animação à vista do público passa a ser uma nova possibilidade cênica no teatro de bonecos.

### 1.3 O PÚBLICO (QUE VÊ O BONEQUEIRO)

Considerando que a principal tarefa de um bonequeiro é a de causar no público a impressão de vida própria em seu boneco, para que isto ocorra, ele pode recorrer a diversas soluções cênicas e técnicas. Alguns dos princípios comuns às diversas linguagens de animação procuram dar ao boneco, através de seus movimentos, a idéia de que eles possuem funções biológicas, tais como respirar, olhar e caminhar.

Mas para realizar esses princípios, o boneco necessita do animador, que está sempre ligado a ele de alguma forma e não muito distante. As diferenças físicas

entre o corpo do animador e o corpo do boneco são grandes e ao público, geralmente, é mais fácil ser atraído pela imagem do animador.

Muito provavelmente por este motivo, especialmente nas formas tradicionais de teatro de bonecos no ocidente, procurou-se sempre eliminar a imagem do bonequeiro da visão do público. Acredita-se que sem a presença de um elemento realmente vivo na cena, impedindo desse modo a comparação com o boneco, seja mais fácil criar a ilusão de vida presente no objeto animado.

É notável a preocupação em esconder o bonequeiro quando se faz uma rápida análise dos espaços cênicos mais utilizados nas diversas linguagens do teatro de animação. Com bonecos de luva, por exemplo, o bonequeiro fica atrás da empanada ou tenda e o boneco acima; o mesmo geralmente acontece com bonecos de vara; com bonecos de fios, as marionetes ficam à altura do solo e os marionetistas atrás do cenário ou numa plataforma acima dele; na animação direta ou com varas curtas, é comum os animadores permanecerem dissimulados ao fundo do palco, muitas vezes escondidos por uma cortina de luz que ilumina somente os bonecos.

Com o desenvolvimento das técnicas de animação, surgiram também novas possibilidades e desafios ao bonequeiro, que aos poucos foi abandonando a tenda, a empanada, a plataforma e a cortina de luz, assumindo-se como presença cênica junto ao público. Segundo Meschke,

Pode-se afirmar que no mesmo instante em que o titeriteiro aparece, aparece também ante os intérpretes uma série de possibilidades de escolha que vão desde a discrição máxima – como se o titeriteiro não estivesse ali – até o puro exibicionismo quando o titeriteiro se apodera do interesse do espectador em prejuízo do boneco. Em algum momento entre estes extremos, a presença do titeriteiro começa a ser um fim em si mesmo. (MESCHKE, 1988, p. 32, tradução minha do trecho).

Meschke aborda em seu comentário dois pontos de grande relevância que surgem com o aparecimento do bonequeiro em cena: O primeiro trata-se da multiplicação das possibilidades de atuação do bonequeiro, que pode não só estar à vista ou oculto, mas estar à vista do público de variadas formas; Porém, e este é o segundo ponto, assim como aumentam as opções para a atuação do bonequeiro, aumentam também as chances do boneco ser relegado ao segundo plano, ou até mesmo de ser desprezado. Entre uma extremidade e outra, deve-se procurar o lugar coerente de cada elemento que constitui a linguagem, pois o ator pode ser bem-

vindo ao teatro de bonecos, mas se este último for extinto, ainda será um teatro de bonecos?

Dentre a série de possibilidades de atuação do animador à vista do público, primeiramente encontramos *o bonequeiro visível tentando ser minimamente percebido* pelo público que é, talvez, uma das opções mais recorrentes. Nesta forma, o bonequeiro não possui uma função ativa na representação. Ele pode ser uma “sombra” do boneco, como ocorre no Bunraku, ou uma presença dissimulada ao fundo do espaço cênico ou simplesmente alguém que comanda os movimentos do boneco, de forma que a sua movimentação e presença não ganham destaque, podendo assim, ser aceito em convenção com o público como algo que não existe. Segundo Beltrame,

Trata-se de trabalhar com a noção de consciência de estar em cena, o que exige movimentos comedidos, discretos, elegantes, suficientes para que se remeta o foco das atenções ao boneco presente na cena e não ao seu animador. Quando os gestos do ator-titeriteiro e sua presença são mais eloqüentes que a presença do boneco, cria-se um duplo foco que desvaloriza a cena. (BELTRAME, 2003, p.48).

Além da opção pela discrição máxima, Michael Meschke (1988) destaca outras três principais possibilidades cênicas do bonequeiro assumidamente em cena com seu boneco, denominando-as como: o bonequeiro atuante; o bonequeiro como contraparte; o bonequeiro convertido em ator.

Segundo Meschke, o *bonequeiro atuante* é aquele que representa a si próprio, sem personagens, ao mesmo tempo que anima o boneco e interpreta através dele. A característica mais comum nesta forma de apresentação é a criação de um contraponto da figura humana que controla assumidamente o boneco, realçando a relação de dependência e criando conflitos dramáticos.

Nesta forma, o animador pode servir também como um *deus ex machina*<sup>4</sup> resolvendo situações que cenicamente seriam difíceis de se resolver apenas com o boneco. Frequentemente nestas relações entre o bonequeiro e o seu boneco, surgem discussões sobre quem necessita de quem para viver, sobre liberdade e

---

<sup>4</sup> Significa literalmente “o deus que desce numa máquina” (PAVIS, 2003, p.92). Em algumas encenações de tragédias gregas, utilizava-se uma máquina para fazer com que um deus surgisse inesperadamente em cena para desenredar problemas inextricáveis. Por vezes, o *deus ex machina* é utilizado pelos dramaturgos para resolver conflitos de uma só vez. Sua intervenção não é necessariamente artificial, desde que o espectador o aceite como verossímil.

dependência, além de abrir espaço para a criação de metáforas. O personagem-boneco pode representar metaforicamente um grupo ou uma classe, enquanto o bonequeiro pode ser compreendido como um outro grupo ou mesmo um ser superior, manipulador em todos os sentidos, em relação de interdependência com o boneco.

Uma abordagem interessante sobre o termo “manipulação”, que se relaciona com o texto acima, é descrito por Arlene Renk como

MANIPULAÇÃO – É um vocábulo que se origina da palavra mão, vem de usar as mãos. Geralmente empregamos essa categoria com sentido negativo, por exemplo, chamar alguém de ‘manipulador’ pode ser uma grande ofensa, principalmente quando é dirigido a uma pessoa por quem não nutrimos muito afeto. As categorias sociais, a identidade social, enquanto criações dos homens, são manipulações, por permitirem ressaltar mais uma qualidade e esconder outra e assim, sucessivamente, vamos navegando no mundo social. (RENK, 2000, p.69).

O animador estando em situação de *contraparte* com o boneco, para Meschke, está atuando como um ator marionetizado. A sua interpretação é próxima da interpretação do boneco, mas ele se destaca por ser maior e, inevitavelmente, mais humano. Desta relação podem nascer diversos conflitos dramáticos, inclusive relativos à autonomia das figuras. Este mesmo modo de atuação do animador é denominado por Rafael Curci (2007) como *Co-presença*,

Mediante o modo de co-presença a identidade do personagem se *completa* de alguma maneira com a voz e os gestos residuais – inclusive os faciais, por menores que sejam – que o titeriteiro confere ao títere (muitas vezes sem querer) durante o ato interpretativo. Desde o ponto de vista físico são dois corpos que, de alguma maneira, têm a intenção de *fusionar-se* para plasmar **uma** identidade cênica, a do personagem. Mas por mais cuidado que tenha o manipulador ao mostrar-se com seus títeres frente ao público, sua co-presença será sempre aceita como dizemos, por pura convenção [...]. (CURCI, 2007, p.124, tradução minha do trecho).

O animador na modalidade de contraparte ou co-presença está em situação de interpretação em paridade com o boneco. Sua relação com o boneco geralmente não é de disputa, mas sim de complementaridade e acabam por formar o duplo um do outro, cada qual interagindo, muitas vezes, em diferentes planos ficcionais.

O *bonequeiro convertido em ator* seria, para Meschke, aquele que interpreta um personagem através do boneco, ao passo que interpreta outro personagem através de seu próprio corpo. De realização mais complexa, esta forma exige do

bonequeiro um conhecimento apurado não só das particularidades da arte da animação, mas também das particularidades da interpretação do chamado “teatro de atores”.

De maneira alguma se exclui das outras formas de atuação do bonequeiro a exigência de que seja ele um ator. A diferença neste caso está no fato de que o “bonequeiro convertido em ator” , como denomina Meschke, exerce de forma simultânea a interpretação de dois personagens distintos, em dois planos de representação que são ficcionais. Assim, ele precisa construir e desenvolver todos os aspectos de criação desses personagens, além de interpretá-los conjuntamente.

Somando-se a estas possibilidades destacadas por Michael Meschke, encontra-se também o animador à vista do público com figurino confeccionado de modo a definir o espaço metafórico da representação, ou seja, como *parte integrante do cenário*, sem configurar-se como personagem da narrativa. Este é um recurso que minimiza a presença do animador justificando-o como um elemento de dupla função, pois além de animar o boneco, situa o espaço cênico.

Dentro desta função, o animador pode se tornar, assim como nas outras formas, parte de uma metáfora, como por exemplo, a árvore (bonequeiro) que não solta seus frutos (personagens). Neste exemplo, a árvore não se caracterizaria como um personagem, pois não teria ações concretas relacionadas ao enredo. Sua função seria a de situar um espaço e criar uma metáfora, concomitante ao enredo.

De maneira semelhante a Meschke, Henryk Jurkowski aceita a presença do animador à vista, num teatro de bonecos heterogêneo<sup>5</sup>, desde que tenha uma função a desempenhar, pois, segundo ele,

Com funções diferentes e segundo os personagens, ele pode ser de um lado o elemento lógico e natural do teatro de bonecos (Gulliver no país de Liliput ou o bonequeiro Jean nas ruas de Paris) e de outro, um elemento visível da convenção teatral enquanto animador de bonecos, ponto de partida da animação à vista, e manter relações metafóricas com eles, ou se transformar em matéria para ‘fabricar’ um personagem. (JURKOWSKI, 2000, p.75).

Percebe-se então, que a partir do momento em que o público vê o animador fazendo parte da cena, sua presença só será aceita se for justificada no contexto da encenação. Um bonequeiro que se põe à mostra apenas por exibicionismo, faz

---

<sup>5</sup> O conceito de Teatro de Bonecos Heterogêneo é mais bem desenvolvido no segundo capítulo deste estudo.

perder perante o espectador a credibilidade da animação. E é neste momento que muitas vezes, o boneco deixa de ser o principal atrativo desta linguagem e torna-se mera ilustração da narrativa ou solução precipitada para problemas cênicos, pois o centro das atenções está no bonequeiro.

Do ponto de vista do público, quando há o boneco e seu animador em cena, inevitavelmente cria-se uma dissociação, ou seja, uma separação entre dois planos de realidade, gerando uma dimensão de representação do boneco e uma do bonequeiro. Por um lado, vê-se o boneco em uma dimensão ficcional, representativa, lúdica. Por outro, vê-se o animador em uma dimensão também representativa, mas que sugere ao espectador um plano de realidade, não-ficcional.

Estes dois planos, que aparecem como dissociados ao público, são percorridos ao mesmo tempo pelo bonequeiro. Além da dificuldade em executar concomitantemente estes dois planos, Rafael Curci ressalta:

Um dos grandes desafios do intérprete titeriteiro reside precisamente em expressar-se de maneira *dissociada*, em uma dimensão espaço-temporal que não é a sua e que à sua vez, gera leis específicas, muito diferentes às de seu próprio corpo, às do objeto que manipula e às do mundo circundante. (CURCI, 2002, p.42, tradução minha do trecho).

Consciente de que cada espaço possui suas regras e especificidades, o bonequeiro à vista do público, em qualquer forma que se apresente, tem como um dos primeiros desafios encontrar quais são as leis que regem cada um dos espaços que por ele é percorrido.

Na dimensão espaço-temporal da representação do boneco, o animador precisa conhecer os meios para causar a ilusão de vida no boneco, dar-lhe as características necessárias ao personagem e desenvolver o enredo. Na dimensão do próprio animador, é necessário que ele conheça também os meios para dissimular e/ou intensificar sua presença em cena, ter clareza da sua função cênica no espetáculo, pois esta é uma das determinantes de suas ações e, principalmente, desenvolver a sua aptidão em lidar com espaços-tempo dissociados.

