

Universidade de São Paulo - USP
Escola de Comunicações e Artes – ECA

Autora: Kely Elias de Castro

**O Ator no Teatro de Animação Contemporâneo:
trajetórias rumo à criação da cena.**

São Paulo

2009

Kely Elias de Castro

**O Ator no Teatro de Animação Contemporâneo:
trajetórias rumo à criação da cena.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Linha de Pesquisa Texto e Cena, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de mestre, sob orientação do Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa.

São Paulo

2009

Ficha catalográfica

Castro, Kely Elias de
O ator no Teatro de Animação contemporâneo:
trajetórias rumo à criação da cena / Kely Elias de
Castro - São Paulo, 2005.
151 p. : il.
Dissertação (Mestrado) - Departamento de Artes
Plásticas/Escola
de Comunicações e Artes/USP.
Orientador: Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa
Bibliografia
1. Teatro contemporâneo 2. Teatro de Animação 3.
Ator
4. Ator-manipulador.
CDD 792

FOLHA DE APROVAÇÃO

Kely Elias de Castro

O Ator no Teatro de Animação Contemporâneo: trajetórias rumo à criação da cena.

Dissertação aprovada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre no
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Linha de Pesquisa Texto e Cena, da
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Banca Examinadora:

Orientador: _____

Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa

ECA/USP

Membro: _____

Prof (a) Dr (a)

Membro: _____

Prof (a) Dr(a)

São Paulo
2009

***Aos meus pais, Salete e Celso.
À minha irmã Helene.***

Agradecimentos

Ao meu orientador e mestre **Felisberto Sabino da Costa** que dividiu comigo seu amor pelo teatro e pela docência. Que me mostrou o norte nesta jornada com tanta dedicação e sabedoria. A ele toda minha admiração!

Aos **meus pais, Salete e Celso**, bravos guerreiros que lutaram a vida toda por um ensino público e de qualidade para seus filhos.

À **minha irmã Heline**, que acreditou em mim, muitas vezes mais que eu mesma. Que me apoiou incondicionalmente.

Ao companheiro **Marcel Mucci**, pela paciência, amor e alegria, imprescindíveis neste período.

Aos amados amigos que me emprestaram seus ombros, ouvidos, risadas e conhecimentos: **Luciana Semensatto, Gisele Friguetto, Carolina Lima, Osvaldo Anzolin, Fernando Chaib, Marcelo Correa, Bel Borges, Jordana Dolores, Anderson Trevisan, Alexandro Paixão, Alexandre Rugüer, Maurício Moura e Renato Fontes**. Agora sim tenho uma resposta concreta para A PERGUNTA... “e o mestrado?”

Aos caros artistas que contribuíram com a generosidade típica dos grandes mestres: **Verônica Gerchman, João Araújo, Luiz André Cherubini, Sandra Vargas, Cláudio Saltini, Ana Maria Amaral, Maria Victória Granero e Vagner Cintra**.

Em especial ao mestre **Henrique Sitchin** que me acolheu desde o início com tanto carinho.

Aos queridos companheiros da Cia Truks: **Helder Parra, José A. do Carmo, Camila de Oliveira, Agnaldo Rodrigues e Fábio Rosa**. E também, **José Valdir, Claudemir Santana, Robson Emílio, Rogério dos Santos e Déborah Correia**.

À companhia **Seres de Luz** por, sete anos atrás, me causar a emoção que direcionaria minha vida para o Teatro de Animação.

Por fim, à **USP e UNESP**, instituições das quais tenho muito orgulho de fazer e ter feito parte. E ainda, a todos os alunos, professores e funcionários das mesmas, que lutam pela sobrevivência da universidade pública.

Considero a vida e a criação como uma viagem no tempo físico e interior na qual a esperança é dada sem cessar por meio de encontros inesperados, provações, confusões, retornos, buscas da estrada certa. A evolução é uma adaptação constante do artista à sua é poça, até o final de suas forças intelectuais (ai de mim!)
Kantor



**Título: O ator no Teatro de Animação contemporâneo: trajetórias
rumo à criação da cena.**

Resumo

Partindo do caráter híbrido do Teatro de Animação, o presente estudo analisa aspectos de procedimentos criativos que se apresentam como especificidades na trajetória do ator rumo à criação da cena nesta linguagem. Para tanto, vale-se de pesquisa de campo realizada nos seguintes grupos teatrais dedicados ao Teatro de Animação e atuantes na cidade de São Paulo: Cia. Truks, Sobrevento, Morpheus Teatro e Seres de Luz Teatro. Neles foram observados processos de criação de espetáculos, bem como procedimentos em treinamentos e oficinas. O estudo ampara-se ainda em pesquisa de escopo teórico referente às relações estabelecidas entre artes plásticas e cênicas no Teatro de Animação contemporâneo e aos métodos de trabalho e preparação do ator, bem como aspectos concernentes a sua atuação com objetos, bonecos, máscaras e outros materiais. O resultado revela uma reflexão verticalizada em direção às particularidades que se apresentam nos procedimentos de criação da cena pelo ator-manipulador.

Palavras-chave: Teatro Contemporâneo, Teatro de Animação, Ator, Processo de Criação, Ator-manipulador.

Title: The actor at Contemporary Theater of Animation: a trajectory into the scene conception.

Abstract

Considering the hybrid nature of the Theater of Animation , this present work analyzes the scene conception through specific creative procedures usually performed by the actor of this kind of language. In order to achieve this aim, it presents a field survey accomplished at the following Theater of Animation companies of São Paulo: Cia. Truks, Sobrevento, Morpheus Teatro e Seres de Luz Teatro. In these companies processes of scene conception were registered, as well as procedures applied in trainings and workshops. This study is based in theoretical research about the relationship between visual arts and theater art in the contemporary Theater of Animation and the working method of the actor. It also investigates his relationship with objects, puppets, masks and other materials. The result reveals a deep reflection about the peculiarities of scene creation procedures performed by the puppeteer actor.

Key words: Contemporary theater, Theater of Animation, Actor, Creative Process, puppeteer actor.

Lista de Ilustrações

Figura Capa	8
Espetáculo <i>Beckett</i> . Grupo Sobrevento, 1992.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 1	17
Cia Morpheus. Construção do espetáculo <i>Pequenas coisas</i> , 2008.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 2	17
Grupo Sobrevento. Construção do espetáculo <i>Orlando furioso</i> , 2008.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 3	22
Espetáculo <i>Isto não é um cachimbo</i> . Cia Truks, 2008.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 4	24
<i>Impressão, nascer do sol</i> . Monet, 1872.	
Fonte: giverny.org/monet/welcome.htm	
Figura 5	28
<i>Violin-and-pitcher</i> . Georges Braque, 1909	
Fonte: www.artchive.com/artchive/B/braque.html	
Figura 6	31
<i>Tableau 2</i> . Mondrian. 1922	
Fonte: translated.designer.com/pt/art/news-g2795.html	
Figura 7	32
<i>Balé Triádico</i> . 1922.	
Fonte: www.arteduca.unb.br/galeria/mostra.../ballet-triadico	
Figura 8	37
Fonte. Duchamp, 1916.	
Fonte: www.artesdoisPontos.com/foco.php?tb=foco	
Figura 9	43
<i>Invenção coletiva</i> . Magritte, 1934.	
Fonte: www.magrittemuseum.be/	
Figura 10	45
<i>Café da manhã de pele</i> . Oppenheim, 1938.	
Fonte: www.psicanalisebarroco.pro.br	
Figura 11	51
<i>REP 3</i> . Moura, 2007.	
Fonte: lisboasos.blogspot.com/.../united-colors-of-leonel-moura.html	
Figura 12	55
Figura 12: Espectáculo <i>Primeiras rosas</i> . Pia Fraus, 2009	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 13	56
Espectáculo <i>Filme noir</i> . Cia PeQuod, 2007.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 14	59
Espectáculo <i>Cuando tu no estás</i> . Seres de Luz Teatro, 2004.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 15	61
Oficina Morpheus Teatro. 2009.	
Fonte: Acervo pessoal.	
Figura 16	80
Processo de confecção de bonecos. Morpheus Teatro. 2008.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 17	86
Espectáculo <i>O princípio do espanto</i> . Morpheus Teatro, 2006.	

Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 18	89
Espectáculo <i>Pequenas coisas</i> . Morpheus Teatro, 2008.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 19	105
Figura 19: Oficina. Morpheus Teatro, 2009.	
.Fonte: Acervo pessoal.	
Figura 20	112
Oficina. Seres de Luz Teatro. 2004.	
Fonte: Acervo do Centro de Estudos e Práticas do Teatro de Animação (Cia Truks).	
Figura 21	113
Espectáculo <i>Big-bang</i> . Cia Truks. 2006.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 22	115
Oficina. Morpheus Teatro. 2009.	
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 23	116
Treino. Cia Truks, 2009.	
Fonte: Acervo pessoal.	
Figura 24	123
Confecção de bonecos. Sobrevento Teatro, 2008.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 25 e 26	125
Criação do espectáculo <i>Isto não é um cachimbo</i> . Cia Truks, 2007.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 27	128
Pesquisa de confecção. Morpheus Teatro. 2008.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 28	129
Espectáculo <i>Pequenas coisas</i> . Morpheus Teatro. 2008.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 29	133
Espectáculo <i>Cadê meu herói</i> . Teatro Sobrevento. 2006.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 30	134
Figura 30: Espectáculo <i>Bruxinha</i> . Cia Truks. 2006.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 31	136
Espectáculo <i>Cuando tu no estás</i> . Seres de Luz Teatro, 2002.	
Fonte: Acervo do grupo.	
Figura 31	139
Espectáculo <i>Cuando tu no estás</i> . Seres de Luz Teatro, 2002.	
Fonte: Acervo do grupo.	

Sumário

O Ator no Teatro de Animação Contemporâneo: trajetórias rumo à criação da cena.

Introdução	12
-------------------------	-----------

Capítulo 1 Analogias possíveis entre Artes Visuais e Teatro de Animação: a trajetória do objeto, de dentro para fora da tela.	19
---	-----------

1.1 O início da trajetória.....	22
1.2 A deformação do objeto	26
1.3 A idéia e o conceito à frente do objeto	29
1.4 A negação da arte e a evidência do objeto	32
1.4.1 As máquinas	32
1.4.2 O objeto puro	35
1.4.3 Arte versus arte	39
1.5 O objeto na mente humana	41
1.5.1 Objetos surreais saltam da tela	43
1.6 Ser o objeto	45
1.7 Arte e tecnologia	47
1.8 Para o Teatro de Animação: tudo!.	51

Capítulo 2 - O papel do ator no Teatro de Animação: preparação e potencialidades.....	56
--	-----------

2.1 A busca do corpo não-cotidiano do ator.....	59
2.2 A busca do corpo cênico do boneco	63
2.3 A busca da personagem	65
2.4 O corpo cênico e a matéria	73
2.5 Confecção: potencialidade do ator?	76
2.6 A presença no ator	80
2.7 A presença do boneco	82
2.8 Enfim um	84

Introdução

O Teatro Contemporâneo assistiu à emancipação da arte do ator, que se redescobriu enquanto criador ao libertar-se da interpretação realista. O campo de atuação desse profissional possui hoje amplitude proporcional a sua liberdade conquistada. Nesse panorama, vemos o teatro cada vez mais se afirmando pela integração de gêneros artísticos distintos e se caracterizando, entre outras coisas, por lançar ao objeto um novo olhar.

As experiências cênicas das chamadas vanguardas européias e também algumas realizadas por Oskar Schlemmer, Alfred Jarri, Tadeuz Kantor, entre outros, nos apresentaram uma nova relação entre ator e objeto em cena. Figurinos, cenários e adereços não mais possuem funções secundárias, são vistos como objetos potencialmente artísticos. Essa evolução do emprego dos objetos em cena amplia-se de tal forma que, muitas vezes, é conferida a eles a mesma relevância atribuída à expressão do ator.

Os bonecos, as máscaras e os objetos, nesse contexto, aparecem de maneiras distintas. Muitas vezes, surgem em cena como um retorno do teatro às suas origens ritualísticas e profanas, lembrando a representação de deuses e a busca pelo entendimento da existência humana. De outra maneira, aparentemente antagônica, se apresenta como uma opção estética absolutamente contemporânea, pela capacidade desses recursos de se adaptarem a novas tecnologias e a diferentes linguagens artísticas.

Admitindo tanto a nostalgia quanto o devaneio sobre o futuro, o Teatro de Animação se evidencia como um lugar que comporta o modo híbrido do fazer teatral do homem contemporâneo, conforme observa Felisberto Sabino da Costa:

No teatro contemporâneo, no qual a tríade drama, ação, imitação é posta em xeque, o objeto, como já observado, adquire novo estatuto, em seus múltiplos modos de relação com o espectador. Entre as inúmeras acepções, podemos ressaltar algumas, nas quais vislumbramos a gama de situações que ele 'presenta' no espaço-tempo cênico. Posto em palavra, o objeto sofre ressemantizações. Feito matéria ele é mostrado, consumido, animado, construído ou destruído. Converte-se em personagem, sofre metamorfoses, traz em si um caráter lúdico, simbólico, e opera deslizamentos metonímicos e metafóricos. O atuante joga com o objeto e faz-se objeto em cena, em distintos graus. (COSTA, 2007, p.116).

Diante dessas amplas possibilidades significativas do objeto em cena, evidenciadas por Costa, no presente estudo pretendo investigar como se dá o trabalho do ator e sua relação com o objeto em cena no Teatro de Animação. As particularidades no trabalho deste artista foram cogitadas em período anterior ao início deste estudo científico, em minha formação como atriz. Após me interessar pela atuação com bonecos, questionava se as teorias a respeito do treinamento do ator serviriam ao ator-manipulador da mesma forma. Portanto, trago para esse estudo algumas dessas inquietações.

Para tanto, amparo-me em pesquisa de campo, realizada a partir da observação de alguns grupos dedicados a esta linguagem. Encontramos hoje no Brasil diversos grupos teatrais que por vezes transitam pelo Teatro de Animação, mas há outros que efetivamente se aprofundaram nessa área. Desses últimos, optei por eleger aqueles que atuam na cidade de São Paulo e que se caracterizam, entre outras coisas, por um aspecto que considero singular: a inserção da confecção no processo criativo do ator. Nela reside uma das principais especificidades do trabalho do ator neste tipo de teatro.

Os grupos escolhidos para serem observados no trabalho de campo são compostos por atores que atuam nos espetáculos de forma integral. Em outras palavras, sua participação não se limita ao trabalho de interpretação, ela é exigida em todas as etapas do processo de montagem. Estes grupos são: Sobrevento, Seres de Luz, Morpheus Teatro e Cia. Truks. Além de serem companhias reconhecidamente

importantes para avanço da linguagem do Teatro de Animação no Brasil, são distintas em alguns aspectos relativos ao modo de criar, constituindo assim um campo copioso para a presente pesquisa.

As questões que cercam a confecção de bonecos e outros objetos fazem parte do estudo diário dos atores dessas companhias e estão presentes no processo de criação do início ao fim. Esse modo de fazer por sua vez se difere daqueles que não incluem a confecção nas funções dos atores, por introduzir na poética da arte do ator uma relação mais profunda com o material.

Portanto, além de perceber as implicações do trabalho do ator nesses grupos, busco verificar como ele alcança os potenciais necessários para estar em condições de atuar com o inanimado.

Sendo a confecção a primeira particularidade concernente ao trabalho do ator-manipulador, primeiramente busco nas artes visuais conceitos e fazeres próximos aos do Teatro de Animação, já que este ator tem em seu fazer artístico uma proximidade com as artes-plásticas. Precisa, muitas vezes, conhecer e dominar técnicas e materiais que não pertencem normalmente ao universo teatral para encontrar recursos para sua criação. Em contrapartida, recorrentemente obras de arte contemporâneas trazem referências a técnicas vinculadas ao Teatro de Animação.

O primeiro aspecto será tratado em um primeiro capítulo, no qual retrocedo na história das artes visuais para melhor compreender a interpenetração entre artes plásticas e Teatro de Animação. Acredito que esta compreensão histórica nos proverá de suporte teórico para adentrarmos em um universo que não pertence apenas ao teatro, nem apenas à animação, pois podemos perceber sem maiores esforços que, o trabalho do ator do Teatro de Animação contemporâneo se situa em território fronteiriço. Para exemplificar essas afirmações, observemos as seguintes imagens:



Figura 1: Cia Morpheus. Construção do espetáculo “Pequenas Coisas”, 2008.

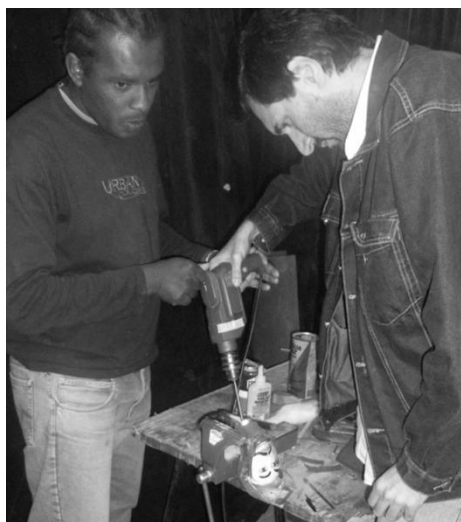


Figura 2: Grupo Sobrevento. Construção do espetáculo “Orlando Furioso”, 2008.

Este tipo de fotografia representa grande parte dos registros visuais de montagens de espetáculos feitos pelos grupos. À primeira vista pode parecer se tratar de cenógrafos ou artesãos, mas na verdade são atores em pleno processo de criação. Como se pode ver, adentrar no campo das artes plásticas constitui um caminho necessário para iniciar minha abordagem do trabalho desses artistas.

O vínculo do ator com as artes visuais no Teatro de Animação é, contudo, apenas um dos temas deste estudo. Em um segundo capítulo, analiso quais as potencialidades necessárias para o ator que atua com um objeto, a saber: se o corpo que se relaciona com um material em cena é o mesmo que atua sozinho, ou se nele devem ser desenvolvidas outras capacidades.

Aqui se propõe questionar se os aspectos relacionados à construção da personagem e à constituição do corpo cênico seriam trabalhados no ator, ou no boneco. Para isso, a pesquisa bibliográfica se baseou nas teorias desenvolvidas no campo da preparação atoral, e na análise da mesma, busquei estabelecer as devidas relações com particularidades que se configuram ao incluirmos o objeto neste percurso. Entre elas, estão estudos realizados por Stanislávsky, Grotowski, Barba, Artaud e ainda, no âmbito nacional, Luís Otávio Burnier e Klaus Vianna. Sobre a

bibliografia concernente ao estudo específico do Teatro de Animação, busco referência, sobretudo, nos seguintes autores: Ana Maria Amaral, Felisberto Sabino da Costa e Valmor Beltrame. As revistas *Mamulengo*, já extinta, e a atual *Móin-Móin*, foram também de grande importância para o suporte teórico deste trabalho.

É oportuno elucidar aqui que a palavra “objeto” é utilizada no decorrer deste estudo conforme contexto. Nas artes visuais, ela é empregada para se referir à figura ou à própria obra de arte. No Teatro de Animação, podemos usar “objeto” para falar sobre bonecos e máscaras; afinal, embora sejam carregados de significados, possuem a condição de matéria. Ainda, podemos fazer o mesmo para nos referirmos ao objeto funcional (relógio, cadeira, copo) ou ao material (papel, tecido, plástico). Apenas não especificarei do que trato quando a acepção puder ser aferida pelo contexto em que é empregada.

A partir dos aspectos descritos tratei, em nível mais específico, do trabalho dos grupos teatrais observados na pesquisa de campo. A etapa em campo representou a base deste estudo e se revelou uma fonte inexaurível, pois as quatro companhias possuem uma atuação intensa e prezam, sobretudo, pela pesquisa da linguagem, oferecendo-me grande quantidade de material.

Ao acompanhar um processo de criação do início ao fim, do espetáculo *Isto Não É Um Cachimbo*, da Cia. Truks, tive a dimensão dos fatores envolvidos na construção de uma peça de Teatro de Animação, a qual, como já apontamos, exige dos atores mais do que seus conhecimentos sobre os elementos das artes cênicas. Esses artistas estão quase sempre em busca de novos recursos para colocar em prática suas ideias e, por isso, estão cotidianamente reinventando o seu fazer artístico.

A participação em oficinas e cursos representou uma etapa fundamental. Muitas vezes encontramos, na pesquisa científica da criação artística, dificuldades para compreender alguns procedimentos que os artistas, por sua vez, não conseguem expor por meio de palavras. Nesse sentido, em alguns casos, apenas podemos ter juízo realmente claro sobre um determinado tema se vivenciarmos as experiências

sobre as quais teorizamos. Como atriz, aprendi a aprender com o corpo e, assim, muitas questões, submetidas à prova física, voltaram para mim esclarecidas. Segundo Marta Isaacsson:

[...] é preciso ter ciência de que os elementos reconhecidos (na pesquisa) serão somente fragmentos de um pensamento criativo. A viagem da criação cênica é, na verdade, pontuada por escolhas onde os caminhos abandonados muitas vezes não deixam rastros materiais. Os vestígios completos só se perpetuam integralmente na memória dos corpos e da mente de seus participantes. (ISAACSSON, 2006, p. 83).

Além disso, nesses encontros, deparamo-nos com o tipo de trabalho que as companhias acreditam ser o ideal e que, nem sempre, têm a oportunidade de desenvolver por completo em seus projetos. Durante as oficinas, passamos por todas as etapas que, segundo os princípios adotados pelos grupos, são necessárias para a atuação teatral intermediada pelo objeto.

A etapa em campo contemplou também a observação de espetáculos e registros visuais dos grupos sobre seus processos de criação, a realização de entrevistas com atores e diretores e a participação em palestras e debates ministrados pelas companhias. Ao selecionar os aspectos que seriam abordados neste trabalho, a partir dos dados obtidos em todo esse percurso, optei por aqueles que estão diretamente relacionados com os temas aqui tratados.

Ainda assim, havia variadas possibilidades, já que, como já dito, nessas companhias quase tudo que é colocado em cena é produto do trabalho do ator. Separei, então, os exercícios e práticas que observei serem de importância fundamental para a preparação do ator para a cena. A ordem apresentada dentro do último capítulo, não representa, contudo, uma sequência preconizada pelos grupos, pois estes possuem formas e tempos distintos para abordar os temas apresentados. Relacionei esses aspectos apenas como uma possibilidade de compreensão da poética dos seus artistas.