Hoje podemos considerar a animação de bonecos à vista do público mais do que uma técnica ou recurso. É uma linguagem que possui suas diversas especificidades e isto se deve ao seu processo histórico de desenvolvimento, especialmente nas últimas cinco décadas, como será observado no próximo capítulo.

## 2 UM POUCO DE HISTÓRIA

Tratar do estudo da linguagem da animação de bonecos à vista do público implica, inevitavelmente, em contextualizá-la historicamente conforme o seu desenvolvimento. Este desenvolvimento não é linear, mas, com fins metodológicos, este capítulo propõe um avanço temporal, pontuando os momentos relevantes acerca do trabalho do animador visível ao público, desde o surgimento dessa linguagem no Bunraku, passando pelos momentos de grande desenvolvimento na Europa durante o século XX, até a ampla disseminação no Brasil em dias atuais.

### 2.1 A ANIMAÇÃO DE BONECOS NO JAPÃO

Segundo os estudos de Giroux e Suzuki (1991) e de Kusano (1993), no Japão antigo, até quase o final do século XV, os bonecos eram construídos e utilizados para fins religiosos. Denominados *hitokata* (formas humanas), só aproximadamente a partir do ano de 1600 é que começam a ser chamados de *ningyo* (bonecos), com finalidade maior de entretenimento.

A narração cantada de histórias foi uma arte muito popular que floresceu entre os séculos XI e XII no Japão e ao final do século XVI, estando esta arte já muito mais refinada, fica conhecida como *jôruri*, devido ao nome de um dos personagens mais conhecidos dessas recitações. Inicialmente, a pessoa que recitava as histórias também tocava um instrumento de cordas em acompanhamento, mas com o desenvolvimento do *jôruri*, acrescentou-se um músico especializado no acompanhamento sonoro da narração, o tocador de *shamisen*<sup>6</sup>.

No início do século XVII, alguns animadores de bonecos são convidados a apresentarem-se juntamente com recitadores de *jôruri*, para representar as ações descritas nas narrativas, criando assim o início do teatro de bonecos japonês

---

<sup>6</sup> Instrumento musical de três cordas, com caixa de ressonância feita de madeira e couro de gatos.

chamado *ningyo jôruri*, que somente no século XIX passa a ser denominado *Bunraku* popularmente, tal como é hoje mundialmente reconhecido. O *ningyo jôruri* era formado então por três principais elementos: a recitação *jôruri*; o acompanhamento instrumental de *shamisen*; e a representação da narração através dos bonecos.

### 2.1.1 O animador no Bunraku

Depois de décadas, a representação por bonecos no *ningyo jôruri* sofre uma mudança significativa, ganhando destaque no início do século XVIII, como descreve Darci Kusano:

Originalmente, os operadores ficavam ocultos por uma cortina, movimentando os bonecos acima de suas cabeças. No entanto, após o estrondoso sucesso da encenação de *Sonezaki Shinju*, em 1703, com uma cortina translúcida, que permitia ao público ver os manipuladores operando os bonecos, ao assumir a gerência do Takemoto-za, em 1705, o dramaturgo Izumo Takeda, que dava enorme importância ao apelo visual do teatro, decide estabelecer o *degatari*, sistema de se colocar os manipuladores de bonecos, o narrador e o instrumentista de *shamisen* totalmente à vista do público, o que acaba causando grande sensação e estabelecendo uma nova tradição no *bunraku*. (KUSANO, 1993, p.47).

Em 1715, o narrador e o tocador de *shamisen*, que até então ocupavam o lugar central do palco, são dispostos ao lado do palco principal, que passa a ser ocupado pelos bonecos e seus animadores, assim como pelos recém-criados cenários móveis. Percebe-se com isso o gradativo aumento da importância da representação dos bonecos nesses espetáculos japoneses.

Sendo cada vez mais o alvo das atenções do público, no decorrer de aproximadamente uma década, os bonecos obtiveram um grande salto de desenvolvimento com relação às suas possibilidades técnicas. Na antigüidade japonesa eles eram feitos de argila e muito posteriormente começaram a ser construídos em madeira. Somente por volta de 1690 são construídas diversas articulações no corpo do boneco, dando-lhes, por exemplo, braços móveis.

Atendendo ao apelo do público por mais realismo na animação dos bonecos, em 1727 é construído um boneco feminino capaz de abrir e fechar os olhos e a

boca. Segundo Kusano (1993) até 1733, já existiriam bonecos com articulações nas pernas e braços, capazes de movimentar também os olhos e os dedos das mãos.



Figura 01 – Processo de construção de uma cabeça com mecanismos de movimento dos olhos e sobrancelhas.

Fonte: <<http://www.bunraku.or.jp/ebunraku/index.html>> Acesso em: 11 nov. 2007.

Nesse período existiam dois sistemas predominantes e originais de animação, o *tsukkomi* e o *katatezukai*, em que cada boneco era animado por somente um ator, como relata Kusano:

No método *tsukkomi* ('enfiar'), o operador colocava suas mãos nas mangas do boneco e manipulava-o acima de sua cabeça; enquanto no método *katatezukai* ('manipulação com uma mão'), o operador sustentava o boneco com sua mão esquerda e movimentava o boneco com a mão direita. (KUSANO, 1993, p.46).

Mas o talentoso animador de bonecos Bunzaburo Yoshida I (? – 1760) aperfeiçoou este sistema *katatezukai* e criou o sistema de animação por três pessoas, em 1734, chamado de *sannin-zukai*. Sistema este, que revolucionou a animação de bonecos no Japão e tornou-se um dos sustentáculos do *ningyo jôruri*, pois possibilitou ao boneco movimentos muito mais próximos dos humanos. Giroux e Suzuki relatam que

Os bonecos passam a adquirir capacidades de expressões cada vez mais humanas e o conteúdo dramático das peças começa a se tornar mais e mais realista<sup>7</sup>. A descrição lírica dos cenários, ainda bastante marcantes nas obras de Monzaemon, cede lugar ao diálogo que aproxima as peças

<sup>7</sup> O termo "realista" a que os autores se referem não se trata da Estética Realista ocidental, defendida por Emile Zola. Trata-se do fato de que tanto a dramaturgia quanto a movimentação dos bonecos começaram a adquirir características mais próximas da realidade humana e se afastar de certas convenções literárias da narração.

de bonecos representadas por atores humanos. (GIROUX e SUZUKI, 1991, p.52, nota minha).

Nesse novo sistema, o mais graduado dos animadores insere sua mão esquerda na parte de trás do boneco, através das vestes. Com a mão dentro do boneco, ele pode controlar tanto a postura, quanto a cabeça e seus diversos mecanismos. Também ele é o responsável pelos movimentos do braço e mão direita do boneco, com todos os seus possíveis mecanismos.

O segundo animador, com a sua mão direita cuida da mão e braço esquerdos do boneco, devendo estar em total harmonia de movimentos com o outro braço e o resto do corpo. O menos experiente dos três animadores ocupa-se com os movimentos das pernas. Nos bonecos femininos, que em sua maioria não possuem pernas, ele as cria dando o volume e o movimento sob as vestes com as próprias mãos.

O treinamento em cada estágio da animação de um boneco no *ningyo jôruri* leva de três a dez anos, conforme o desenvolvimento do artista. Desta forma, o mestre pode levar aproximadamente trinta anos até possuir completo conhecimento e domínio de todas as partes de um boneco.

Com esta inovação na maneira de animar os bonecos, houve a necessidade de se criar uma das mais interessantes convenções no teatro de bonecos japônês: a inexistência do animador que está à vista do público.

Os três animadores posicionam-se diretamente atrás do boneco. Para reduzir a atenção do público nas figuras humanas, eles vestem-se inteiramente de negro, cor que representa a ausência e a inexistência na cultura nipônica. Estas vestes negras, incluindo luvas longas e capuzes, cobrem todo o corpo. De certa forma, os animadores assumem a função de sombras dos bonecos, inseparáveis do corpo que se move como se tivesse vida própria. Conforme Marco Souza,

Uma função explícita, que fica exatamente nítida pelo fato dos manipuladores se vestirem de negro (*kuroi* em japonês), justamente para evocar a figura de uma sombra que acompanha e que compõe a totalidade do corpo do objeto. Só que, mesmo oculto pela vestimenta negra, a presença física do manipulador continua visível no palco porque, diferente do Teatro Negro de Praga, não há um fundo negro que o mimetize da visão do público – frisando ainda mais a metáfora do corpo formado pela união de manipulador e objeto porque como no corpo real, a sombra é sempre possível de ser vista. (SOUZA, 2005, p.53).

Com o desenvolvimento das técnicas de animação e com o aumento das expectativas do público em ver bonecos com movimentos tão próximos aos humanos, os animadores ganharam mais prestígio junto ao público, que desejou conhecer também o rosto destes artistas.

Assim, dependendo das cenas e dos espetáculos apresentados, até mesmo os três animadores podem estar com o rosto à mostra. No entanto, na maior parte das vezes, somente o mestre utiliza este procedimento, devido a sua habilidade mais bem desenvolvida de não demonstrar quase nenhuma expressão ou reação com o rosto (Figura 02).



Figura 02 – Os três animadores com um boneco.

Fonte: GIROUX e SUZUKI, 1991, p.22.

No que diz respeito à aceitação do público a essa convenção, Kusano observa que

O público japonês adepto do teatro de bonecos afirma ter interiorizado a tal ponto a convenção dos *kurogo*, 'os manipuladores de bonecos vestidos

totalmente de negro', que sua presença no palco passa realmente a implicar a sua inexistência, não interferindo de maneira alguma na apreciação do espetáculo. No entanto, ao espectador estrangeiro e ao espectador japonês que vê pela primeira vez uma encenação de *bunraku*, a presença dos *kurogo* pode, inicialmente, parecer estranha, incômoda, não havendo meio de ignorá-los, pois desviam a atenção dos bonecos fazendo com que estes pareçam pequenas trouxas de roupa, perdidas no meio das massas sólidas dos corpos dos manipuladores, uma multidão confusa de bonecos e homens. Contudo, aos poucos, e em curto espaço de tempo, como asseguram os estrangeiros, o palco que parecia abarrotado de corpos estranhos vai gradativamente sendo ocupado pelos bonecos, que se avultam à medida que vão impondo sua presença através da expressão de suas personalidades, transformando-se de bonecos em criaturas de carne e osso, que traduzem as mais profundas emoções humanas. (KUSANO, 1993, p.199).

A maior parte das inovações surgidas no teatro de bonecos japonês ocorreu graças à concorrência entre as companhias profissionais, que disputavam entre si as atenções e o reconhecimento do público. Na história do *ningyo jôruri* houve muitas quedas e renascimentos dessa arte.

Em um destes renascimentos, em 1805, Uemura Bunrakuken (1737-1810) forma o grupo que dará origem, em Osaka, à casa teatral *Bunraku-za*, que alguns anos mais tarde associou definitivamente, até os dias atuais, este nome ao *ningyo jôruri*. Conforme Giroux e Suzuki,

Cerca de cinqüenta anos depois, o resultado de seu esforço se concretiza com o ápice de florescimento desse teatro. Em sua homenagem, em 1872, a única e imbatível companhia profissional de bonecos é batizada de *Bunraku-za*. Desde então, a denominação anterior *ningyô jôruri* e *Bunraku-za* passam a ser sinônimos para designar o teatro em questão, tornando-se, finalmente, *bunraku* o nome de preferência popular para indicar esse gênero teatral. (GIROUX e SUZUKI, 1991, p.69-70).

O ressurgimento do teatro de bonecos com a formação do *Bunraku-za* estimula a criação de outras companhias profissionais, ainda que estas não conseguissem alcançar o mesmo lugar de destaque. No entanto, o *Bunraku-za* é quase totalmente destruído por um incêndio acidental, em novembro de 1926. A maior parte dos seus bonecos, que eram mantidos há gerações pela companhia, foram destruídos. Quatro anos depois o teatro é reconstruído e permanece em atividade até 1945, que durante a Segunda Guerra Mundial, sofre um novo incêndio causado por um bombardeio aéreo, destruindo totalmente o *Bunraku-za*.

Com o fim da guerra, em 1946, o *Bunraku-za* é novamente reconstruído, mas seus espetáculos já não atraem mais o público como antes. Com os rumores de que

o Bunraku estava chegando ao seu fim, foram feitas tentativas de mesclar apresentações de peças tradicionais com peças novas criadas e adaptadas, até mesmo de obras estrangeiras, como *Madame Butterfly* e *Hamlet*.