Durante as atividades relacionadas à montagem do espetáculo *Isto Não É Um Cachimbo*, ao observar certa vez a desordem que se instaurava no galpão do grupo, o diretor da Cia. Truks Henrique Sitchin disse: “O processo de criação é assim... caótico! E o que eu não gosto é quando os acadêmicos tentam organizá-lo.” Pois bem, registrada a lição, aqui não pretendo estabelecer a ordem na criação destes artistas. Isso seria, inclusive, uma árdua incumbência, já que trato de quatro companhias com modos distintos de criar.

Busco neste estudo compreender parte da complexidade do trabalho do ator no Teatro de Animação Contemporâneo. E, diante deste objeto de estudo, procurei visualizar os diversos caminhos que podem ser seguidos a partir do intuito do ator em desenvolver com o objeto uma relação artística. Estes caminhos, entretanto, não correm separados, muitas vezes se encontram, perdem-se e quase nunca são previsíveis. Não tenho a pretensão, portanto, de sistematizá-los completamente, pois desta forma tiraria deles suas características genuinamente humanas.

**Analogias possíveis entre Artes Visuais e Teatro de
Animação: a trajetória do objeto, de dentro para fora da
tela**



Capítulo 1:

Analogias possíveis entre Artes Visuais e Teatro de Animação: a trajetória do objeto, de dentro para fora da tela

É necessário abraçar toda a arte para compreender a essência do teatro.(...) O teatro não tem pontos de apoio específicos. Ele se apóia sobre a literatura, o drama, a arte visual, a música, a dança, a arquitetura. Tudo isso caminha para o teatro, mas não provém dele.
(KANTOR)

Sabemos que o hibridismo é uma forte característica da contemporaneidade na arte e que as fronteiras entre as linguagens artísticas estão sendo rediscutidas. Sobre elas pairam questões, artistas e obras. O Teatro de Animação certamente se encontra nesse campo de limites imprecisos, confundindo-se com as artes plásticas, a *performance*, a dança e o teatro de atores. Neste momento de indefinições produtivas, quando encontramos dificuldades para definir trabalhos artísticos como circunscritos a uma linguagem específica, torna-se necessário entender relações ulteriores e seu trajeto até o presente momento.

Alguns aspectos diferenciam o trabalho do ator do Teatro de Animação em relação ao ator do chamado teatro de atores, e um deles é o envolvimento com práticas relacionadas às artes plásticas. Dessa maneira, o ator que se compromete por completo com o processo de criação de um espetáculo de Teatro de Animação certamente se encontrará, em algum momento, transitando por um universo desconhecido para ele até então. Esse envolvimento acaba por ultrapassar seu espaço, restrito à etapa da confecção de bonecos e objetos, e aparece recorrentemente em questões conceituais. Incluso no trabalho do ator, traz-lhe novas idéias, questionamentos e soluções cênicas.

Da mesma forma, os artistas plásticos contemporâneos parecem estar fortemente influenciados pelo teatro, e se tornou muito comum encontrar em exposições de artes plásticas trabalhos que exploram técnicas de animação, como

sombras e bonecos, e que propõem muitas vezes ao espectador a manipulação da obra de arte. Do outro lado, alguns atores têm se tornado exímios artistas plásticos, aperfeiçoando-se em técnicas apreendidas durante a montagem de alguma cena ou espetáculo teatral. Podemos também perceber que ambos, artistas e atores, têm em comum o tempo histórico e uma abordagem da sociedade atual e suas contradições.

Ao retrocedermos na história da arte, podemos estabelecer relações entre as duas linguagens, apurando a compreensão sobre as peculiaridades dos trabalhos artísticos de nosso tempo por meio de analogias entre o passado e o presente. De forma a compreender como se realiza essa interpenetração entre artes plásticas e teatro, revisaremos, pois, o percurso do objeto, a partir do momento em que ele começa a se modificar na arte moderna.

Quanto ao emprego da palavra “objeto”, tal como referido na introdução, este será feito conforme contexto, no caso, o objeto artístico é referido em suas diferentes apresentações nas artes plásticas, desde a figura em uma pintura ao objeto funcional transformado em obra de arte.

1.1. O início da trajetória

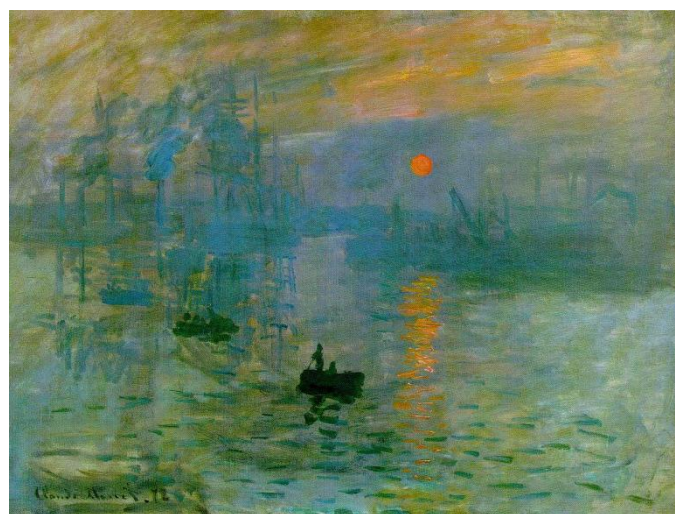


Figura 4: Impressão, nascer do sol. Monet, 1872.

Podemos afirmar que o primeiro momento significativo quanto a mudanças na representação do objeto se dá em 1872, quando a tela *Impressão, Nascer do Sol*, de Claude Monet (1840 – 1926), dá nome ao Impressionismo, movimento que inicia uma nova etapa na história da pintura.

O que o Impressionismo faz com o objeto que retrata traz ao menos três questões que nos interessam aqui. Primeiramente, os impressionistas retiram do objeto seu contorno, o que significa uma deformação causadora de espanto no espectador, que antes estava acostumado a admirar as obras de arte procurando a mais perfeita réplica da realidade. Já essas novas pinturas fazem parecer que o olhar está fora de foco e causam uma indistinção nas formas dos objetos ao confundirem-se suas cores. Estabelece-se aí o início de um jogo com o olhar do público, rumo a uma contemplação menos passiva da obra de arte.

A valorização da luz é um terceiro passo importante dado pelos impressionistas. Isso faz com que a cada ângulo o objeto possa mudar de cor - um amarelo claro pode adquirir vários tons diferentes ou misturar-se com o vermelho de outro objeto, surgindo uma outra cor nesse encontro. Portanto, o artista relativiza a verdade, já que ela pode se modificar conforme a hora do dia, o tempo, o vento, a sombra ou o movimento das águas. A natureza fascina o pintor impressionista pela sua dinâmica mutável e sempre inédita.

No Teatro de Animação, quando o intuito é criar a ilusão de vida no objeto, um dos recursos importantes para o ator é encontrar os movimentos que, para o público, pareçam próprios do objeto. Cabe ao ator ter a consciência de que cada espectador vê a cena por um ângulo e de acordo com sua sensibilidade, para explorar as possibilidades artísticas das transformações sofridas pelo objeto. Semelhantemente à

sensibilidade que libertou os artistas dos contornos e formas perfeitas no Impressionismo.

A eliminação do contorno na pintura foi criticada então por fazer a obra parecer mal acabada. Porém, o acabamento pode ser hoje relativizado, na medida em que pensamos que este pode se dar no contato com o olhar do espectador. De forma análoga, no Teatro de Animação há quem defenda que um boneco com formas perfeitas e pintura exata não é tão expressivo em cena.

A companhia norte-americana *Bread and Puppet*, criada pelo artista plástico Peter Shumann, caracterizou-se, entre outros aspectos, pela construção de bonecos inusitados, muitas vezes gigantescos e quase sempre com o aspecto proposital de “inacabado”. Os bonecos e máscaras eram feitos com a intenção de provocar o espectador que, por sua vez, completava a obra com suas impressões, como podemos observar nas palavras de George Dennison após assistir a um dos espetáculos dessa companhia:

As máscaras de Shumman são extraordinárias. Por si mesmas são obras de arte, mas foram feitas para o teatro, isto é, para evocar e sugerir muitas coisas, e parecer que se movem. Só aos poucos, vem a percepção de seu poder e beleza. Há algo nelas da consciência que imaginamos pairar ansiosamente nas fronteiras do sono e da morte. Os olhos estão fechados, no entanto pressentimos o poder da visão por trás das protuberâncias das pálpebras. Os lábios abrem-se, fecham-se, semifecham-se diversamente, fixando-se em posições intermediárias entre sorrir, caretear, falar, beber. Os rostos parecem ter sofrido um golpe, embora não haja sinais de ferimentos, recapitulando visão e tato após afastadas de toda comunicação com pessoas e coisas. (DENNISON, 1978, p. 53).

De acordo com o trecho inicial da afirmação de Dennison, observamos dois aspectos sobre os quais a ótica impressionista influencia diretamente: o movimento e a percepção. No primeiro, a técnica de feitura empregada nas máscaras deve considerar que, em cena, elas estarão em movimento e dele deverão surgir expressões diversas. A percepção do espectador também é levada em conta, assim como nos quadros impressionistas.

Na análise da expressão das máscaras a relação mais adequada aqui, entretanto, seria com o Expressionismo, que trazia nas obras, tanto plásticas como cênicas, o grotesco. Os horrores vividos na Primeira Guerra Mundial influenciaram fortemente as obras expressionistas, que encontraram no grotesco sua melhor forma de expressão, em suas vertentes de caráter sinistro, cômico e escatológico. Percebemos claramente a proximidade entre a estética do *Bread and Puppet* e as idéias expressionistas também nas palavras de Dennison sobre as máscaras de Shumman, quando diz: “Os rostos parecem ter sofrido um golpe [...]”.

O que podemos observar é que no Expressionismo, assim como em outros movimentos de vanguarda e de acordo com os ideais de cada corrente, os princípios preconizados pelos impressionistas serão desenvolvidos com maior ênfase.

Por sua vez, a influência da iluminação, tal como proposta na obra de arte dos impressionistas, é um dos princípios que está fortemente presente no Teatro de Animação contemporâneo. Henrique Sitchin, diretor da Cia. Truks, que por opção não dá às pinturas de seus bonecos um acabamento rigoroso, explicou em entrevista à presente pesquisa: “Há muito tempo abandonamos o pincel, hoje só pintamos os bonecos com espuma ou pedaços de tecido, pois com a iluminação do teatro a pintura muito certinha não funciona.” (SITCHIN, 2007).

De fato, muitas vezes quando olhamos um objeto ou um boneco em cena ele pode nos parecer perfeito, porém quando temos a oportunidade de vê-lo fora de cena, podemos perceber que sua construção prezou pelo jogo com outros elementos do teatro, deixando de lado o rigor do acabamento realista. Dessa forma, sua beleza depende do movimento do ator, da luz e do ângulo de visão do público. Assim, ainda que sutilmente se comparados com movimentos posteriores, os impressionistas questionaram a noção de beleza da época, representada por composições com cores claras, traços tênues e formas simétricas.