O Bunraku-za divide-se em duas companhias, que passam igualmente por dificuldades financeiras, mesmo com o apoio governamental que os isenta de impostos e outorga títulos governamentais a artistas de destaque. Em 1962, vinte e oito artistas das duas companhias realizam uma turnê pelos Estados Unidos e Canadá. Ao retornarem desta turnê, conseguem finalmente a criação de uma associação semi-governamental para subsidiar o Bunraku, re-unificando os dois grupos que voltam ao Bunraku-za, em Osaka.

Vários outros grupos não pararam de representar os *ningyo jôruri*, mas “apesar de existirem mais de uma centena de grupos amadores e semi-profissionais de *bunraku* por todo o Japão, apenas esse grupo de Osaka é conhecido como a companhia de bunraku”. (GIROUX e SUZUKI, 1991, p. 59).



Figura 03 – Cena de Bunraku, com bonecos em primeiro e segundo planos, com seus animadores.

Fonte: <<http://www.bunraku.or.jp/ebunraku/index.html>> Acesso em 11 nov. 2007.

Graças a essa turnê na década de 1960, o Bunraku conseguiu erguer-se mais uma vez no Japão, além de ter disseminado no ocidente algumas particularidades dessa arte, como a animação de bonecos à vista do público. Desde então, tem sido mais freqüente o estudo das técnicas utilizadas pelos japoneses na animação de bonecos, assim como a curiosidade do público com relação ao Bunraku, solicitando outras turnês da companhia japonesa.

### 2.1.2 O Animador no Kuruma Ningyo

Mesmo sendo o gênero japonês de teatro de bonecos mais conhecido dentro e fora do Japão, o Bunraku não é o único. Uma outra forma que utiliza a animação de bonecos à vista do público é o chamado *Kuruma Ningyo*. Conforme Souza,

[...] é um modelo cênico quase tão secular como o supracitado *Bunraku*, mas que, ao contrário dele, é praticamente desconhecido do grande público internacional e trabalha com uma técnica que consiste na união de um único ator-manipulador com o boneco movimentado. (SOUZA, 2005, p.58).

Criado na cidade de Hachioji, sua primeira estrutura consistia em um único artista que, sentado, animava dois bonecos com suas mãos, além de fazer as vozes deles e narrar a história. Somente passou a ser conhecido pelo nome de *Kuruma Ningyo* a partir de 1852, quando um artista chamado Koryu Nishikawa I (1824-1927) fez a primeira grande mudança nessa arte, dando ao animador um carrinho, onde ele fica sentado e tem a possibilidade de se deslocar pelo espaço com o boneco.

Esse carrinho, denominado *kuruma* em japonês, possui cerca de 20 cm de altura, 25 cm de comprimento, 15 cm de largura e dispõe de três rodas. O animador do boneco fica preso ao carrinho e o faz andar através de suas próprias passadas (SOUZA, 2005). Com a ampliação das possibilidades de deslocamento através do espaço cênico surgem também novas possibilidades gestuais para os bonecos. O *Kuruma Ningyo* começa a desenvolver-se na direção das outras formas de animação japonesas, assimilando alguns de seus conceitos, como a ação dos bonecos separada da narração da história.

Nesta trajetória de desenvolvimento, o *Kuruma Ningyo* passa a se transformar em uma escola, criando certas metodologias, estéticas e ideologias que garantem o seu desenvolvimento, disseminação e a sua permanência através das gerações.

No *Kuruma Ningyo*, cada boneco é animado por somente um artista, de forma que, segundo Souza,

A organização funcional da ligação entre manipulador e boneco depende de uma série de 'encaixes' muito elaborados. [...] Com o braço esquerdo, o manipulador movimenta o braço esquerdo do boneco com um pino em forma de T e um barbante de nylon que são operados pelos dedos da mão esquerda. Com o braço direito, o manipulador movimenta o braço direito e a cabeça do boneco através de três pinos (um na mão do boneco, dois na cabeça dele) e de uma mola (na cabeça do boneco) que são operados

pelos dedos da mão. E há também um barbante de nylon colocado em torno do pulso direito para possibilitar outros movimentos ao braço direito do boneco. O braço esquerdo do boneco é mais curto, enquanto que o direito é mais longo (com dobras, molas e articulações), por isso, mais propício a movimentos mais complicados. (SOUZA, 2005, p.64).



Figura 04 – Estrutura de boneco semelhante ao Kuruma Ningyo.

Fonte: <<http://www.tomleeprojects.com/index.php>> Acesso em 14 set. 2007.

Assim como no Bunraku, para atuar no *Kuruma Ningyo*, há um intenso treinamento desde a infância. Mas desde a década de 1990, o treinamento se inicia aos cinco anos de idade com o aprendiz apenas assistindo aos espetáculos e conhecendo através do ponto de vista do público o seu ofício. Aos doze ou treze anos de idade o aprendiz inicia efetivamente o seu treinamento, com exercícios corporais que formam seu corpo para as necessidades futuras do animador. Somente um pouco mais tarde é que ele passa a ter contato direto com os bonecos.

A partir de 1994, Koryu Nishikawa V agregou uma nova característica ao *Kuruma Ningyo*: a animação dos pés do boneco com os pés do próprio animador. Estando o animador sentado no *kuruma*, seus pés encaixam-se nos calcanhares do boneco e cada passo seu corresponde a um passo do boneco. Logo, a força que impulsiona o deslocamento do boneco e do carrinho parece ao público vir do próprio boneco.

Essa forma curiosa e particular de animar os bonecos proporciona também particularidades no que se refere à movimentação dos bonecos e dos animadores no espaço cênico. No Bunraku o palco possui grande largura, mas a profundidade é dividida em três seções separadas por grades, ou seja, o espetáculo é visto pelo público basicamente em duas dimensões. Estas grades que separam as seções do palco dão ao espectador a sensação de que os bonecos estão sobre uma mesa ou plataforma, quando na verdade estão suspensos no ar pelos animadores.

Ao contrário, no *Kuruma Ningyo*, os bonecos de fato tocam o chão e têm a liberdade de utilizar toda a extensão do palco, principalmente na sua largura e profundidade. Os cenários também ganham tridimensionalidade no espaço cênico e os bonecos podem, inclusive, interagir espacialmente por entre os elementos cenográficos (Figura 05).



Figura 05 – Cena de Kuruma Ningyo.

Fonte: <[www.city.hachioji.tokyo.jp](http://www.city.hachioji.tokyo.jp)> Acesso em 14 set. 2007.

Além das possibilidades espaciais diferenciadas nessa forma teatral, a gestualidade dos bonecos também lhes é própria, devida à forma de animação. O animador está ligado diretamente ao seu boneco, através de seus braços e suas pernas. Todo o seu corpo está dedicado exclusivamente à função de animar o

boneco, que ganha uma gestualidade mais refinada em sua interpretação. Para Marco Souza,

O estabelecimento dessas relações teatrais através da ligação completa dos membros do sujeito com os membros do objeto deixou os gestos no palco mais largos e vigorosos e com uma precisão muito maior, ressaltando mais ainda a percepção de um corpo que surge da interação entre outros dois corpos [...]. (SOUZA, 2005, p.65).

A interação entre os corpos dos animadores e os corpos dos bonecos é essencial em qualquer técnica de animação. No entanto, o *Kuruma Ningyo* parece exigir ainda mais esta interação, pois além de solicitar o artista “dos pés à cabeça”, o deixa à mostra para o público. Caso esta interação não seja ao nível máximo, provavelmente o animador perde a sua “invisibilidade” e o boneco a sua “vida”. A coexistência entre estes corpos tão diferentes é uma das bases do *Kuruma Ningyo* e segundo Souza,

O estilo refinado do *Kuruma Ningyo* provém de um método no qual a compreensão e a expressão dos fundamentos rítmicos do manipulador e do manipulado exigem uma interação constante entre corpo e objeto que permite com que um se estruture em função do outro. Por isso, para estar em cena no *Kuruma Ningyo*, corpo e objeto não apenas atuam conjuntamente, mas têm, de fato, que existir, ou melhor, que coexistir para agir como uma mesma ação, como um mesmo empenho expressivo e estético. (SOUZA, 2005, p.59).

A coexistência do animador visível ao público com o boneco é aceita, de certa forma, metaforicamente. Assim como no Bunraku, o animador veste-se inteiramente de negro e transforma-se em uma espécie de sombra do boneco. Desta maneira, o boneco que passa a ter vida através de movimentos que parecem provir de si, é regido pela sua sombra. Para Souza, isto significa que

O corpo e o objeto, desse jeito, estariam mutuamente conectados através de uma sobreposição que é evidenciada por uma combinação, em certo sentido, tão indistinta (ressoando no sentido de contaminação), que promove uma sensação de indeterminação entre o quanto um conforma ou é conformado pelo outro. No *Kuruma Ningyo*, portanto, um princípio artístico básico é que não há corpo sem objeto e nem objeto sem corpo. (SOUZA, 2005, p.60).

O Bunraku e o *Kuruma Ningyo* seguem uma das principais características da animação japonesa, que é a dicotomia real-ilusório. Em ambas as formas de animação, os animadores entram em cena procurando ser minimamente percebidos,

para que os bonecos causem a ilusão de moverem-se com autonomia. Porém, estando estes animadores à vista do público, esta ilusão é constantemente quebrada, mantendo o espectador consciente de que se trata de uma representação (Figura 06).



Figura 06 – Cena de Kuruma Ningyo com o animador sem capuz.

Fonte: <[www.ahall.nu/dockteater.htm](http://www.ahall.nu/dockteater.htm)> Acesso em 11 nov. 2007.

Percebe-se, com isso, que a animação à vista do público, nesses casos, está freqüentemente desafiando os limites da realidade e da ilusão. Provavelmente, foi esse desafio que desencadeou no ocidente um grande interesse por essa forma de animação, especialmente a partir da década de 1960 em alguns países europeus.

## 2.2 AS RUPTURAS NO TEATRO DE BONECOS TRADICIONAL

Até a primeira metade do século XX, nos países ocidentais, a maior parte dos espetáculos de teatro de bonecos era produzida de uma maneira que hoje consideramos tradicional ou clássica, na qual o boneco é o elemento essencial e todos os outros elementos da cena, como a cenografia, a sonoplastia, o texto e o próprio animador, estão a serviço do boneco. Desta forma, todos os elementos que dão suporte ao boneco no espetáculo agem de forma homogênea, auxiliando na criação da ilusão de vida na figura perante o público. Nesta forma mais tradicional, não era possível admitir o bonequeiro dividindo a cena com o boneco, pois ele traria consigo a referência de um corpo vivo real e acreditava-se que isso diminuiria a eficácia da ilusão.

As linguagens mais comuns até este período eram as do boneco de luva e fios, mas eram comuns também os bonecos de varas e silhuetas para sombras. Alguns teóricos, segundo Jurkowski (2000), discutiam a idéia de que a expressividade dos bonecos seria imutável, de acordo com a sua linguagem e, por isso, a encenação deveria ser adaptada às capacidades expressivas de cada tipo. Conforme Jurkowski,

Assim, nos anos 30, os próprios teóricos, sem falar dos bonequeiros, partem da idéia de que o boneco é o elemento essencial e que o repertório não é mais do que a resultante de suas capacidades de expressão. Os teóricos são incapazes de imaginar a situação inversa, ou seja, que o tema escolhido pelo artista possa determinar a escolha dos modos de expressão. (JURKOWSKI, 2000, p.15).

No período entre-guerras, de 1918 a 1939, houve algumas tentativas de mudanças neste teatro de bonecos homogêneo, mas ainda não o suficiente para gerar uma alteração significativa com relação aos espetáculos. Segundo Jurkowski (2000), as mudanças ocorridas neste período perenizaram as formas artísticas anteriores até mesmo pela sua negação. Rupturas significativas começaram a surgir efetivamente após a Segunda Guerra Mundial.

### 2.2.1 A Europa do pós-Guerra à década de 1970

Durante a guerra, romperam-se as ligações entre os artistas de diferentes países e houve um estancamento na evolução desta arte. A partir de 1945, com o

fim da Segunda Grande Guerra, muitos países iniciaram um processo de regeneração, não só política e econômica, mas também social e cultural. O teatro de bonecos volta a seguir o seu curso, mas deste ponto em diante, não há como negar que o mundo mudou e com ele a arte dos bonecos também.

Após os horrores da guerra, as ruínas das cidades, a miséria e a mutilação humana, os movimentos artísticos passam a integrar com mais vigor em suas expressões a “desumanização” do ser humano, em seus mais variados aspectos. A sociedade e as pessoas que a constituem estão parcialmente destruídas, em processo de transformação, uma vez que a regeneração nem sempre é possível. As próteses e as máquinas substituem partes ou um ser humano inteiro. Em meio a este clima de grandes metamorfoses sociais, os movimentos artísticos assimilam essas novas dinâmicas em suas poéticas e estéticas artísticas.

Especificamente no teatro de bonecos, no início da década de 1950, ganha visibilidade uma grande discussão sobre os elementos que constituiriam essa linguagem, que se estenderia paulatinamente por pelo menos mais vinte anos. Novas experimentações surgiam com maior frequência e os bonequeiros conservadores sentiram-se ameaçados não só pelas mudanças dentro da própria linguagem, mas principalmente pelos novos meios de comunicação, como o rádio e em seguida pela televisão, que rapidamente tomaram conta do público cativo do teatro.

Em meio às novas experimentações, surge um teatro de bonecos mais heterogêneo, ou seja, composto por partes de diferentes naturezas, onde o boneco deixa de ser o elemento mais importante e passa a dividir o prestígio e a visibilidade com os outros elementos cênicos. Outras novidades insurgiram-se contra o teatro de bonecos conservador, mas como observa Jurkowski,

A mais importante delas foi o abandono do teatro ilusionista e o caminho escolhido de uma criação autônoma, onde o artista não esconde a artificialidade da obra criada, e, longe disso, revela os segredos da criação. As tentativas de transformar a linguagem teatral, pelo abandono das descrições diretas (da ilustração do mundo representado), também foram capitais. Os artistas concebem a linguagem teatral como uma linguagem especificamente composta, exprimindo assim seu desejo de abandonar a linguagem descritiva, tanto no plano plástico como no plano verbal, em favor de uma linguagem poética fundada sobre figuras de retórica que, ainda que emprestadas à literatura, funcionam perfeitamente no plano visual. (JURKOWSKI, 2000, p.60).

Nesse período de transformações e desenvolvimento do teatro de bonecos, o desejo de abandonar a forma teatral ilusionista, desmistificando o funcionamento da “máquina teatral”, impulsionou a maioria das inovações produzidas. Dentre estas inovações, talvez uma das mais importantes e recorrentes tenha sido a presença assumida do bonequeiro em cena, juntamente com seu boneco.

Essa nova possibilidade, que desconstruiu uma das bases da tradição no teatro de bonecos europeu, suscitou inúmeras discussões. De um lado, artistas reformistas questionando os cânones da arte da animação, buscando novas possibilidades para o desenvolvimento da linguagem; de outro, bonequeiros conservadores recusando-se a aceitar tais mudanças, temerosos pelo futuro degenerativo que essas mudanças poderiam trazer à sua arte. Na Alemanha, em 1953, Hans Richard Purschke declara-se contra a presença simultânea do boneco e animador, escrevendo:

Ao surgir em seu mundo, (o homem) tira de imediato (ao boneco) sua realidade de boneco; ele perde sua força de persuasão, o encantamento se rompe e não se vê nele nada além de sua verdadeira natureza de papel machê. De madeira ou de pano. Porque o aparecimento do homem dá ao espectador a possibilidade de comparar e ele repara então na imperfeição da aparência e dos movimentos do boneco. (...) O mundo dos bonecos e o dos homens são separados, eles excluem um ao outro. É flagrante no que diz respeito ao boneco e ao jogo de sombras irreal. Tem-se vontade de dizer, para parafrasear Kipling, que um homem é um homem e um boneco um boneco e que eles jamais se encontrarão. (PURSCHKE apud JURKOWSKI, 2000, p.74-75, acréscimos do autor).

Mesmo suscitando discussões e impasses sobre tais mudanças, as duas formas continuaram se desenvolvendo em coexistência e, muitas vezes, dividindo os artistas que optavam por uma ou outra forma. Comentando e esclarecendo estas duas formas vigentes na década de 1950, Jurkowski observa

Esse teatro de bonecos homogêneo não é nada mais do que um teatro de bonecos não contaminado por outros meios de expressão. Ele possui todas as condições para desenvolver seu próprio estilo, sem medo de perder seu público. O público aceita a presença do boneco clássico, contrariamente a certos artistas. Aliás, engana-se quem imagina que o surgimento do teatro de bonecos com meios de expressão variados resultou do esgotamento do teatro de bonecos homogêneo.[...] Eles coexistem com o teatro de bonecos heterogêneo e os dois polarizam o interesse de diferentes artistas. O desenvolvimento das artes, a estilização plástica e gestual oferecem as condições de uma profunda transformação para o teatro de bonecos clássico. Não é, pois, surpreendente que este teatro tenha tido uma quantidade tão grande de adeptos. Por outro lado, o fato de que estes

bonequeiros tenham se sentido ameaçados pela pressão dos modernos, era muito mais surpreendente! (JURKOWSKI, 2000, p.63).

Com o passar do tempo, as relações divergentes entre os adeptos dos teatros homogêneo e heterogêneo foram se amenizando e as idéias de ruptura ganharam maior aceitação. Até mesmo Purschke, que em 1953 tinha sido radicalmente contra a presença do animador em cena, no ano de 1958 publica em sua revista *Perlicko-Perlacko* um texto de Tankred Dorst, que dizia:

O boneco conserva a distância tanto com respeito ao espectador quanto com respeito à coisa representada. Seus gestos não são “naturais”. Mesmo quando ele imita, ele cria uma distância, ele “mostra” também em consequência o que ele representa. É isso que torna cômica a figura que imita um pianista virtuoso. É importante compreendê-lo para o estilo do espetáculo. Tanto nos esforçávamos ansiosamente no final do século XIX em manipular as figuras da maneira mais dissimulada, mais misteriosa e mais opaca possível, quanto hoje admitimos revelar o indivíduo que manipula o boneco... E não é de modo nenhum uma idéia aberrante reutilizar, no lugar dos fios introduzidos pela primeira vez no final do século XIX, sólidos tubos metálicos aparentes, para dirigir as figuras. O espectador deve ficar consciente de que essas figuras são bonecos que atuam, que é um jogo, uma parábola de nossa realidade, um jogo observado até mesmo por aqueles que representam. (DORST apud JURKOWSKI, 2000, p.75).

A década de 1950 também foi marcada pela motivação de alguns artistas que promoveram encontros para a discussão e desenvolvimento do teatro de bonecos, em suas nações e também procurando colaborações mútuas internacionais. A UNIMA<sup>8</sup>, que durante a guerra não teve condições de manter as suas atividades, voltou a realizar congressos e essas tentativas de se criar uma situação propícia à pesquisa de novos parâmetros se sobrepuseram até mesmo às diferenças políticas do pós-guerra. Mesmo com os países da Europa ocidental temendo certa doutrinação comunista e com os países da Europa oriental evitando a “contaminação” capitalista, os bonequeiros conseguiram seguir em frente no desenvolvimento da sua arte, com a força e vigor necessários.

A década de 1960 seguiu o fluxo do desenvolvimento do teatro de bonecos heterogêneo e cada vez mais o animador assumiu a sua presença em cena, animando o boneco à vista do público. Com isso, as discussões sobre a atuação dos bonequeiros também aumentaram. Jurkowski observa que, nesse período,

---

<sup>8</sup> União Internacional da Marionete – criada em 1929, na cidade de Praga, capital da República Tcheca.

Os valores semânticos da representação foram implicitamente modificados e ninguém levantou questões sobre a contribuição artística da animação à vista. E de que ela pudesse mudar a expressão artística do boneco. Para muitos bonequeiros, constatar que existe uma diferença entre dois tipos de animação (à vista ou oculta) basta-lhes para adotar esse princípio como nova norma da modernidade e praticá-la. (JURKOWSKI, 2000, p.78).

Com esta nova prática, os bonequeiros começaram a adotar também a denominação de atores, mesmo quando não havia animação à vista do público. Com o intuito de elevar a arte da animação dentro da hierarquia das artes desse período, os bonequeiros europeus começaram a especializar-se profissionalmente, assimilando algumas das especificidades do teatro de atores. Surgem novas terminologias, como “ator-bonequeiro” e até mesmo novas funções, como a do diretor de teatro de bonecos.

Diversas são as evidências que nos levam a perceber a importância que teve o fato de o bonequeiro se considerar também um ator. Na Polônia e na antiga Tchecoslováquia, alguns teatros são renomeados como “Teatro do Boneco e do Ator”. Surgem também publicações, principalmente no leste europeu, discutindo a junção dessas terminologias e até mesmo uma publicação discutindo o sistema de Stanislavsky com relação ao teatro de bonecos. Em um desses textos que levantam questões sobre a atuação do animador, o autor Harro Siegel escreve:

Não se deveria exigir de modo dogmático que o teatro de bonecos mostre apenas bonecos e jamais seu animador humano. Mas é justamente porque recentemente nós temos visto muitas vezes bonecos e atores vivos apresentando-se juntos, e isso nos mais diversos estilos, (os erros e os exageros próprios à moda não estando ausentes disso, claro), que é preciso assumir essa transformação do real como critério. Se o boneco e o ator servem todos os dois a um todo superior, se eles restam, por assim dizer, no mesmo nível de projeção, então entraremos numa nova e fértil região teatral tanto quanto reconquistaremos um “teatro em si”, fora do tempo. (SIEGEL apud JURKOWSKI, 2000, p.77).

Muitas foram as discussões sobre a heterogeneidade no teatro de bonecos, o que provocou entre os artistas reflexões mais sérias a esse respeito. Neste sentido, Michael Meschke foi um dos grandes provocadores e defensores da ampliação dos conceitos no teatro de bonecos, através de seu trabalho especialmente junto à UNIMA. Em um artigo intitulado *Algumas reflexões impopulares relativas à moral titiriteira na UNIMA*, Meschke relata:

O Comitê Executivo da UNIMA estabeleceu, em seu encontro de Stockholm, de 13/14 de abril de 1973, que a política da UNIMA dentro da moldura de seus estatutos seria uma larga *abertura* sem preconceitos para com a criação na área, sem consideração a conceitos e convenções ultrapassados; que qualquer tipo de teatro de animação com novas ou velhas técnicas seriam reconhecidas como pertencentes ao ramo de bonecos e que a UNIMA, não sendo uma instituição conservadora, mas um órgão de promoção de âmbito mundial, tem uma responsabilidade especial para com o novo e dedicará atenção especial aos novos esforços e grupos, sejam membros ou não, encorajando-os a se filiarem. (MESCHKE, 1974, p.10).

Juntamente a essa abertura conceitual, durante a década de 1970 a UNIMA se empenhou no aumento da abrangência da entidade, estimulando a participação de bonequeiros não só da Europa e América do Norte, mas também da África e América do Sul. No ano de 1976, o Brasil também passa a ser um centro da UNIMA.

### 2.2.2 O Brasil da década de 1970 à atualidade

As informações históricas sobre esta linguagem no Brasil são esparsas e pouco documentadas, no entanto, com base nos documentos encontrados e em entrevistas é possível indicar alguns pontos relevantes acerca do assunto.

O primeiro aspecto a ser destacado é o processo de rupturas com o teatro de bonecos mais conservador. Assim como ocorreu na Europa nos anos de 1950, no Brasil este processo se inicia mais visivelmente no início da década de 1970. É a partir de então que o teatro de bonecos começa a ser tratado como uma arte que possui verdadeiramente uma importância cultural e que contém especificidades de uma linguagem teatral, tentando se aproximar do movimento internacional que já defendia este desenvolvimento há algumas décadas. Em entrevista recentemente concedida por Humberto Braga<sup>9</sup>, ele diz:

Eu não sei se foi uma transformação da década de 70. Eu sinto, às vezes... parece que foi uma abertura de comportas de uma produção que já existia, mas estava reprimida, com pouca visibilidade. Na hora que isso abriu, que se deu oportunidade desses projetos todos, começou a aparecer nacionalmente. Agora, uma transformação visível que eu acho que ocorre na década de 70, é o de uma turma que não estava contente com o teatro de bonecos que acontecia até então e que vinha com uma preocupação muito mais forte e houve uma renovação muito grande da linguagem do teatro de animação nessa ocasião. (BRAGA, 2007)

---

<sup>9</sup> Entrevista concedida ao Grupo de Pesquisa Transformações na Poética da Linguagem do Teatro de Animação – CEART/UDESC, no dia 05/10/2007, durante o 7º Festival de Formas Animadas de Jaraguá do Sul/SC.