Outro aspecto importante trazido pelo Impressionismo é a valorização do olhar do artista. Anteriormente, ele parecia condenado a reproduzir imagens o mais fielmente

possível e era reconhecido apenas pelo virtuosismo nesse campo. As obras impressionistas trazem imagens que expressam não apenas a realidade, mas a impressão do artista sobre ela. Esse aspecto evoluirá muito com os movimentos posteriores, pois mesmo considerando que o artista impressionista introduziu um olhar próprio, as obras ainda representam paisagens e pessoas, o artista ainda pinta aquilo que vê.

1.2. A deformação do objeto

Os cubistas deram um grande salto e se impuseram mais radicalmente como artistas criadores. Além disso, no Cubismo o objeto aparece pela primeira vez austeramente deformado. A negação de várias premissas



Figura 5: Violin-and-pitcher . Georges Braque, 1909.

impostas à pintura libertou esses artistas para a criação de um universo de imagens que chocavam o olhar do espectador da época: o objeto é e, ao mesmo tempo, não é.

A noção de perspectiva é abandonada, considerando que era justamente ela quem provocava uma das sensações ilusórias que o espectador estava mais acostumado a sentir. Ou, como observa Adorno: “[...] os problemas da perspectiva, outrora o agente decisivo da pintura, podem nela surgir de novo, mas libertos de toda figuratividade.” (ADORNO, 2007, p. 51). Adorno ainda explica que o choque provocado pelas primeiras obras cubistas dá-se pelo que chama de *princípio da deformação*, isto é, apenas é assombroso ver deformado um objeto que conhecemos.

No teatro realista, o trabalho do ator buscava uma interpretação mais próxima possível do comportamento natural, fazendo o público se esquecer que se tratava de teatro, como se espiasse um acontecimento real por um buraco de fechadura. Após essa tendência, o corpo do ator sofreu algumas “deformações” ao longo da história. Na tentativa de negar o realismo, ganharam forças os subsídios que afastariam o ator dessa concepção de interpretação.

A partir disso, movimentos corporais, figurino, maquiagem e o próprio texto sofreram transformações abruptas. Diferentes linhas de trabalho partiam de um ponto em comum: o anti-realismo. Nesse sentido, Jarry, Craig, Meyerhold, Maeterlink e Kleist são alguns dos artistas que preconizaram a utilização de máscaras e bonecos substituindo os atores ou, ainda, inspiraram-se no teatro de bonecos oriental para criar um tipo de interpretação para os atores com referência nas marionetes.

Para se distanciar do real, o cubismo se vale de cores e formas que ganham volume em superfície plana, com inspiração na escultura africana e na arte primitiva. Essa citação à escultura e à ilusão de movimento já indica o início do processo de saída do objeto da tela. Sabe-se que Pablo Picasso (1881 – 1973), um dos maiores expoentes do Cubismo, flertava com esculturas e máscaras africanas enquanto pintava *Le Femmes d'Alger* (considerada a primeira obra de arte cubista).

As máscaras auxiliaram Picasso a distanciar-se ainda mais da pintura realista. Semelhantemente, no teatro elas também ganharam força, considerando que, desde a ascensão do realismo, este objeto milenar havia sido esquecido pela arte ocidental.

A máscara traz o reencontro do homem com o espírito primitivo, como uma oposição à cultura racionalista que predominava na Europa. Para o ator, ela surge como um elemento de proposição de um novo corpo, sendo utilizada na preparação corporal ou em cena. O crítico John Golding vê a aproximação de Picasso com as máscaras africanas como um indício de insatisfação do artista com a arte de seu tempo:

Se Picasso abordou a arte negra num nível mais profundo do que qualquer dos seus contemporâneos, isso se deve a que, durante algum tempo, ele já vinha se mostrando descontente com a abordagem tradicional ocidental de formas ou objetos em pintura. (GOLGING. 2000, p.46).

Esse descontentamento fez dessa fase da história da arte ocidental um período de experimentações. Com o *Cubismo Sintético*, nome atribuído à segunda fase do movimento cubista, é o objeto real e cotidiano que vai para a tela. As colagens serão amplamente exploradas a partir de então, fragmentos de materiais como jornal, tecido, madeira e metal são agregados à tela. Juan Gris (1887 – 1927) e Georges Braque (1882 – 1963) trazem uma composição de materiais heterogêneos e Picasso vai além quando ressignifica o objeto, convertendo, por exemplo, um recorte de jornal em um violino.

Nessa fase, algumas questões fundamentais da arte moderna começaram a surgir. Trazer um objeto do mundo cotidiano para a obra de arte não significava para os cubistas apenas uma nova técnica, era um questionamento da relação arte e vida, como nas palavras de Picasso: [...] se um pedaço de jornal pode converter-se numa garrafa, isso também nos dá algo para pensar a respeito de jornais e garrafas. Esse objeto deslocado ingressou num universo para o qual não foi feito e onde, em certa medida, conserva sua estranheza. E foi justamente sobre esta estranheza que quisemos fazer com que as pessoas pensassem, pois tínhamos perfeita consciência de que o nosso mundo estava ficando muito estranho e não exatamente tranquilizador. (PICASSO apud GOLGING. 2000, p. 55).

Esse princípio causador de “estranheza” de que fala Picasso é característico do Teatro de Animação, tanto com bonecos como com máscaras, mas principalmente quando se utilizam objetos cotidianos. Em cena, o objeto pode ser ressignificado ou não. Resta saber, a respeito do trabalho do ator, o que muda na relação ator/objeto frente a essas possibilidades, ou seja, como trabalhar com o objeto que, em cena, continua sendo aquilo que é, e como fazer com que o objeto venha a representar algo diverso.

Outra questão trazida à tona pelo Cubismo Sintético, e posteriormente desenvolvida de maneira aprofundada pelo *Ready-made*, é a materialidade da arte,

pois agregar à superfície pictórica objetos comuns significa, por certa ótica, atribuir a estes objetos o mesmo estatuto de uma obra de arte.

O Cubismo anunciou com grande impacto a necessidade de mudanças na arte e no modo de ver a arte, nas palavras de Ferreira Gullar: “[...] é a pintura que jaz ali desarticulada, à procura de uma nova estrutura, de um novo modo de ser, de uma nova significação.” (GULLAR, 1959, s.p.). É o início de uma crise da relação arte/objeto, que ora são considerados equivalentes, ora colocam-se em superioridade um ao outro. Dessa fase contraditória haveria de acontecer algo que negasse totalmente o objeto ou a arte.

1.3. A idéia e o conceito à frente do objeto



No Construtivismo, Suprematismo e Neoplasticismo, o objeto desaparece da tela e o conceito ganha maior importância na obra de arte. Kazimir Malevich (1878 – 1935), um dos criadores do Suprematismo, fala em “arte pura” e “sem representação”.

A arte queria desvencilhar-se completamente do objeto e superá-lo. Com a eliminação do objeto, o que sobrava era a tela em branco. O desafio destes artistas, como Mondrian (1872 – 1944) e Malevich, era descobrir as possibilidades pictóricas da tela a partir dela mesma, em um recomeço. Embora seja inegável a revolução causada pelo abstracionismo na arte, alguns críticos contestam sua eficácia em relação ao problema do objeto. Ferreira Gullar explica da seguinte forma:

O problema que Mondrian se propôs não podia ser resolvido pela teoria. Se ele tentou destruir o plano com o uso das grandes linhas pretas que cortam a tela de uma borda a outra - indicando que ela confina com o espaço exterior - ainda essas linhas se opõem a um fundo, e a contradição espaço-objeto reaparece. Inicia, então, a destruição dessas linhas [...] Mas a contradição não se resolve de

fato, e se Mondrian vivesse mais alguns anos talvez voltasse à tela em branco donde partira. (GULLAR, 1959, s.p.).

No teatro, de maneira análoga, a intenção de eliminar do palco os atores configurou a representação de imagens não-humanas em cena, dando lugar a formas abstratas e objetos. Então, o ator se veste de preto e some no palco, dando seu lugar a esses objetos, ou transfigura-se, subvertendo sua forma humana.



Figura 7: Balé Triádico. 1922.

O teatro da Bauhaus, escola que funcionou de 1919 a 1933 na Alemanha, realizado por Oscar Schlemmer (1888 - 1944), é considerado um teatro abstrato por interessar-se pela forma, pelos movimentos corporais, pelos sons e pelas cores sem o intuito de

construir uma dramaturgia tradicional ou linear. Schlemmer analisava os elementos da cena separadamente e realizava vários estudos sobre a relação espaço/objeto. Em seu diário, o artista diz ter o intuito de abordar o mundo como se ele acabasse de ter sido criado.

No trabalho do ator-manipulador encontramos muitos exercícios que partem desse princípio: olhar as coisas como se fosse a primeira vez. Essa visão “curiosa” sobre as coisas do mundo liberta o ator de seus conceitos pré-estabelecidos e amplia sua capacidade criadora. Sob essa ótica, Schlemmer desconstruiu o corpo do ator por meio de figurinos, ou máscaras corporais, como, por exemplo, em *A Dança do Espaço*, em que veste seus atores com malhas acolchoadas, unificando a aparência de seus corpos. Nesse teatro, ator e objeto, homem e coisa, confundem-se.

Após visitar uma exposição e assistir a um documentário sobre a Bauhaus e a obra de Schlemmer, o artista-plástico e diretor teatral Osvaldo Gabrieli diz ter sofrido o que chamou de “impacto estético”. Segundo ele, essa experiência influenciaria mais

tarde a forma de fazer teatro do grupo XPTO, que ajudou a criar em 1984. O XPTO tinha como ideal, segundo Gabrieli (2007), vincular em um único espetáculo diferentes linguagens artísticas, como ele próprio explica:

Entendíamos que em qualquer projeto as linguagens ou meios utilizados deveriam se complementar como um todo, pulsando e se relacionando entre si. O cenário, o figurino, o trabalho do ator intérprete, a luz, a música, a dramaturgia, a utilização de bonecos e objetos animados dramaticamente, sempre funcionaram em comunhão em nossas montagens, num formato bastante orgânico e nunca “um como pano de fundo para o outro”. (GABRIELI, 2007, p. 231)

A influência da Bauhaus nos espetáculos do XPTO ficou evidente não apenas pelo ideal da integração de linguagens, o qual a escola sempre buscou, mas também pela visualidade. Nos figurinos, maquiagens e cenários de peças como *Coquetel Clown* e *Babel Bum* esta referência está muito presente.

Experiências como as do grupo XPTO confirmam o forte vínculo entre artes plásticas e cênicas no Teatro de Animação. Isso se apresenta em cena e nas histórias dos grupos, que muitas vezes surgem de artistas plásticos que se interessam por teatro ou atores que se direcionam para as artes visuais.

A intersecção dessas linguagens artísticas resultou em um teatro mais visual e, como o conceito dessa integração ia além de uma pretensão meramente estética, também foi preciso uma mudança no campo da interpretação. Schlemmer trabalhava a atuação dos atores em conexão com o espaço e os objetos, retirando da cena os objetos ornamentais e admitindo somente aqueles que teriam uma função artística no espetáculo.

O grupo O Casulo, de Ana Maria Amaral, realizou peças em que se utilizava a animação de formas geométricas e objetos para criar imagens abstratas. Em um momento de formação da característica híbrida do Teatro de Animação no Brasil, Amaral nos trouxe a denominação de *Teatro do Objeto-Imagem* para os espetáculos que apresentam representações figurativas ou formas abstratas, explorando luz, cor e manipulação de materiais e objetos desligados de suas funções cotidianas. Amaral

reconhece a estreita relação entre esse teatro e as artes-plásticas e os distingue da seguinte maneira:

O teatro do objeto-imagem tem a presença humana atuando no momento exato de sua apresentação. Distingue-se assim das artes plásticas em geral, e também das artes cinéticas, eletrônicas, e das instalações em particular, onde nem o artista criador nem outra pessoa precisa estar presente, e o seu movimento mecânico é pré-determinado. No teatro do objeto-imagem, a presença do autor/ator é imprescindível, ainda que permaneça invisível. E toda ação cênica é criada no ato da apresentação, o que provoca expectativa e suspense.

Artes plásticas e teatro são manifestações artísticas distintas mas em nenhum outro momento de sua histórias estiveram tão próximos e interligados. (AMARAL, 1997, p. 232).

Verificamos, portanto, que são questões pertinentes ao Teatro de Animação o discurso de negação do objeto empregado pelo Construtivismo, Suprematismo e Neoplasticismo; e o desejo da união de diferentes artes na Bauhaus. Essa presença essencial do humano, da qual nos fala Amaral, em conexão com o objeto e os outros elementos da cena, como a luz e o som, foi a tônica do teatro de Schlemmer. Muito embora não tenha sido considerado Teatro de Animação, o teatro da Bauhaus é ainda hoje uma forte referência em termos estéticos e conceituais para essa linguagem.

1.4. A negação da arte e a evidência do objeto

1.4.1. As Máquinas

Declaramos que o esplendor do mundo foi aumentado por uma nova beleza: a beleza da velocidade. Um carro de corrida, sua carroceria ornamentada por grandes tubos que parecem serpentes com respiração explosiva... um automóvel estridente que parece correr como uma metralha é mais belo do que a Vitória Alada de Samotrácia.

(MARINETTI)

Esse anúncio de uma nova “beleza” é um trecho do *Manifesto futurista*, escrito por Filippo Marinetti (1876 – 1974), em 1908. O movimento futurista foi, entre outras propostas, uma exaltação às máquinas. Marinetti, entusiasticamente, saudou uma nova era em que o objeto superaria o humano.

Para os futuristas da primeira fase do movimento, a velocidade das máquinas inspirava a violência, a guerra e até a misoginia. Seu desenvolvimento na pintura foi tardio com relação às teorias, e as primeiras exposições foram criticadas pela contradição entre as palavras radicais dos manifestos contra o passado e a apresentação de uma pintura “tradicional”. Os futuristas respondiam às críticas, caracteristicamente, com agressividade.

No *Manifesto Técnico da Pintura Futurista*, Umberto Boccioni (1882 – 1916) fala sobre a intenção de expressar na pintura o dinamismo da modernidade:

Através da persistência das imagens na retina, as coisas em movimento multiplicam-se e são distorcidas, sucedendo-se umas às outras como vibrações no espaço através do qual se deslocam. Assim, um cavalo a galope não tem quatro patas: tem vinte, e o movimento delas é triangular... Por vezes na face de uma pessoa com quem estamos falando na rua, vemos um cavalo passar a distância. Os nossos corpos penetram nos sofás em que estamos sentados, e os sofás penetram em nós, como também o bonde que corre entre as casas nelas entra, e elas, por sua vez, arremessam-se para ele e fundem-se com ele... Queremos reentrar na vida. (BOCCIONI apud LYNTON. 2000, p.87).

Nota-se nessas palavras a influência da fotografia e sabe-se do conhecimento por parte de Boccioni das pesquisas de Eadweard Muybridge (1830 – 1904), que consistiam em registrar movimentos de pessoas e animais em ação por meio de câmeras fotográficas dispostas em série e acionadas em intervalos cronometrados.

No teatro conhecemos hoje métodos de trabalho de atores pautados em “partituras de ação” ou “partituras corporais”, que consistem, entre outros aspectos, no recorte de movimentos corporais de uma determinada ação. Espetáculos inteiros são construídos desta forma. Tal método se mostra muito eficiente também no Teatro de Animação, no qual conhecer cada detalhe dos movimentos corporais cotidianos no

próprio corpo resulta em uma qualidade maior na transposição dos movimentos para o objeto, como acreditam algumas companhias.

“Experimentar no próprio corpo para depois transmitir para o boneco” é logo a proposição adotada por alguns grupos de Teatro de Animação, por exemplo, a Cia. Seres de Luz e a Cia. Morpheus. A primeira tem sua pesquisa aproximada à do grupo teatral LUME, que, dirigido por Luís Otávio Burnier (1956 – 1995), realizou um estudo sobre as partituras de ator, utilizando fotografias sequenciais para decompor gestos e ações de seus atores. Teve como base as pesquisas de Etienne Decroux (1898 – 1991), que edificou gramaticalmente uma técnica de representação para o ator com estudos detalhados dos movimentos corporais.

O Futurismo buscou um teatro dinâmico, que acompanhasse o ritmo veloz da modernidade que seus membros vislumbravam. Um dos manifestos futuristas, de 1913, intitula-se “Teatro de Variedades”, em que Marinetti exalta um tipo de teatro no qual o público é surpreendido a cada momento. As montagens teatrais contam com a participação de atletas, ilusionistas, artistas plásticos, dançarinos, músicos e poetas. No Teatro Sintético, cujo manifesto foi lançado em 1915, os futuristas buscam formas teatrais com poder de síntese, nas quais se encontrava com outras linguagens o Teatro de Animação, como explica Silvana Garcia:

São formas que brincam com as convenções teatrais, contaminando-as com procedimentos de outras artes, como a noção de enquadramento, emprestada a cinema, alterando a noção de tempo, e espaço lineares e sucessivos. Na *vetrina As Mãos (Le mani)*, de Marinetti e Bruno Corra, por exemplo, um anteparo à maneira daquele usado para o teatro de marionetes corta toda a extensão do palco e, acima dele, mãos masculinas e femininas protagonizam vinte pequenas cenas (...) Introduzem também o “drama de objetos”, nos quais os móveis e utensílios assumem o papel de protagonistas. (GARCIA, 1997, p. 38).

Alfred Jarry (1873 – 1907), quando escreve *Ubu-Rei*, indica que as personagens devem ser representadas por máscaras e bonecos, no intuito de rechaçar qualquer resquício de naturalismo. Nas palavras proferidas pelo ator também

deve estar presente este propósito, conforme Jarry, o ator não deve se preocupar com o sentido das palavras e das frases que pronuncia.

Nos poemas fonéticos do Dadá, vemos esta questão levada ao extremo. Neles, as palavras não têm mesmo sentido algum, interessam apenas pela sonoridade.

Mais tarde surge Eugène Ionesco, autor do Teatro do Absurdo, que colocará em seus textos frases desconectas de personagens que parecem verdadeiras máquinas falantes. Isso nos mostra que a pesquisa estética sobre as palavras, consideradas em suas possibilidades sonoras, teve prosseguimento após o dadaísmo, persistindo até na contemporaneidade.

1.4.2. O Objeto Puro

Duchamp (1887 – 1968) teve algumas vezes seu nome ligado ao Futurismo de forma equivocada por causa da obra *Nu Descendo a Escada*. Na verdade, um esboço dessa obra já existia antes da



Figura 8: Fonte. Duchamp, 1916.

primeira exposição futurista realizada em 1912, em Paris. Ademais, Duchamp representou uma oposição ao Futurismo, não se deixando iludir pelo “mundo maravilhoso” que a modernidade prometia. Contestou a exaltação às máquinas, dizendo-se interessado pelos “antimecanismos”, os mecanismos imprevisíveis. Quando pintou *O Nu*, pretendia um estudo do movimento humano, e não exaltar a velocidade.

Em 1916, quando envia *Fonte*, um urinol, para a *Exposição dos Independentes*, em Nova Iorque, o ápice da discussão objeto-obra de arte estava sendo atingido. A insatisfação do espírito cubista, tal qual o citamos aqui, atingiu Duchamp

extremamente, porém ele reconheceu no movimento um caráter formalista e, ainda com 25 anos, abandonou definitivamente a pintura. Passou para uma atividade artística composta por momentos de silêncio, ou como definiu Octávio Paz: “uma obra sem obras.” (PAZ, 2007, p. 09).

Com o *Ready-made*, surgem questões que serão fundamentais para os movimentos de vanguarda e para a arte pós-moderna. Duchamp retira o objeto utilitário da vida cotidiana e o expõe como arte. Sem mecanismos, sem pintura, sem ressignificá-lo: é o objeto puro. Mais uma vez, opõe-se ao futurismo pela inércia de seu objeto, pois mesmo quando utiliza a roda de bicicleta (um símbolo forte de tecnologia), faz isso estaticamente. O *Ready-made* é um divisor de águas na história da arte moderna, por embutir em si questionamentos de valores de ordem moral, social e cultural.

No teatro, os *ready-mades* apareceram com Tadeuz Kantor. A obra Kantor é recorrentemente comparada à de Duchamp por trazer para a cena o objeto puro e colocá-lo em nível de igualdade com o ator. Artista plástico por formação, Kantor (1977) dizia não dissociar suas pesquisas no teatro de suas experiências plásticas, buscando uma unidade artística possível de ser reconhecida em seus espetáculos, nos quais seus atores se confundiam em cena com bonecos e outros objetos. Kantor também utilizou o conceito de *ready-made* para caracterizar os próprios atores, já que em algumas experiências solicitou a eles que não interpretassem personagens, mas que procedessem no palco tal como na vida cotidiana. Kantor também colocou em cena pessoas que não eram atores para representarem a si mesmas.

No teatro, o objeto puro pode propor ao ator uma nova poética. Ele traz consigo uma história, construída a partir da função para a qual foi designado no mundo, uma “vida” que está impregnada em sua matéria e em suas características físicas, o que o diferencia do objeto construído para fim artístico. Seu potencial artístico deve ser desenvolvido pelo ator por meio de uma leitura sensível e criadora de sua história.

A atuação com o objeto puro, ainda que o objetivo em cena não seja animá-lo, exige um olhar sensível, pois aos olhos do público este objeto “fala” parte de sua história por si só. Uma cadeira em cena, por exemplo, antecipa ao expectador certas ações, como “sentar”. A essa leitura acrescenta-se muito saber se esta cadeira é de plástico ou de madeira ornamentada com assento de veludo.

Ainda, um único objeto pode sintetizar elementos de tempo e espaço. Obviamente essa capacidade já era reconhecida no teatro, sendo amplamente explorada nos cenários do teatro realista, porém, no caso da atuação com o objeto, este não está em cena apenas em função dos outros elementos e pode possuir o mesmo estatuto do cenário, do texto e até mesmo do ator.

A discussão proposta por Duchamp com o *ready-made* não se deu por encerrada e continua sendo objeto de estudo na arte contemporânea. A arte e até mesmo o silêncio de Duchamp são perturbadores. Ele foi o primeiro a atribuir importância ao título da obra e a denunciar os malefícios da atividade mecânica na modernidade.

O aspecto social incomodava Duchamp e sua mente visionária já enxergava um mundo onde o humano perdera a vez. Em *A noiva Despida Por Seus Celibatários*, mesmo ou *O grande vidro*, declarado por ele próprio “definitivamente inacabado” em 1923, Duchamp apresenta uma obra complexa e até hoje discutida. Em 1934, o artista publica *A Caixa Verde*, que traz anotações e desenhos feitos durante os oito anos em que trabalhou na criação dessa obra, texto no qual Duchamp fala de uma “máquina do amor”. Todos aqueles objetos e suas engrenagens seriam uma representação do ato de amor do homem moderno: a reificação do humano. A obra é feita com vidro, óleo, chumbo e poeira; uma absoluta coerência entre o conceito da obra e sua execução.