O trabalho de Ilo Krugli<sup>10</sup> certamente é um dos marcos importantes na ruptura com o teatro de bonecos tradicional no Brasil. Em entrevista a Fanny Abramovich, publicada na Revista Mamulengo n° 12, de 1984, Krugli relata que em sua trajetória houve duas etapas principais em relação à ruptura com o palquinho convencional,

'A primeira, quando tínhamos o Teatro do Ilo e do Pedro, que existiu, aqui no Brasil, entre 1961 e 1964... Compreendíamos o fascínio que o teatro de bonecos tinha para o público... Mas, houve sempre, muita e muita gente que pedia para assistir o espetáculo por detrás, dentro do palco, vendo a movimentação dos atores... Uma vez, ainda em Cuzco, no Peru, mais ou menos em 1960, fizemos um espetáculo inteirinho de costas para o público... Eles nos assistiam fazendo, correndo, enquanto os bonecos, agiam de costas para eles... Na Escolinha de Arte do Brasil, trabalhávamos em módulos... Para correr dum para outro módulo, o ator tinha que passar com o boneco... (já era uma experiência com atores à vista)'. (KRUGLI apud ABRAMOVICH, 1984, p.12)

A primeira etapa relatada por Krugli demonstra o uso da animação à vista estimulada pela curiosidade do público em ver os procedimentos do espetáculo e da necessidade, em dado momento, dos bonequeiros terem de trocar de espaço cênico. A opção estética pela animação à vista viria na etapa seguinte classificada por Krugli,

'A segunda etapa, começa em 1972, quando encenei a 'História do barquinho', no Rio [de Janeiro], depois no Chile... Existia a projeção do ator para o boneco e para o objeto além de haver mais uma expressão do ator, isto tudo acontecendo simultaneamente... Foi toda uma pesquisa de linguagem... Foi um caminho de felicidade e de libertação minhas... Uma vivência duplamente rica: mexer com o boneco e se expressar através do rosto, do corpo... Ir se desdobrando...'. (KRUGLI apud ABRAMOVICH, 1984, p.12)

Esta segunda etapa continuou se desenvolvendo e de forma mais evidente surgiu a relação entre boneco e bonequeiro em cena, com o espetáculo *História de Lenços e Ventos*, que estreou no ano de 1974, já com o Teatro Ventoforte. Ainda segundo Krugli,

'Em 'Lenços e Ventos', isto aparece de modo bem mais claro... A animação era simultânea... O objeto se expressava enquanto o ator colocava um distanciamento crítico sobre o que o boneco fazia... Ou ao contrário, um

---

<sup>10</sup> Artista argentino que vive no Brasil desde 1961. Trabalhou em parceria com Pedro Turon Dominguez, no *Teatro do Ilo e Pedro*. Posteriormente, fundou o *Teatro Ventoforte*, em 1974.

comentário sensível, sobre o que o boneco fazia ou dizia... O ator comentando, agindo com distanciamento crítico, mas de qualquer forma, se expressando...' (KRUGLI apud ABRAMOVICH, 1984, p.13)



Ilo Krugli manipulando um boneco de vara

Figura 07 – Ilo Krugli com boneco de um de seus espetáculos.

Fonte: Revista Mamulengo n° 12, 1984, p.13.

Uma constatação interessante é que as primeiras experiências de animação à vista do público no Brasil não se deram com bonecos de balcão<sup>11</sup>, como geralmente acontece na atualidade, mas com bonecos de luva, marote<sup>12</sup> (Figura 07) e objetos. Desta forma, os bonecos e objetos animados à vista “flutuavam” (MODESTO, 2007), rompendo com a principal referência espacial, que era a empanada (Figura 08).

<sup>11</sup> São conhecidos como “bonecos de balcão” aqueles animados sobre um balcão ou mesa.

<sup>12</sup> Bonecos de Marote caracterizam-se por possuírem uma vara central vertical, como eixo do corpo, através da qual movimenta-se o boneco, por baixo.



Figura 08 – Espetáculo *História de Lenços e Ventos*, Grupo Ventoforte, foto da remontagem de 1996.

Fonte: <[http://www.matao.sp.gov.br/grupo\\_matao.htm](http://www.matao.sp.gov.br/grupo_matao.htm)> Acesso em 31 out. 2007.

Dentre as transformações que ocorreram por esta época, possivelmente a criação da Associação Brasileira de Teatro de Bonecos – ABTB, no ano de 1973, tenha sido uma das conseqüências desse momento de inquietude cultural. Com as ações da ABTB, os bonequeiros de grande parte do país puderam não só dar vazão às suas produções, como tiveram mais oportunidades de conhecer e aprender com os trabalhos uns dos outros. A Associação teve um papel fundamental tanto na organização dos festivais nacionais nesse período, quanto na publicação da Revista Mamulengo, a primeira dedicada à linguagem do teatro de animação no Brasil. Esta revista, além de trazer as informações da Associação Brasileira e da UNIMA, publicou textos teóricos de autores brasileiros e estrangeiros, e textos teatrais.

Desde a criação da ABTB, o Brasil teve representação na UNIMA, mas somente a partir de 1976 a ABTB passa a operar como Centro UNIMA/Brasil. Como tal, estreita as relações internacionais com os bonequeiros brasileiros, propiciando mais facilmente o intercâmbio e a formação desses artistas, deixando o Brasil mais próximo do que se desenvolvia mundialmente. Com isso, chega-se ao segundo ponto de relevância na animação à vista do público no Brasil: a organização dos bonequeiros brasileiros propiciando a troca de experiências, que possivelmente foi um dos fatores primordiais para a disseminação desta linguagem.

Segundo Magda Modesto<sup>13</sup> (2007), outros espetáculos desta época utilizaram também a animação à vista, diretamente influenciados por Pedro Dominguez e Ilo Krugli. Os bonequeiros argentinos, especialmente Krugli, com seus espetáculos e cursos, influenciaram diretamente o trabalho de Lúcia Coelho e Silvia Aderne.

Silvia Aderne (2000), segundo seu relato, fez parte do Curso Intensivo de Arte na Educação, para professores, na Escolinha de Arte do Brasil a partir do ano de 1962. Assim, teve a oportunidade de fazer um curso de oito meses com Pedro Dominguez e Ilo Krugli. Ao fim do curso, foi convidada por eles a fazer parte do Teatro do Ilo e Pedro e, posteriormente, do Grupo de Teatro Ventoforte. Em 1976, com a mudança de Krugli para São Paulo, Silvia Aderne permaneceu no Rio de Janeiro e formou o Grupo Hombú.

A Primeira montagem do Grupo Hombú foi *A Gaiola de Avatsiú* (Figura 09), em 1977, espetáculo que também utilizava a linguagem da animação à vista do público, certamente muito influenciado pelos trabalhos anteriores de Aderne junto a Ilo Krugli.



Figura 09 – Foto de Silvia Aderne no espetáculo *A Gaiola de Avatsiú*, Grupo Hombú, 1977.

Fonte: SERVIÇO NACIONAL DE TEATRO, 1978, p.02.

---

<sup>13</sup> Entrevista concedida ao Grupo de Pesquisa Transformações na Poética da Linguagem do Teatro de Animação – CEART/UDESC, no dia 04/10/2007, durante o 7º Festival de Formas Animadas de Jaraguá do Sul/SC.

Lúcia Coelho, atriz e diretora do Grupo Navegando, relata o momento marcante que viveu durante o curso de Pedro Dominguez e Ilo Krugli, ao assistir um espetáculo deles:

Um dia eles fizeram um espetáculo e aconteceu algo que eu nunca mais esqueci. O Pedro entrou em cena com um coelho. Tive a impressão de que o coelho estava vivo. Não existia mais Pedro, só um coelho vivo e muito emotivo que se movimentava no palco. Até que num momento eu esqueci a mão, o Pedro, e só via o coelho, que de tanto se movimentar, ficou cansado e bocejando de sono. O Pedro 'desveste' o boneco, e, com as duas mãos faz uma rede para o boneco dormir, e canta uma canção de ninar. (COELHO, 2006, entrevista publicada na internet).

O relato de Lúcia Coelho não identifica um ano exato, mas sugere que isto aconteceu na década de 1960, provavelmente durante o mesmo curso em que Silvia Aderne participou. Em 1978 ela estréia seu primeiro espetáculo profissional, *Tá na hora, Tá na hora*, com o Grupo Navegando. Segundo seu depoimento,

A empanada escondia apenas o rosto dos atores, deixando aparecer o corpo para que a integração boneco/ator pudesse ser sentida. Na realidade, não existem dois seres, mas um só. Considero o boneco uma extensão do artista. Depois desse espetáculo, acabei com as empanadas, comecei a deixar o ator também à vista do público, percebi que crianças e adultos olham para onde os atores estão produzindo vida, movimento. (COELHO, 2006, entrevista publicada na internet).

Esta empanada a que se refere Lúcia Coelho trata-se de uma faixa, posicionada à altura dos rostos dos atores. Desta forma, fazia-se ainda referência ao espaço cênico da empanada, não transgredido pelos bonecos, mas evidenciava todos os procedimentos que ficariam ocultos numa empanada convencional (Figura 10).



Figura 10 – Foto do espetáculo *Tá na Hora, Tá na Hora*. Grupo Navegando

Fonte: Revista Mamulengo n° 07, 1978, p. 05.

Nesse mesmo ano de 1978, a Companhia Dramática Brasileira montou o espetáculo *Sonhos de um Coração Brejeiro Naufragado de Ilusão*, dirigido por Ilo Krugli. Para Magda Modesto (2007), este espetáculo foi um marco, não só pela animação à vista, mas também pelo despojamento da interpretação. Nele, os bonecos eram tratados como objetos a serviço da encenação e pela não valorização do preciosismo da animação dos bonecos (Figura 11).



Figura 11 – Foto do espetáculo *Sonhos de um Coração Brejeiro Naufragado de Ilusão*, da Companhia Dramática Brasileira, 1978.

Fonte: Revista Mamulengo n° 08, 1979, p. 47.

No ano de 1978, o Grupo Galha Azul, de Lages/SC, dirigido por Hector Grillo, monta o espetáculo *No Planalto Sul Tropical do Sol*, apresentando atores contracenando com bonecos de luva, fora da empanada, como evidencia a imagem seguinte (Figura 12).

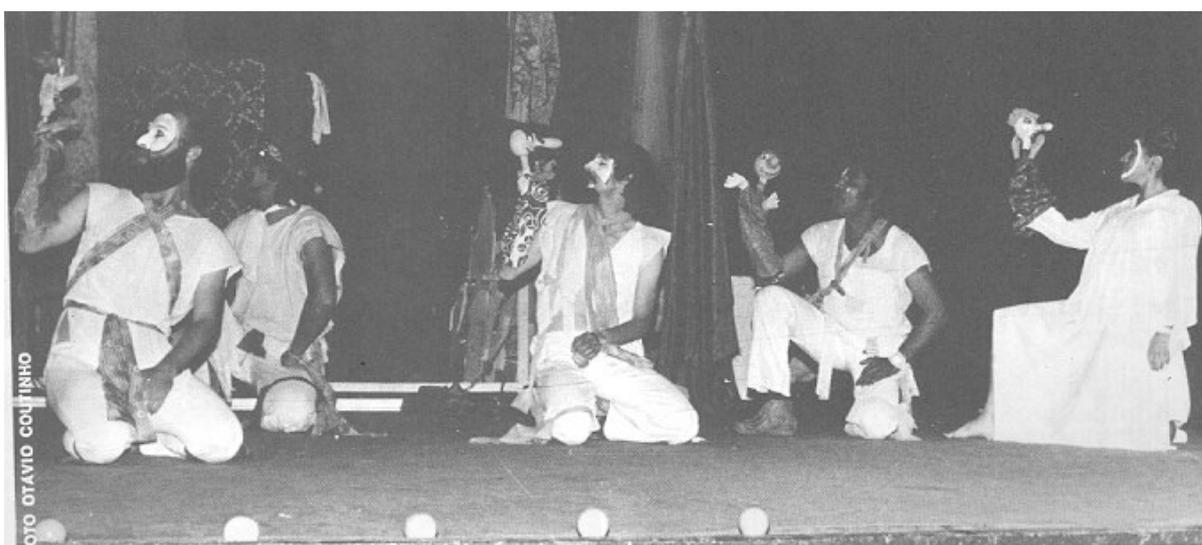


Figura 12 – Foto do espetáculo *No Planalto Sul Tropical do Sol*, Grupo Galha Azul, 1979.

Fonte: Revista Mamulengo n. 08, 1979, p.31.