Mais tarde observaríamos reflexos dessa questão no teatro, Jacques Lecoq a chamou de “dramaturgia do material”: todo material possui seu drama particular, constituído por suas características físicas. A escolha desse material é determinante para a atuação do ator e para toda a cena.

De acordo com Paz (2007), Duchamp questionou veementemente os paradigmas de beleza impostos à arte, dizia que “o bom gosto é tão nocivo quanto o mau gosto” e buscava uma “beleza livre da noção de beleza”. Foi o precursor da arte conceitual, e para ele a arte relacionava-se com as intenções do artista. Afirmava estar mais interessado nas idéias do que no produto final. Dessa forma, e por meio mesmo de sua inatividade, Duchamp mostrou que a arte vai além da obra e das considerações formais sobre ela.

No teatro, tais questões chegariam mais tarde, com a valorização do processo de montagem do espetáculo, o reconhecimento do ator enquanto criador e a encenação teatral fora dos espaços convencionais.

Duchamp tocou em questões até hoje presentes na arte contemporânea: colocou-se enquanto obra ao vestir-se de mulher (dizendo que o gesto “fragmentava e redimensionava a sua virilidade”) ou ao raspar o cabelo em forma de estrela; questionou a valoração imposta à arte, recusando propostas significativas financeiramente na fase pós *Nu Descendo a Escada*; assinava réplicas de suas próprias obras, contestando os valores da originalidade e da autoria. Foi um artista ímpar de seu tempo, tendo superado o Cubismo, o Dadaísmo e o Surrealismo, movimentos nos quais esteve engajado.

No Teatro de Animação brasileiro, o objeto em seu estado puro tardou a chegar à cena. O Casulo, grupo fundado em 1975 por Ana Maria Amaral, encenou no ano de 1990 *A Coisa-Vibrações Luz do Objeto-Imagem*, um espetáculo que trouxe a animação do objeto em cena, sem que este configurasse um boneco. Antes disso, em 1974, o Grupo Ventoforte montara *Histórias de Lenços e Ventos*, de Ilo Krugli, considerado por estudiosos como um divisor de águas no Teatro Infantil. Ainda não trazia o objeto propriamente dito para a cena, mas constituiu um avanço nesse sentido, pois além de apresentar atores interagindo com bonecos, muitos desses bonecos eram pedaços de tecidos.

Naquele momento, houve quem se negasse em classificá-lo como Teatro de Bonecos, e isso representou o início da ampliação das linguagens empregadas, um passo rumo à hibridez que presenciamos hoje. Krugli, desta forma, rompe com uma relação engessada entre ator e boneco e coloca-os no mesmo nível. Apesar do estranhamento inicial, o espetáculo acabou por influenciar uma geração de atores.

1.4.3. Arte versus Arte

Em 1916, Hugo Ball (1886 – 1927), poeta e filósofo alemão, fundou em Zurique o Cabaré Voltaire, que se tornaria rapidamente o berço do Dadaísmo. Ball tinha plena consciência de que seu tempo era de mudanças e que o que acontecia em seu Cabaré modificaria os rumos da arte, tanto que escreveu um diário que se tornou o principal registro histórico do movimento.

As modalidades artísticas praticadas no Cabaré Voltaire confundiam-se, havia artistas plásticos, poetas, dramaturgos, músicos, atores. A produção era coletiva e caótica como se pretendia. Tristan Tzara (1896 – 1963), poeta romeno que adotou este pseudônimo que significa “triste terra” em protesto ao tratamento dado aos judeus em seu país, organizou com afinco a revista Dadá, fortalecendo o movimento e seu caráter coletivo.

Conforme relata Dawn Ades, o niilismo do movimento e a negação da arte causavam muitas vezes alvoroço entre os espectadores e muitos episódios envolvendo confusão entre os dadaístas e o público. Em 1920, por exemplo, um chefe de polícia tentou processar a organização de uma exposição dadaísta por fraude, alegando que ali não havia arte. Max Ernst (1891 – 1976), pintor alemão dadaísta, deu a seguinte explicação: “Informamos claramente que se tratava de uma exposição

Dadá. Nunca foi afirmado que Dadá tivesse qualquer coisa a ver com arte. Se o público confunde as duas coisas, a culpa não é nossa”. (apud ADES. 1976, p. 25). Da mesma forma que desprezavam as artes, gritavam contra os artistas, acusavam-nos de ter feito da arte uma transação comercial e chamavam os poetas de “banqueiros da linguagem”.

As ações artísticas promovidas pelos dadaístas contra a arte, também realizadas pelos futuristas, não podiam ser definidas como peças teatrais, e da mesma forma não podiam ser classificadas como artes plásticas, pois eram algo diferente de tudo que acontecera até então na história da arte. De caráter político, localizadas na fronteira entre teatro e artes plásticas, e acontecendo muitas vezes sem anúncio prévio, estas ações exigiam também um outro artista, que mais tarde seria chamado de *performer* - após o surgimento das denominações *Performance* e *Happening* para essas novas manifestações.

O conceito de *performer* será fundamental para o ator de nosso tempo, bem como para o artista plástico, ampliando suas bases de trabalho. Contudo, nem todo ator é um *performer*, mas sem dúvida o estudo das atribuições deste outro artista contribuiu para as pesquisas sobre a arte do ator contemporâneo. A relação com o objeto constitui uma dessas contribuições, pois se dá igualitariamente com todos os outros elementos da cena: luz, figurino, texto, música. Todos podem ser protagonistas. No Dadá o artista passa a ser parte de sua obra, “rompeu-se o cordão umbilical entre o objeto e seu criador” (ADES. 2000, p.105).

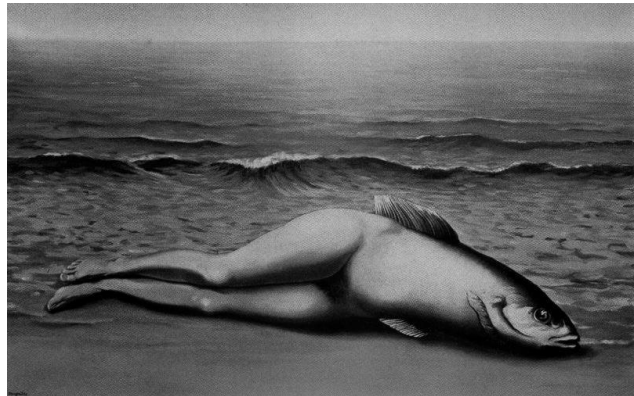
Entretanto, o Dadá perdeu-se em suas próprias negações:

Dadá não sente nada, não é nada, nada, nada.
É como vossas esperanças, nada.
Como vosso paraíso, nada.
Como vossos artistas, nada.
Como vossa religião, nada. (PICABIA apud ADES. 1976, p.4).

O Dadá esgotou-se em seu niilismo, negando a si mesmo. Ball deixaria o movimento alguns anos mais tarde, declarando não estar disposto a dar as “boas-

vindas ao caos”. O Dadá colocou tudo abaixo e era preciso reerguer o que ele havia destruído. Mas o espírito inicial do Dadá marcou uma geração de artistas em todo mundo, por ter ido ao extremo da liberdade artística, ousando a experimentação e integrando todos os tipos de arte. O rompimento de fronteiras proposto no Dadaísmo é uma característica atual da arte em todas suas vertentes e, principalmente, no teatro.

1.5. O objeto na mente humana



André Breton (1896 – 1966) Figura 9: Invensão coletiva. Magritte, 1934.

definiu a relação entre o Dadá e o Surrealismo como “duas ondas quebrando uma na outra”. Hoje, poderíamos utilizar a mesma metáfora para falar sobre a heterogeneidade de linguagens artísticas na arte contemporânea. Uma onda quebrando em outra onda não significa a morte de nenhuma delas, porém constitui o fim de sua antiga identidade individual.

Fortemente influenciados pelas teorias de Sigmund Freud (1856 – 1939) sobre a interpretação dos sonhos, os surrealistas representaram o absurdo, o irreal, o imaginário, a alucinação e os objetos em sua forma mais assustadora. Opunham-se ao extremo racionalismo que oprimia a imaginação do homem ocidental. Havia então o interesse pelas teorias de Freud, que esclareciam os limites entre o consciente e o inconsciente. Para o surrealismo interessava o inconsciente, manifestado através dos sonhos, e cujas formas de aproximação motivavam artistas como Breton. Para que isso acontecesse, chegaram até mesmo a consumir drogas alucinógenas e a praticar técnicas de hipnose.

Métodos que propõem atingir um nível inconsciente para liberar o corpo para a criação artística são também utilizados no teatro. Algumas técnicas de trabalho de ator propõem exercícios para encontrar um estado corporal livre do pensamento e, dessa forma, permitir que o corpo crie. Nesse tipo de método é fundamental uma boa condução, para que o ator depois consiga voltar a si para o prosseguimento do trabalho, sem abandonar o estado corporal que conseguira atingir.

Os treinamentos chamados “energéticos” também trabalham com a mesma premissa. O grupo teatral LUME, sob a orientação de Luís Octávio Burnier, desenvolveu ampla pesquisa sobre a técnica. Burnier diz, em *A Arte de Ator: da Técnica à Representação*, que “[...] ao diminuir o lapso de tempo entre os impulsos mentais e as ações físicas, esse tipo de treinamento permite que cada ação tenha uma íntima relação com a pessoa e seu universo interior”. (BURNIER, 2001, p.140)

A companhia Seres de Luz, que trabalha com teatro de animação, principalmente com bonecos, teve parte importante de suas pesquisas com o treinamento “energético” ao aproximar-se do grupo LUME. Segundo os atores da companhia, para manipular um boneco a fim de lhe dar vida, é preciso atingir um estado corporal no qual sua energia ultrapasse os limites de seu corpo, sendo possível, dessa forma, conduzi-la ao boneco.

A mente humana em seu estado puro, isto é, livre da razão, apaixonava os surrealistas e era o lugar da transformação do objeto, que perdendo suas características de pobreza material, finitude e frieza, tornava-se complexo, mutável e repleto de significados. Os relógios derretem, as mãos vivem sem os corpos, uma maçã ocupa um quarto inteiro. São objetos conhecidos do cotidiano, subvertidos em seus sentidos práticos e trazidos para o universo do sonho. A arte parece ser o local perfeito para esses objetos transfigurados e, nesse momento do surgimento do Surrelismo, ela respira liberdade e transgressão.

1.5.1. *Objetos surreais* *saltam da tela*



Para os Surrealistas interessava subverter o objeto, colocá-lo sobre um olhar simbólico e profundo, por isso o

Figura 10: Café da manhã de pele. Oppenheim, 1938.

interesse pelos sonhos e pelo inconsciente humano. Para Freud, seria nas manifestações do inconsciente que os desejos humanos expressavam-se por intermédio de símbolos, e muitas vezes eles tinham a forma de objetos do cotidiano. A vela, por exemplo, representaria o órgão sexual masculino e o chapéu-coco o feminino, ambos muito explorados na obra de Renè Magritte (1898 - 1967).