O aparecimento cada vez mais recorrente do bonequeiro em cena no Brasil suscitou, assim como em outros países, uma série de dúvidas e discussões acerca da linguagem do teatro de bonecos. Durante o Festival da ABTB de 1983, em São Luís do Maranhão, o Teatro Ventoforte apresentou o espetáculo *Estou Fazendo uma Flor*, com Ilo Krugli e Osvaldo Gabrieli, no Theatro Arthur Azevedo. Nesta ocasião o espetáculo chamou a atenção especialmente de Jacques Felix, secretário Geral da UNIMA Internacional e o motivou a escrever um pequeno texto posteriormente publicado na Revista Mamulengo número 12, de 1984, que traz algumas provocações e indagações a respeito do uso indiscriminado da animação à vista. Felix assim escreve:

Assistimos pois, a espetáculos híbridos onde o boneco tem apenas um pequeno espaço e constantemente é apenas uma figuração. E o público? – Pois bem, os que decidiram por este gênero de espetáculo, assistem a uma peça de teatro e nem sempre um bom teatro. O espectador assim frustrado se faz então esta pergunta: - Porque as marionetes desaparecem no momento em que se reclama sobre elas todas as coisas? Complexo de marionetista que lamenta não ser tratado de comediante? Ou simplesmente que o marionetista da década de 80 não é mais um verdadeiro manipulador, um verdadeiro animador ou não tem mais imaginação? (FELIX, 1984, p.58).

Retornando à entrevista de Ilo Krugli publicada na mesma Revista Mamulengo de 1984, percebemos a sua postura diante desse tipo de provocação de Jacques Felix, quando Krugli diz:

Claro, que o que é importante, quando se faz teatro, é contar e fazer uma história... Fundamental, é o desenvolvimento do conflito! Seja, com idéias românticas, mágicas, etc... Quando um personagem é coroadado, tem que ser coroadado, quando morre, deve morrer... Quando joga um boneco no chão, é porque alguém jogou realmente um boneco no chão, ou jogou alguém no chão, ou alguém semelhante à nós, foi maltratado, pisado, humilhado, jogado no chão... Veja o 'Papel' no 'Lenços e Ventos', que é um boneco, quando é destruído, queimado, é porque muita gente foi destruída, foi queimada... Nós estávamos, naquele momento dado, sendo mortos pela repressão, pela impotência, todos os dias... (KRUGLI apud ABRAMOVICH, 1984, p.13).

Percebe-se que na visão de Krugli, o boneco não é apenas uma figuração com um pequeno espaço de expressão no espetáculo, embora o boneco esteja inteiramente a serviço do espetáculo e do ator. Este ponto de vista, provavelmente, era compartilhado pelos outros grupos que sofreram as influências diretas do

trabalho de Krugli, mas cabe ressaltar que nem todas as influências da animação à vista admitidas no Brasil provinham dele. Como o próprio Ilo Krugli comenta,

Várias pessoas e grupos brasileiros, por influência direta ou através das informações das notícias que chegam da Europa, através de revistas ou livros, começaram também a trabalhar com o boneco ao vivo, ou seja, com o ator aparecendo junto... Não o ator, o brincante, como eu prefiro chamar... Aliás, como se chama também em francês (jouer) ou em inglês (player), ou seja, gente que está brincando (e/ou representando... a palavra é a mesma). (KRUGLI apud ABRAMOVICH, 1984, p.14).

No entanto, a influência europeia é questionada por Krugli, quando ele comenta, a seguir:

Não se pode esquecer, que o boneco é um brinquedo... E este brinquedo, cada um brinca do jeito que gosta, exatamente como a criança faz... Vejo a arrogância cultural dos europeus, que vem procurar coisas novas nos novos continentes... Toda a arte deles, neste século, surgiu disso... E a nossa cultura, se mostra ajoelhada, colonizada, diante deles... Se deveria discutir o que estamos fazendo, procurando, buscando... Não ter tanto medo assim, dos 'Papas'... Somos um país em desenvolvimento, em processo, onde as pessoas estão procurando seu próprio caminho (se não todos, muitos estão...). (KRUGLI apud ABRAMOVICH, 1984, p.14).

Desta maneira segue a década de 1980, com discussões, controvérsias e novos trabalhos, além daqueles que haviam se firmado já na década anterior. Em 1984 é formado o Grupo XPTO, com a proposta de integrar múltiplas linguagens, como o teatro, a dança, a música, a animação de objetos e bonecos. Influenciados pela Bauhaus e pelos desenhos de Oskar Schlemmer, o espetáculo *Buster Keaton Contra a Infecção Sentimental* foi o primeiro espetáculo do Grupo, dirigido pelo argentino Osvaldo Miguel Gabrielli. Este espetáculo é caracterizado pelas rupturas com o espaço cênico convencional e pela animação à vista, como se observa na foto a seguir (Figura 13).



Figura 13 – Foto do espetáculo *Buster Keaton Contra a Infecção Sentimental*, Grupo XPTO, 1984.

Fonte: < <http://www.grupoxpto.com.br/busterkeaton.htm> > Acesso em 11 nov. 2007.

O grupo XPTO seguiu com outros trabalhos também caracterizados pelas rupturas com o espaço tradicional e inter-relacionando linguagens cênicas, como nos espetáculos *A Infecção Sentimental Contra-Ataca* (1985), *Coquetel Clown* (1989) e *Babel Bum* (1994).

Um espetáculo considerado por Magda Modesto (2007) como outro marco na animação à vista do público, trata-se de *Ato Sem Palavras*, do Grupo Sobrevento, que estreou a montagem do texto de Samuel Beckett em 1987. A particularidade deste espetáculo é a utilização do texto de um dramaturgo internacionalmente renomado, pois até esta época, o procedimento predominante era caracterizado pelas criações coletivas dos grupos. Além disso, *Ato Sem Palavras* recorria à animação do boneco à vista do público, por três animadores, sobre um balcão (Figura 14).



Figura 14 – Foto do espetáculo *Beckett*<sup>14</sup>, Grupo Sobrevento.

Fonte: <<http://www.sobrevento.com.br/bkfoto9.jpg>> Acesso em 31 out. 2007.

A década de 1990 e estes primeiros anos do século XXI são marcados pela grande proliferação no uso da linguagem da animação à vista. Os diversos grupos atuantes neste período<sup>15</sup>, já contavam com um desenvolvimento maior da linguagem, que passa a ter menos como objetivo a transgressão ao conservadorismo do teatro de animação. Animar à vista do espectador ganha um caráter funcional em relação às propostas cênicas, ou seja, passa a ser utilizada propriamente como uma linguagem imbricada às outras que compõe o espetáculo como um todo, merecendo o devido respeito e atenção às suas especificidades.

Mas essa disseminação em larga escala quantitativa causou – e tem causado – velhas discussões. Frequentemente questiona-se o papel do animador no teatro de bonecos, assim como o papel do próprio boneco nesta arte que leva o seu nome. Do ponto de vista de Magda Modesto,

Sim, é uso e abuso [da animação à vista], porque muitas pessoas que viram aí um meio de ganhar dinheiro, começaram a botar um bonequinho na mão e ir embora para a cena. Não estou falando nos tradicionais, não.

<sup>14</sup> O espetáculo *Ato Sem Palavras* posteriormente foi complementado com outros dois textos de Beckett: *Ato Sem Palavras II* e *Improvisado de Ohio*. Atualmente o espetáculo composto pelos três textos chama-se *Beckett*.

<sup>15</sup> Pode-se citar entre os brasileiros: Anima Sonho/RS; Sobrevento/SP; PeQuod/RJ; Trip Teatro de Animação/SC, Teatro Sim... Por quê Não?!/SC, Cia. Truks/SP, Cia. Articulate/SP, Giramundo/MG, O Casulo/SP, Morpheus Teatro12/SP, Teatro Filhos da Lua/PR, Grupo Pia Fraus/SP, Grupo LABORARTE/MA.

Falo é no periférico que ingressou nisso e isso massificou e difundiu. Então é realmente muito comum, com raras exceções de quem realmente vai fazer a interpretação, se ver em cena pessoas que querem muito mais se mostrar como atores do que realmente manipular. (MODESTO, 2007, entrevista).

O relato de Magda Modesto evidencia o mau uso da animação à vista por artistas que, por vezes, desconhecem os princípios fundamentais da linguagem, tratando-a como um simples recurso cênico. Valorizando o exibicionismo e o suposto virtuosismo do ator em cena, nestes casos a animação à vista serve também como um modo de baratear custos de produção, eliminando a presença de outros atores.

Neste período de pleno desenvolvimento da linguagem da animação à vista do público no Brasil, percebe-se a importância da abertura brasileira às relações internacionais com artistas e grupos de diversos países, que em alguns casos não só viajaram pelo país, como aqui residiram e residem. Dessas relações internacionais, possivelmente a mais próxima – em geografia e abrangência – é com o trabalho de bonequeiros argentinos, como Ilo Krugli, Pedro Dominguez, Hector Grillo, Olga Romero, Osvaldo Gabrielli e Sergio Mercurio.

Em meio a tantos questionamentos e debates, encontram-se hoje na prática teatral da animação as mais diversas possibilidades sendo exploradas e desenvolvidas segundo seus próprios critérios, uma vez que há possibilidade de acessar mais facilmente a outras referências. Nesse desenvolvimento é possível perceber algumas tendências contemporâneas relativas à animação à vista do público, que serão tratadas no próximo capítulo.

### 3 A ANIMAÇÃO À VISTA

Dentre os diversos modos de apresentar o bonequeiro à vista do público, atualmente no Brasil cinco deles são mais recorrentes, os quais são aqui denominados como: *o bonequeiro visível, porém neutro na cena; o bonequeiro como parte do cenário; o bonequeiro como duplo do personagem; o bonequeiro interpretando outro personagem e; o bonequeiro atuante*. Cada um destes modos possui especificidades dentro da linguagem da animação à vista, mas congregam os mesmos princípios da linguagem.

#### 3.1 O BONEQUEIRO VISÍVEL, PORÉM NEUTRO NA CENA

A neutralidade do animador é sempre um tema questionável, pois para que algo seja considerado neutro, é necessária uma referência. O animador está neutro em relação a quê? Ao personagem, ao cenário, ao boneco ou à dramaturgia? Conforme Costa,

A neutralidade apresenta variados estados de compreensão, fundamentada em princípios comuns, e o que é neutro para um pode não sê-lo para outro. Neste sentido, a neutralidade se torna pessoal (quanto à utilização dos princípios), dado que 'não há padrão único'. (COSTA, 2005, p.34)

De maneira geral, o bonequeiro que busca a neutralidade em cena procura ser uma figura imparcial dentro da maior abrangência de aspectos possíveis. Ele não se configura como um personagem; não interage diretamente com qualquer personagem; evita trazer para si o foco de atenção do espectador; ou seja, ele está presente em cena, mas procura não ser percebido. Tal qual uma sombra, muitas vezes o percebemos e admiramos por instantes a sua forma, mas logo passamos a ignorá-lo.

Esta forma de apresentar o bonequeiro em cena é bastante recorrente e certamente tem influência do Bunraku. Um exemplo de espetáculo que apresenta o animador visível, porém neutro na cena, é *Livres e Iguais*, da Cia. Teatro Sim... Por quê Não?!!, de Florianópolis/SC. Dirigido por Júlio Maurício, Nazareno Pereira e Valmor Beltrame, o espetáculo estreou em 1999 e trata da temática dos Direitos Humanos, com as linguagens do teatro de bonecos e sombras.



Figura 15 – Espetáculo *Livres e Iguais*, Grupo Teatro Sim... Por Quê Não?!!

Fonte: LIVRES, [200\_]. (Imagem extraída de vídeo)

Pode-se observar na imagem acima, uma parte do cenário do espetáculo, um dos bonecos em cena e logo atrás, dois animadores movimentando esse boneco. Os dois animadores vestem-se inteiramente de negro, cobrindo inclusive mãos e cabeça, o que os dissimula, em parte, ao fundo escuro do palco. A iluminação também auxilia, destacando o brilho dos materiais que compõe o cenário e o boneco.

Além desses recursos materiais para a neutralização dos bonequeiros, a interpretação deles também contribui, através da economia e precisão de movimentos, do olhar direcionado para a ação do boneco, o cuidado para não cobrir o boneco com o próprio corpo e evitando qualquer ruído que possa chamar a atenção do público.