Deve-se contudo considerar que a pintura, apesar de sua expressividade no movimento, constituiu somente um dos expoentes do surrealismo, que acabou se desenvolvendo mais na poesia e na filosofia. Entretanto, em 1938, na Mostra Internacional do Surrealismo em Paris, revelou-se nas artes plásticas outro aspecto interessante da arte surrealista: os objetos surreais.

Breton já os idealizava em 1924 quando escreveu *Introduction au Discours Sur le Peu de Réalité*, descrevendo objetos inventados em sonhos, e Giacometti, escultor ligado ao movimento no período de 1930 a 1935, preconizava que a escultura era uma projeção de um desejo e declarava que suas obras se apresentavam prontas em sua mente antes de sua feitura.

Mas foi Salvador Dalí (1904 – 1989) quem se debruçou sobre o estudo dos *objetos surreais*, chegando mesmo a descrever seis classes desses objetos: objetos de funcionamento simbólico, de origem automática; objetos transsubstanciados de origem afetiva; objetos a ser projetados, de origem onírica; objetos embrulhados, de fantasias diurnas; objetos mecânicos, de fantasias experimentais; e objetos moldados

de origem hipnagógica. Porém sua prática falou mais do que sua teoria, pois dessas categorias explica somente a primeira técnica, pautada no “automatismo”, muito utilizado pelos surrealistas.

O amplo estudo artístico construído pelos surrealistas a respeito do objeto no inconsciente humano foi fundamental para nos mostrar leituras possíveis sobre um mesmo objeto. Da mesma forma como já foi dito acima sobre a importância da sensibilidade do ator para com as características físicas e históricas do objeto, deve-se entender que ele constitui um símbolo que perpassa suas atribuições funcionais. Em outras palavras, ele diz muito sobre o humano. Foi explorando os fatores humanos no objeto funcional (sensações, sentidos, fetichismo) que os surrealistas criaram os objetos surreais.

Na Mostra de 1938, Dalí apresentou seu *Telefone-Lagosta*, que sugere uma semelhança entre as formas do aparelho e as do crustáceo. Assim como a maior parte dos *objetos surreais*, não se trata de uma escultura e sim do próprio objeto, modificado. Uma das obras mais comentadas dessa exposição seria *Café da Manhã de Pele* de Meret Oppenheim, em que apresenta um pires, uma xícara e uma colher encapados com pele de animal. São objetos cotidianos ligados ao ato da alimentação, oral e instintivo, o que faz com que muitas análises neles percebam um sentido sexual. Ambas as obras provocaram no público um profundo estranhamento ou choque, que pode ser explicado pelo “princípio da deformação” de Adorno, já citado, por serem utilizados objetos muito familiares para o público, nele causando uma reação imediata.

O que Breton idealizava era a concretização do objeto onírico, sua saída das telas e das poesias para o plano real, como disse em *La crise de l'object*: “A meta que eu perseguia era nada menos que a objetivação da atividade do sonho, sua passagem à realidade.” (BRETON apud BRADLEY, 2004, p.32).

Tal frase inspira uma definição para o Teatro de Animação como uma possibilidade de trazer o imaginário para o mundano por meio do objeto modificado pelo ator-manipulador. Por conseguinte, ver o objeto além da matéria, em seu

significado mais profundo, e encontrar nele vestígios humanos é um atributo do ator-manipulador, assim como o foi do artista surrealista.

1.6. “Ser” o objeto

Antes da ação não há nada: nem sujeito, nem objeto.
(POLLOCK)

Jackson Pollock (1912 - 1956), pintor norte-americano, criou uma técnica batizada de “action painting” pelo crítico Harold Rosenberg, em 1952. Essa técnica trouxe uma inovação que marcou seu tempo e a linguagem artística, por trazer para a obra o corpo do artista de uma maneira nunca vista antes. Suas obras abstratas eram resultados da energia de seus gestos e movimentos corporais, criando uma expressão única, impossível de ser repetida. O desejo de Pollock de “estar na pintura”, como ele próprio dizia, permaneceria como tendência por alguns anos na arte.

O artista do século XX quis mais do que fazer arte, ele desejou ser e viver a arte. Pollock trouxe a energia do gestual, mas ainda havia outros campos a serem explorados. O movimento Fluxus, que surgiu na década 60, tendo sua criação ligada ao nome de George Maciunas (1931 – 1978), artista lituano radicado nos Estados Unidos, pode ser considerado uma síntese das tendências contemporâneas

O Fluxus consistiu em um coletivo de artistas de diferentes linguagens e nacionalidades, que realizava *performances* nas quais eram não só explorados diversos tipos de materiais, como também sons, movimentos e luzes, num apelo simultâneo a sentidos diversos: visão, olfato, audição, tato. O espectador era convocado a participar ativamente dos espetáculos experimentais, em geral, descontínuos, sem foco definido, não-verbais e sem sequência previamente estabelecida. John Cage (1912 – 1992), um dos expoentes do grupo, fazia o mesmo

que Duchamp nos *Ready Mades*, porém com os sons, trazendo aqueles do cotidiano para dentro da música. Os artistas do Fluxus definiam o grupo como uma forma de viver e não como um movimento artístico.

No fim dos anos 1950, alguns artistas lançavam no Brasil o *Manifesto Neoconcreto*. Assinado por Amílcar de Castro, Ferreira Gullar, Franz Weissmann, Lygia Clark, Lygia Pape, Reynaldo Jardim e Theon Spanudis, nele definiam a arte como um “quase-corpo”, contestando a consideração da obra de arte como “máquina” ou “objeto”:

Furtando-se à criação espontânea, intuitiva, reduzindo-se a um corpo objetivo num espaço objetivo, o artista concreto racionalista, com seus quadros, apenas solicita de si e do espectador uma reação de estímulo e reflexo: fala ao olho como instrumento e não olho como um modo humano de ter o mundo e se dar a ele; fala ao olho-máquina e não ao olho-corpo. (GULLAR, 1959, s.p.).

Lygia Clark e Hélio Oiticica (1937 - 1980) foram responsáveis por obras performáticas que nos explicam bem o que esses artistas queriam dizer com a expressão “olho-corpo”. As *Esculturas Para Vestir* de Clark e os *Parangolés* de Oiticica propunham a observação do público com o corpo inteiro, participando ativamente da obra através de uma relação íntima com os materiais. Desta forma não era o corpo do artista que interagía com a obra, mas sim o corpo do espectador, suas sensações, movimentos e reações. Essa proposição do “olho-corpo” é vastamente utilizada em métodos de criação teatral, essencialmente aqueles relativos ao trabalho com máscaras. O ator do século XX redescobre este “olhar com o corpo inteiro”, já sabido na *Commedia Dell’arte*, e intuitivamente explorado em cerimônias ritualísticas.

Enquanto outros artistas entregavam-se à complexidade do mundo das máquinas, os neoconcretistas procuravam resgatar as inerências do humano: emoção, alma, sensibilidade, sensações. O mundo vivia o auge da industrialização, a ascensão das tecnologias e da ciência. No Teatro de Animação, o artista parece estar sempre

em busca de uma harmonia entre o universo do mecânico e do humano, como nos diz

Ana Maria Amaral:

A máquina em si é positiva porque ela é sempre a materialização de uma idéia. Mas é preciso acrescentar-lhe algo mais, para que não se torne negativa ou monótona. E esse algo mais seria o humano, a emoção que perturba quando a fusão da máquina (a engrenagem, ou parte material do boneco) se funde com a vida ilusória do personagem. (AMARAL, 1997, p. 49).

A relação objeto/homem torna-se harmoniosa na medida em que um empresta ao outro características que lhe seriam opostas. O “algo mais” do ator-manipulador é o objeto, prolongando seu corpo e sua energia. Assim como o “algo mais” no objeto é o humano, como disse Amaral, tornando-o artístico.

Nas obras de artistas como Lygia Clark, observamos essa harmonia dual. Na série *Bichos*, por exemplo, as esculturas de metal propõem ao público sua manipulação, e a obra apenas se torna completa nesta ação que Lygia chamou de “momento-ato”, um termo que nos remete ao universo teatral. Se antes podíamos diferenciar o teatro das outras artes como “o que acontece ao vivo, aos olhos do público”, agora isso não seria mais possível, pois tais obras plásticas também acontecem no contato com o público, nesse “momento-ato”. Lembrando aqui Breton, é a onda do teatro quebrando na onda das artes-plásticas e vice-versa.

1.7. Arte e tecnologia

A ampla disseminação de uma cultura de massa a partir de meados do século XX, quando da difusão dos meios de comunicação eletrônicos, gerou uma gradual indistinção entre cultura popular e cultura erudita. Nas últimas décadas, pôde-se notar

a popularização de novas formas de consumo cultural, por consequência das tecnologias que chegaram aos lares, como a TV e mais tarde o computador.

A questão da originalidade na arte tomou proporções agigantadas. Na era digital os conceitos de autoria e originalidade estão sendo, e é urgente que sejam, rediscutidos pela sociedade. Passamos pelas colagens no Dadá e por Duchamp, portanto historicamente deveríamos compreender melhor tais questões, porém talvez nem os Futuristas imaginassem que as transformações seriam tão rápidas. Em pouco tempo vimos tudo ser circunscrito a uma rede internacional de computadores. A complexidade desse assunto não nos permite neste estudo uma reflexão verticalizada, todavia não há como falar em arte contemporânea sem falar sobre cibercultura.

As interfaces, termo referente à conexão humana com as máquinas, foram tornando cada vez mais familiar essa relação. Hoje a geração de pessoas que nasceu nesse mundo digitalizado relaciona-se com as interfaces muito naturalmente. As crianças brincam com controles remotos, computadores, conversam com colegas através da rede e, portanto, não estranham terem que conversar com uma gravação, por exemplo, ou serem constantemente filmadas em locais públicos. Haveria de surgir uma arte correspondente a essas transformações.

No início do século XX, a fotografia e o cinema se afirmaram como novas linguagens artísticas e, na segunda metade do século, o rádio teria sido o responsável pela eclosão da música concreta de Pierre Schaeffer, bem como por veicular as propostas de John Cage, Stockhausen, entre outros. *Imaginary Landscape n 4*, obra de Cage apresentada pela primeira vez em 1952, anunciava o momento de integração: máquina, arte e corpo. Nessa obra dois *performers* manipulavam doze aparelhos de rádio. Era então o nascimento de uma nova estética musical, reivindicando para a arte as inovações tecnológicas. Nas artes plásticas, Nam June Paik, considerado um ícone das artes tecnológicas, Otto Pienne e Wolf Vostell exploraram as possibilidades artísticas com aparelhos de TV, expondo-as como obras ou manipulando suas imagens e sons.

Para o ator é importante notar que essas novas tecnologias modificaram a noção de corpo. O homem contemporâneo acoplou aparelhos ao seu corpo, vestindo-se de tecnologias, como observa Felisberto Sabino da Costa:

Em decorrência do avanço tecnológico, determinados objetos tendem a se miniaturizar tornando-se parte dos nossos corpos, ou como prótese ou como instrumento de relação entre as pessoas, configurando-se como corpo-objeto flutuante nos espaços urbanos, onde cidadãos imersos no frenesi metropolitano convertem-se em “portadores” de micro aparelhagens. (COSTA, 2007, p.113).