Apesar disso, mesmo com esses recursos que minimizam a presença dos bonequeiros é possível ao público visualizar e até mesmo identificar as pessoas por

trás do boneco, pois o tecido fino que cobre os rostos dos animadores apenas atenua a visão do público.



Figura 16 – Os três animadores dissimulados ao fundo negro com a Bailarina em cena.

Fonte: LIVRES, 200\_. (Imagem extraída de vídeo)

A imagem acima evidencia claramente a influência da animação de bonecos do Bunraku, com a presença de três animadores vestidos de negro para animar um boneco. Entretanto, a semelhança com a arte japonesa é somente esta, primeiro pelo fato de que os animadores da imagem acima seguram diretamente com as mãos as partes do boneco que necessitam mover, o que não acontece no Bunraku, no qual a movimentação é feita através de pequenos extensores e mecanismos presos ao boneco; em segundo lugar, há o uso da cor negra para dissimular os corpos dos animadores ao fundo escuro e não como uma convenção cultural de ausência, tal qual ocorre entre os japoneses.

Pelo fato de os animadores não desaparecerem por completo da visão do público e sua presença parecer passiva no contexto do espetáculo, esta modalidade de animação à vista pode necessitar de um maior tempo de adaptação do espectador às suas convenções e possíveis metáforas. Essa modalidade requer também muito cuidado e precisão na interpretação do animador, pois com facilidade o foco de atenção do espectador pode diluir-se na cena, voltando-se para um movimento ou mesmo um olhar descuidado do bonequeiro.

### 3.2 O BONEQUEIRO COMO PARTE DO CENÁRIO

Nesta modalidade o bonequeiro mantém as características do *Bonequeiro visível, porém neutro na cena*, no entanto, o que o difere é o uso de seu corpo e figura para criar o espaço metafórico da representação, o cenário. Retomando as palavras de Lúcia Coelho, citada no capítulo anterior, encontra-se no trabalho de Ilo Krugli e Pedro Dominguez na década de 1960, um possível indício de uso desta modalidade, quando ela descreve: “O Pedro ‘desveste’ o boneco, e, com as duas mãos faz uma rede para o boneco dormir, e canta uma canção de ninar.” (COELHO, 2006, entrevista publicada na internet, grifo meu).

Porém, um exemplo mais evidente é o espetáculo *Pena Quebrada*, realizado por estudantes do curso de Artes Cênicas da UDESC, na disciplina Laboratório de Pesquisa Dramática II, em 2000, ministrada pela Prof<sup>a</sup> Maria de Fátima Moretti.



Figura 17 – Cena do espetáculo *Pena Quebrada*, com os animadores como parte do cenário.

Fonte: PENA, 2000. (Imagem extraída de vídeo)

Na imagem acima é possível visualizar ao centro o personagem principal do espetáculo, o índio Pena Quebrada, juntamente com seus animadores. Todos vestem figurinos que os identificam como plantas, criando uma imagem logo atrás do boneco que dá a noção de que o índio movimenta-se sempre pela floresta. À esquerda da imagem há mais um ator, que não está neste momento animando um

boneco, mas posicionando os braços para formar uma Oca, onde em seguida o personagem entrará.

Durante todo o espetáculo nenhum dos bonequeiros, enquanto presença atuante, interfere no desenvolvimento das ações dos personagens. Eles estão neutros em relação ao desencadeamento das ações, mas têm a presença justificada perante o público por situarem o espaço metafórico da representação – neste caso, a floresta. Por isso, esta modalidade segue os mesmos princípios do bonequeiro visível, porém neutro na cena e, certamente, enfrenta os mesmos desafios.

### 3.3 O BONEQUEIRO COMO DUPLO DO PERSONAGEM

Dois espetáculos exemplificam de maneiras distintas esta interessante modalidade: *O Incrível Ladrão de Calcinhas*, da Trip Teatro de Animação, de Rio do Sul/SC e *Peer Gynt*, da Cia. PeQuod, do Rio de Janeiro/RJ.

Em *O Incrível Ladrão de Calcinhas* o único bonequeiro, além de animar todos os personagens, apresenta-se no início do espetáculo como sendo o próprio personagem principal, Bill Flecha, ao dizer: “Ainda jovem tive que fazer uma escolha muito difícil: qual o caminho seguir? O do bem ou o do mal? Não fiz a escolha e me tornei um detetive particular. Esse aí atrás do jornal sou eu.” (SIEVERDT, 2006).

Deste modo, o bonequeiro representa um personagem que conta uma história ocorrida no passado e esta história é representada pelas ações dos bonecos, que agem sob o seu comando. Por haver um só bonequeiro que anima todos os personagens, entende-se que a história representada é contada sob o ponto de vista deste personagem.

Em poucos momentos durante o espetáculo, o animador relaciona-se diretamente com os bonecos, servindo como um *deus ex machina*. Nestes momentos, os bonecos agem como se tivessem a consciência de que são bonecos e que apenas representam a história contada pelo personagem-animador.



Figura 18 – Espetáculo *O Incrível Ladrão de Calcinhas*, Trip Teatro de Animação.

Fonte: INCRÍVEL, 2006. (Imagem extraída de vídeo)

Estes momentos chamam a atenção dos espectadores, pois os relembram de que se trata de uma representação, provocando uma quebra da ilusão teatral construída até aquele momento.

Outra relação se estabelece entre o boneco e o animador que representa o mesmo personagem em *Peer Gynt*. Neste espetáculo personagem-animador e personagem-boneco não representam em tempo-espacos diferentes, pois acompanham o desenvolvimento do enredo alternando-se entre um e outro. É como se o personagem fosse uma alma cambiante, que ora anima o corpo do boneco, dando-lhe expressão, ora anima o corpo do animador, dando-lhe características expressivas diferentes daquelas que possui enquanto anima o boneco de forma neutra.

As transferências do personagem entre um e outro corpo acontecem rapidamente, de maneira sutil. Num momento, o animador está buscando a neutralidade em cena, com o olhar direcionado ao boneco, evitando movimentos desnecessários enquanto a ação é desenvolvida pelo boneco; no momento seguinte, o animador direciona o olhar para o interlocutor ou para o local da ação que deseja desenvolver e o corpo do boneco toma a postura anterior do animador, desfalece ou sai de cena.



Figuras 19 e 20 – Espetáculo *Peer Gynt*, Cia. PeQuod. Transição de personagem entre o Boneco e o Animador.

Fonte: PEER, 2006. (Imagem extraída de vídeo)

Na seqüência de imagens acima observa-se o momento em que o animador procura neutralizar-se em cena enquanto o boneco Peer Gynt promove a ação; na imagem seguinte, vê-se o animador interpretando o personagem Peer Gynt enquanto o boneco desfalece em suas mãos. Nesta transição a atenção do público alterna-se de um corpo ao outro acompanhando o personagem, onde quer que ele esteja sendo representado.

Estas duas formas de apresentar o bonequeiro à vista do público como um duplo do personagem correm o risco de confundir o espectador, caso as convenções e transições dos personagens entre os diferentes corpos não fiquem claras e precisas. Quando bem estruturado, este modo proporciona ao espetáculo possibilidades muito ricas de apreensão do personagem, que desta forma pode ser visto pelo público sob outros ângulos.

### 3.4 O BONEQUEIRO INTERPRETANDO OUTRO PERSONAGEM

A principal característica que diferencia esta modalidade das demais é o fato de o bonequeiro interpretar dois personagens distintos ao mesmo tempo – um representado por seu corpo e outro pelo corpo do boneco. Esta certamente é uma das formas mais complexas e de difícil execução, por exigir a aplicação de conhecimentos específicos do teatro de bonecos concomitante aos conhecimentos do teatro de atores.

Exemplificando este modo de apresentar o animador, encontra-se o espetáculo *As Aventuras de Mestre Nasrudin*, da Cia. Teatro Sim... Por Quê Não?!!, de Florianópolis/SC, dirigido por José Ronaldo Faleiro em 1992.



Figura 21 – Cena de *As Aventuras de Mestre Nasrudin*, Cia. Teatro Sim... Por Quê Não?!!, onde a atriz interpreta uma personagem com seu corpo e outro personagem distinto com o boneco ao mesmo tempo.

Fonte: AVENTURAS, 1995. (Imagem extraída de vídeo)

Ao início deste espetáculo, uma atriz interpreta a narradora da história e num determinado momento, surge o boneco Nasrudin, animado pela mesma atriz. Ao público, parecem duas personalidades diferentes, que dialogam num rápido jogo de perguntas e respostas. No entanto, estas duas personalidades são visivelmente construídas por uma única pessoa, que utiliza alguns pequenos artifícios para provocar a sensação de separação entre as personagens.

Os movimentos da animadora e do boneco são alternados, precisos e bem definidos, o que leva o público a direcionar a sua atenção para o corpo que se movimenta. Como as vozes de Nasrudin e da Narradora são providas pela mesma animadora, outro artifício é utilizado: quando a fala é emitida pelo personagem Nasrudin, a animadora inclina a cabeça levemente para baixo, como se olhasse para o boneco e assim oculta o movimento de seus lábios; quando a fala corresponde à narradora, o rosto se eleva e as palavras são pronunciadas com grande articulação da boca.

Entre os modos de animação à vista do público este é o menos usual, talvez pelo maior desafio que propõe ao animador. Com facilidade o animador pode perder-se entre um personagem e outro, ou evidenciar uma disparidade na qualidade de interpretação do boneco ou em si.

### 3.5 O BONEQUEIRO ATUANTE

Esta forma de apresentar o animador à vista do público tem sido bastante recorrente no Brasil, especialmente nestes primeiros anos do século XXI. Representando a si próprio, sem personagens, o bonequeiro ganha a possibilidade de interagir diretamente com o boneco, explorando a dicotomia real-ilusória do personagem que interpreta através do objeto. O animador cria um contraponto interessante interagindo com o boneco, pois oferece ao público um parâmetro de “vida”, que inevitavelmente é tomado como referência para o boneco.

Dois espetáculos que freqüentemente apresentam-se no país na atualidade e que recorrem à esta modalidade de maneiras diferenciadas são: *O Senhor dos Sonhos*, da Cia. Truks, de São Paulo/SP e *En Camino*, do solista argentino Sergio Mercúrio.

A Companhia Truks, fundada em 1990, inicialmente trabalhava com os animadores totalmente vestidos de negro, buscando a neutralidade em cena inspirados no Bunraku. Porém, como a imagem dos animadores vestidos desta forma freqüentemente causava medo e dispersão com o público infantil, a Companhia começou a não esconder os rostos dos bonequeiros que, com o tempo, começaram também a interferir diretamente na cena, expressando-se verbalmente e por expressões faciais.

Durante o espetáculo *O Senhor dos Sonhos*, os bonequeiros chamam a atenção do público quando interagem na cena com os bonecos e quando provocam propositalmente em seus rostos as expressões faciais que deveriam, supõe-se, estar presentes nos bonecos.



Figura 22 - Espetáculo *O Senhor dos Sonhos*, da Cia.Truks, com os animadores atuando com o boneco.

Fonte: SENHOR, 2007. (Imagem extraída de vídeo)

Na imagem acima observa-se um momento em que os três animadores à esquerda conversam com o personagem, enquanto os animadores do boneco – especialmente a do meio, que comanda os movimentos da cabeça e faz a voz do personagem – demonstram expressões faciais.

Como o objetivo não é buscar a neutralidade do animador, a animadora Verônica Gerchman<sup>16</sup> afirma que o uso de expressões faciais ao animar um boneco reforça e facilita a leitura dos estados emocionais pelo público, além de criar uma cumplicidade entre boneco e bonequeiro.

---

<sup>16</sup> Durante um debate no 1º FITA – Festival Internacional de Teatro de Animação, em Florianópolis, em junho de 2007.



Figura 23 - Espetáculo *O Senhor dos Sonhos*. Animador atuando como cúmplice do boneco e *deus ex machina*.

Fonte: SENHOR, 2007. (Imagem extraída de vídeo)

Outro recurso utilizado neste espetáculo, aproveitando-se do animador como atuante, é usá-lo como um *deus ex machina*, em momentos de trocas de cenários, de adereços e até mesmo na composição dramatúrgica.

De uma outra maneira constitui-se o espetáculo *En Camino*, concebido pelo bonequeiro argentino Sergio Mercúrio, que faz apresentações freqüentes de seus espetáculos no Brasil desde 1998. Este espetáculo é composto por diversas cenas independentes, com diferentes personagens que se relacionam com o caminho da viagem relatada por Mercúrio.



Figura 24 - Espetáculo *En Camino*, de Sergio Mercúrio. O bonequeiro atuante com o boneco Bobi.

Fonte: CAMINO, 2007. (Imagem extraída de vídeo)

Um destes personagens é Bobi, na imagem acima, com quem o bonequeiro se relaciona diretamente e, em alguns momentos, é difícil acreditar que o boneco é feito de espuma e não está verdadeiramente vivo. Isso demonstra um bom trabalho de criação e interpretação de personagem, que neste caso é interpretado de maneira dissociada e concomitante à personalidade demonstrada pelo bonequeiro.

A imagem que segue apresenta outro momento do espetáculo, onde Sergio Mercúrio anima a Vó Margarita, que interage com ele e com pessoas da platéia.



Figura 25 - Espetáculo *En Camino*. O bonequeiro atuante com a boneca Vó Margarita e participantes do público.

Fonte: CAMINO, 2007. (Imagem extraída de vídeo)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem dúvida, a primeira consideração a ser abordada é a necessidade da ampliação de estudos específicos sobre a linguagem da animação à vista do público. No Brasil, onde o desenvolvimento e a disseminação da linguagem é relativamente recente, diversas pessoas que contribuíram para isso ainda estão em atividade. É preciso registrar e refletir mais profundamente sobre o que hoje consta nas entrelinhas de outras pesquisas, mas é praticado com frequência por artistas de todo o país, dos iniciantes aos mais experientes.

O desenvolvimento desta prática evidencia as suas especificidades, que a caracterizam como linguagem em seus diversos modos de apresentar ao público o animador em cena com seu boneco. A diversidade de propostas ou modos de atuação pode ser compreendida como uma das tendências percebidas no teatro do bonecos contemporâneo, no qual a heterogenia e o hibridismo de linguagens é patente.

A animação à vista colabora para tornar indivisível o teatro de bonecos e o teatro de atores. Sem perder as especificidades da linguagem do teatro de animação, este teatro cada vez mais utiliza recursos de outras linguagens, ao passo que algumas formas de teatro de atores recorrem com frequência à linguagem do teatro de bonecos.

Ao considerar as diferentes modalidades de atuação do bonequeiro, como o bonequeiro visível, porém neutro na cena; o bonequeiro como parte integrante do cenário; o bonequeiro como duplo do personagem, o bonequeiro interpretando outro personagem e o próprio bonequeiro atuante, é importante destacar que nenhuma das formas é a ideal, correta ou mais indicada. Cada modalidade constitui diferentes formas de atuação, com suas respectivas vantagens e desvantagens em relação às propostas de cada encenação, o que revela a complexidade dessa linguagem.

Outra consideração relevante é a necessidade ainda vigente de esclarecimentos com relação aos elementos que caracterizam a linguagem da

animação à vista do público, que por vezes é confundida com outras linguagens e técnicas do teatro de animação. Bunraku e Animação Direta<sup>17</sup> de bonecos, por exemplo, não são sinônimos de Animação à Vista do Público, embora a animação à vista possa co-existir com os dois primeiros termos.

No entanto, não é possível a co-existência da linguagem da animação de bonecos à vista do público com o puro exibicionismo daquele que se diz bonequeiro somente pelas glórias do ofício, ao qual não importa muito a qualidade da animação de seu boneco, mas sim a sua própria presença. Nestes casos a linguagem deixa de existir, pois o público é chamado a ver o “bonequeiro”. E somente ele.

Felizmente, a última consideração a ser denotada neste estudo refere-se aos excelentes espetáculos produzidos na atualidade que souberam aproveitar o desenvolvimento histórico desta linguagem, possibilitando ao público fruir obras artísticas primorosas e despertando o interesse em relação à animação de bonecos à vista do público.

---

<sup>17</sup> Considera-se Animação Direta de bonecos a situação em que o animador segura diretamente o corpo do boneco para movê-lo, sem o uso de fios, varas ou extensores. Desta forma, um boneco de luva também é considerado de animação direta (MODESTO, 2007).

## REFERÊNCIAS

### BIBLIOGRÁFICAS:

ABRAMOVICH, Fanny. Entrevista com Ilo Krugli especial para Revista Mamulengo. **Revista Mamulengo**, Curitiba, PR, v.1, n. 12, p. 11-14, 1984.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos**. 3ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

\_\_\_\_\_. **O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos**. São Paulo: SENAC SP, 2002.

AMORÓS, Pilar; PARICIO, Paco. **Títeres y Titiriteros: El lenguaje de los Títeres**. 2ª ed. Binéfar: Pirineum, 2005.

BALARDIM, Paulo. **Relações de vida e morte no teatro de animação**. Porto Alegre: Edição do Autor, 2004.

BELTRAME, Valmor. O Trabalho do Ator-Bonequeiro. **Revista NUPEART**, Florianópolis, SC, v.2, n.2, p. 33-52, set. 2003.

\_\_\_\_\_. Marionetista, Manipulador, Ator-Animador e Outras Nomenclaturas. **Revista do 8º e 9º FENATIB**, Blumenau, SC, p. 34-36, ago. 2006.

COSTA, Felisberto Sabino da. **A Poética do Ser e Não Ser: Procedimentos dramáticos do teatro de animação**. 2000. 246 p. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2000.

\_\_\_\_\_. A máscara e a formação do ator. **Móin-Móin – Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas: O ator no teatro de formas animadas**, Jaraguá do Sul, SC, v.1, n.1, p.25-52, 2005. ISSN 1809-1385.

CURCI, Rafael. **De los objetos y otras manipulaciones titiriteras**. Buenos Aires: Tridente Libros, 2002.

\_\_\_\_\_. **Dialéctica del Titiritero em Escena:** Uma propuesta metodológica para la actuación con títeres. Buenos Aires: Colihue, 2007.

FELIX, Jacques. Somos Ainda Marionetistas?. **Revista Mamulengo**, Curitiba, PR, v.1, n. 12, p. 58, 1984.

FERNANDES, Francisco. LUFT, Celso Pedro. GUIMARÃES, F. Marques. **Dicionário Brasileiro Globo**. 46 ed. São Paulo: Globo, 1996.

GIROUX, Sakae M.; SUZUKI, Tae. **Bunraku: Um teatro de bonecos**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

JURKOWSKI, Henryk. **Métamorphoses:** La Marionnette au XX Siécle. Tradução: Eliane Lisboa. Charleville-Mézières: Éditions Institut International de la Marionnette, 2000. No Prelo.

KLEIST, Heinrich von. **Sobre o teatro de marionetes**. Tradução: Pedro Sússekind. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.

KUSANO, Darci. **Os teatros Bunraku e Kabuki:** Uma visada barroca. São Paulo: Perspectiva, 1993.

MESCHKE, Michael. Algumas reflexões impopulares relativas à moral titiriteira na UNIMA. **Revista Mamulengo**, Rio de Janeiro, RJ, v.1, n.3, p. 7-11, 1974. [tradução: Daniel Bordogna].

\_\_\_\_\_. **¡Una estética para el teatro de títeres!** Bizkaia: Gráficas Arratia, 1988.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. 2 ed. Tradução para a língua portuguesa sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lucia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PIRAGIBE, Mario Ferreira. **Papel, Tinta, Madeira, Tecido...** Um estudo da conjugação de elementos dramáticos... . 2007. 214 p. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

PLASSARD, Didier. **L'Acteur en Effigie**. Paris: L'Age d'Homme, 1992.

RENK, Arlene. **Dicionário nada convencional:** sobre a exclusão no Oeste Catarinense. Chapecó: Universitária Grifos, 2000.

SERVIÇO NACIONAL DE TEATRO. **Projeto Mambembinho – 1978**. [S.l.], 1978. (Catálogo).

SOUZA, Marco. **O Kuruma Ningyo e o corpo no teatro de animação japonês**. São Paulo: Annablume, 2005.

## EM MEIO ELETRÔNICO:

ADERNE, Sílvia. **Entrevistas**: Sílvia Aderne. [S.l.]: CEBTIJ, 2000. Disponível em: <[http://www.cbtij.org.br/arquivo\\_aberto/entrevistas/silviaaderne.htm](http://www.cbtij.org.br/arquivo_aberto/entrevistas/silviaaderne.htm)> Acesso em: 31/10/07, 20:30.

BUNRAKU Kyokai. **Introduction to Bunraku** [S.l.: s.n.] Disponível em: <<http://www.bunraku.or.jp/ebunraku/index.html>> Acesso em: 11 nov. 2007. 20:15.

COELHO, Lúcia. **Lúcia Coelho**: Encontros e Oficinas. Rio de Janeiro: CEBTIJ, 2006. Disponível em: < [http://www.cbtij.org.br/arquivo\\_aberto/entrevistas/encontros\\_luciacoeelho.htm](http://www.cbtij.org.br/arquivo_aberto/entrevistas/encontros_luciacoeelho.htm)> Acesso em: 31/10/2007, 19:30.

DOCKTEATER. **Stavdockor**. [S.l.: s.n.] Disponível em: <[www.ahall.nu/dockteater.htm](http://www.ahall.nu/dockteater.htm)> Acesso em 11 nov. 2007. 20:10.

HACHIOJI. **Kuruma Ningyo**. [S.l.: s.n.] Disponível em: <[www.city.hachioji.tokyo.jp](http://www.city.hachioji.tokyo.jp)> Acesso em 14 set. 2007, 20:25.

PREFEITURA MUNICIPAL DE MATÃO. **Grupo Vento Forte apresenta espetáculo em Matão**. Matão: 2006. Disponível em: <[http://www.matao.sp.gov.br/grupo\\_matao.htm](http://www.matao.sp.gov.br/grupo_matao.htm)> Acesso em 31 out. 2007, 22:40.

SOBREVENTO. **Beckett**. [S.l.: s.n.] Disponível em: <<http://www.sobrevento.com.br/bkfoto9.jpg>> Acesso em 31 out. 2007. 22:00

XPTO. **Buster Keaton contra a infecção sentimental**. [S.l.: s.n.]. Disponível em <<http://www.grupoxpto.com.br/grupo.htm>> Acesso em: 11 nov. 2007, 20:00.

## ENTREVISTAS:

BRAGA, Humberto Ferreira. **Entrevista com Humberto Braga**. Jaraguá do Sul/SC, 05 de Outubro de 2007. Entrevista concedida ao Grupo de Pesquisa Transformações na Poética da Linguagem do Teatro de Animação.

MODESTO, Magda Castanheira. **Entrevista com Magda Modesto**. Jaraguá do Sul/SC, 04 de Outubro de 2007. Entrevista concedida ao Grupo de Pesquisa Transformações na Poética da Linguagem do Teatro de Animação.

## VIDEOGRÁFICAS:

AVENTURAS de Mestre Nasrudin, As. Cia. Teatro Sim... Por Quê Não?!! Florianópolis: 1995. Direção: José Ronaldo Faleiro. Estréia em 1992. Apresentação gravada na Sala Multimídia, no Centro Integrado de Cultura. 1 VHS. 41 min.

CAMINO, En. Sergio Mercurio. Florianópolis: 2007. Concepção: Sergio Mercurio. Apresentação gravada no 1º Festival Internacional de Teatro de Animação, em 23/06/2007, 20h, Centro de Cultura e Eventos – UFSC. 1 DVD. 1h 40min.

INCRÍVEL Ladrão de Calcinhas, O. Trip Teatro de Animação. Rio do Sul: 2006. Concepção: Willian Sieverdt. Apresentação gravada no Ponto de Cultura Anima Bonecos, em 06/04/2006. 1 DVD. 55 min.

LIVRES e Iguais. Cia. Teatro Sim... Por Quê Não?!! Florianópolis: [200\_]. [S.l.]. Direção: Júlio Maurício, Nazareno Pereira e Valmor Beltrame. 1 DVD. 45 min.

PEER Gynt. Cia. PeQuod. Rio de Janeiro: 2006. Direção: Miguel Vellinho. Texto: Henrik Ibsen. Apresentação gravada no SESC Copacabana, em set. 2006. Produção de vídeo: Daniel Belquer. 1 DVD. 1h 50 min.

PENA Quebrada. Direção: Maria de Fátima Moretti. Florianópolis: 2000. Apresentação gravada na Livraria Cuca Fresca, em 2000. 1 VHS. 17 min.

SENHOR dos Sonhos, O. Cia. Truks. Florianópolis: 2007. Direção Henrique Sitchin. Apresentação gravada no 1º Festival Internacional de Teatro de Animação, em 21/06/2007, 10h, Centro de Cultura e Eventos – UFSC. 1 DVD. 58 min.