A tecnologia portátil e miniaturizada nos conecta e ao mesmo tempo nos afasta do resto do mundo. Se por um lado nos oferece a possibilidade de falar com qualquer pessoa de qualquer parte, por outro se presta ao isolamento. O corpo do homem contemporâneo é ambíguo, transitando entre a solidão e a multidão, o objetual e o humano, o concreto e o poético. As artes plásticas contemporâneas emergem desse cenário urbano contraditório.

O que chama a atenção são as diversas analogias que podemos estabelecer entre obras de artistas plásticos contemporâneos e o Teatro de Animação.

Tomemos como exemplo a mostra da Bienal Internacional de Arte e Tecnologia, intitulada *Emoção Artificial 4.0*

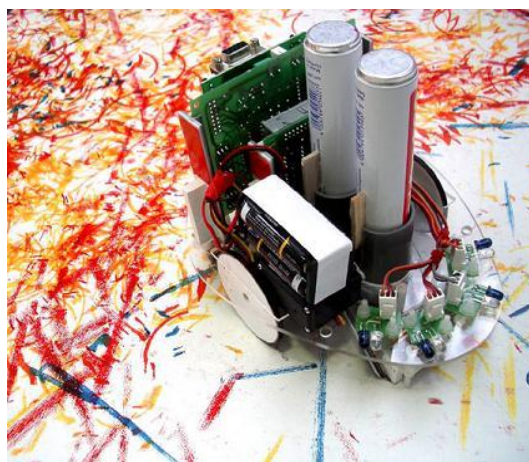


Figura 11: REP 3. Moura, 2007.

Emergência! realizada em São Paulo em 2008. O título da exposição destaca-se por relacionar o que parecia oposto: emoção e arte com artificial. Em nossa cultura muitas vezes utilizamos a palavra “artificial” para designar aquilo que é ruim, mesmo no dicionário encontramos para ela a conotação “afetado, amaneirado, dissimulado”. Já “emoção” e “arte” são suaves aos nossos ouvidos. Na sequência das palavras ainda há no título um número, que representa a edição, que é a quarta, porém o 4 vem

seguido de um ponto e um zero, o que nos remete a uma frieza, um estudo exato, à lógica, coisas que ainda não nos acostumamos a identificar como atributos da arte.

Leonel Moura, artista português que pesquisa a arte ligada à robótica, criou em 2007 o *Robotarium*, um zoológico de robôs localizado em Alverca, Portugal. Sua mais nova criação, exposta na referida mostra, é *RAP3*, um robô artista, que produz desenhos abstratos e assina suas obras. Segundo Moura, o robô artista nunca se repete, suas obras são sempre originais e ele decide o que vai desenhar, sem necessitar de comando humano. Ao visitar a exposição, a postura do público frente à obra lembra mesmo uma visita ao zoológico, como pessoas observando pela primeira vez um bicho estranho e engraçadinho. As mães chamam os filhos: “vem ver filho o que ele está fazendo agora!”. Dá-se uma volta pela exposição e retorna-se ao robô artista para ver como ele está. Estabelece-se uma estranha relação entre máquina e homem, ou entre “artista artificial” e público.

Outra obra pertinente da exposição é *Bachelor: The Dual Body*, do artista coreano Ki-Bong Rhee, uma obra poética, classificada como *instalação*. Trata-se de um livro que, submerso em uma água de cor azul, realiza movimentos delicados dentro de um aquário. Sua estabilidade é garantida pelo equilíbrio dinâmico entre um campo magnético e o fluxo de uma bomba de água. É como se o livro tivesse vida. O espectador para diante da obra e é capaz de ficar por ali muito tempo, observando os movimentos lentos de um objeto muito familiar, embora subvertido. Cada movimento é inédito, como uma síntese da vida, e quando uma página vira é um evento importante que capta a atenção do espectador, na expectativa de poder observar o fenômeno novamente. O livro dança na água, compondo uma imagem onírica, na qual o espaço é o manipulador do objeto. O título *Solteiro: o Corpo Dual* direciona o olhar do espectador para a questão da solidão. O corpo único se desmembra em seus movimentos, assim como o corpo do ator-manipulador busca seu duplo no objeto, dividindo-se em termos de energia, intenções e ações.

A manipulação da obra de arte pelo espectador também é uma forte característica dos trabalhos contemporâneos, os quais utilizam diversos recursos para este fim, e esteve presente em *Emoção Art.ficial 4.0 Emergência! Ultra-Nature*, de Miguel Chevalier, artista considerado um dos pioneiros da arte digital, é um jardim virtual cuja flora é composta de seis variedades de plantas digitais, e cada uma delas evolui de acordo com suas características genéticas. No entanto, o que determina sua evolução é a interação com o público que, por meio de sensores, provoca a polinização entre elas. O espectador, em sua intervenção, também é capaz de causar o crescimento de novas flores.

Quanto às três últimas obras citadas, *Ultra-Nature*, *Bachelor* e *RAP3*, é possível compará-las ao Teatro de Animação. Seriam um “teatro sem atores”, em que os manipuladores do objeto são o público, ou a água, ou um sistema computadorizado. Em *Ultra-Nature* temos personagens, as flores; um cenário, o jardim; uma história, o nascer, desenvolver e morrer das flores. O livro de *Bachelor: The Dual Body*, é um personagem cheio de mistérios, com uma vida, uma rotina, assim como o robô artista de Leonel Moura, observado com atenção por um público que espera a conclusão de suas obras como quem espera o fim de um espetáculo.

1.8. Para o Teatro de Animação: tudo!

As obras de arte são coisas que tendem a rejeitar a coisalidade. Contudo, o estético e o coisal não se justapõem nas obras de arte de tal modo que seu espírito surja de uma base genuína. Às obras de arte é essencial que sua constituição, faça delas algo de não-coisal; a sua coisidade é o medium da sua própria superação.
(ADORNO.)

Ao contrário do que poderiam concluir os mais puristas, a inclusão da tecnologia na arte, pela sua atualidade e também por conta de seus mecanismos de

interação, proporcionou uma aproximação do público como nunca havia se visto. No Teatro de Animação não é diferente, nele o advento acelerado da tecnologia, além de servir ao espetáculo, traz-nos novos conceitos, colocando-nos diante de circunstâncias imaginadas há poucos anos como um futuro distante, como, aliás, já conjecturou Felisberto Sabino da Costa:

Atualmente já é possível experimentar, por intermédio de *chips* implantados no corpo, as sensações experimentadas por um outro corpo que se desloca a milhares de quilômetros do primeiro. Concernente ao manuseio cotidiano dos objetos, como, por exemplo, o computador pessoal, há projeções de que o espaço virtual poderá ser acessado não somente por intermédio do trato manual, mas a partir de conexões cerebrais. Essas novas tecnologias poderão contribuir de forma significativa para ações exploratórias referentes à arte da manipulação/animação do objeto, sem abdicar de sua qualidade artesanal, contudo. (COSTA, 2008, pg. 10).

Nesta transição constante entre avanços tecnológicos e simplicidade artesanal, o Teatro de Animação brasileiro exhibe nos dias de hoje como característica principal a heterogeneidade. O trabalho do ator, por conseguinte, percorre caminhos diversos.

O interesse de muitos artistas brasileiros por essa linguagem, a partir da década de setenta, fez desse período um marco pelo surgimento de muitos grupos e por iniciativas como a criação da ABTB (Associação Brasileira de Teatro de Bonecos) e da Revista Mamulengo, organizada pelos associados. As treze revistas editadas constituíram uma importante mídia para relato de experiências, críticas e pesquisas na área, apresentando o cenário efervescente da época, quando a atuação com bonecos e outros objetos ocupava diferentes espaços, não só teatros, mas também salas de aulas, praças e festivais. Muitos textos específicos para bonecos também foram produzidos e alguns estão publicados nessa revista.

Alguns grupos que surgiram nessa época permanecem atuantes até os dias de hoje, como é o caso de Ventoforte, Giramundo e O Casulo. A partir da década de oitenta, aparecem outras importantes companhias dedicadas à pesquisa desta

linguagem, como XPTO e Sobrevento. Esta última destaca a heterogeneidade como ideal do grupo em seu surgimento:

Da longa tradição do Teatro de Bonecos , não queremos mais do que o que fale do hoje à gente de hoje. E dos bonecos, só aquilo que é teatro.

[...] falamos de um teatro que é, mais do que bonecos, mais do que animação, um teatro livre. Livre de quaisquer amarras. Que pode ser dança, artes plásticas, música. Que pode ser simplesmente um encontro. Que pode tudo o que quiser. (SOBREVENTO, 2004, p. 4).



Figura 12: Espetáculo Primeiras rosas. Pia Fraus, 2009.

A estética híbrida também é observada no trabalho da companhia Pia Fraus. Fundada em 1984, a última montagem do grupo revela que esta característica permanece fortalecida. Em *Primeiras Rosas*, de 2009, o grupo

encena a adaptação de quatro contos de Guimarães Rosa em diferentes técnicas, com a participação de diretores convidados. O conto *Sequência* foi dirigido por Wanderlei Piras e utiliza a manipulação direta; em *O Cavalo Que Bebia Cerveja*, vemos a presença de elementos tecnológicos, a cena é filmada em vídeo e projetada em tempo real pelos próprios atores, sob coordenação de Carlos Lagoeiro; já *As Margens da Alegria* explora o Teatro de Sombras, e para tanto o grupo convidou André Fávaro; por fim, *A Terceira Margem do Rio* traz à frente Miguel Vellinho, e na apresentação atores contracenam com bonecos.

Cada um desses diretores convidados atua em diferentes companhias de Teatro de Animação, o que faz com que o espetáculo compile algumas técnicas hoje pesquisadas pelos grupos brasileiros. O último diretor citado foi um dos criadores da Cia PeQuod, em 1999, outro grupo que surgiu com o intuito de integrar por meio do

Teatro de Animação outras linguagens artísticas. No endereço eletrônico da companhia, temos que:

[...] os participantes se uniram em torno do interesse comum de renovar o panorama do Teatro de Bonecos do Rio de Janeiro, aproximando esta arte clássica à cultura pop contemporânea e até mesmo outras manifestações artísticas, como a literatura, a música, o cinema, a dança, a fotografia e os quadrinhos. Tudo isso sem jamais perder o caráter artesanal da confecção de bonecos, figurinos e cenários. (CIA. PEQUOD, 2009).

Em *Filme Noir*, por exemplo, a companhia se dedica à adaptação do estilo cinematográfico que dá título ao espetáculo para o Teatro de Animação. A preocupação com a referência do cinema está presente em todos os elementos que compõem as cenas: são utilizadas apenas as cores branca, preta e cinza nos bonecos, figurinos e cenário, há um narrador oculto e também se faz uso de recursos dramáticos como os *flashbacks*, muito utilizados no gênero.



Figura 13: Espetáculo Filme noir. Cia PeQuod, 2007.

Miguel Vellinho (2005) explica que o grupo encontrou, durante suas pesquisas, possibilidades de reproduzir no Teatro de Animação características da linguagem cinematográfica, como a agilidade das cenas que, no cinema, se dá

através de cortes sequenciais. O teatro de animação possui recursos que podem proporcioná-la, como a confecção de vários bonecos para representar uma única personagem. Assim, a mesma personagem pode sair de uma cena e aparecer imediatamente em outra.

Dessa forma, o Teatro de Animação cada vez mais se afirma como uma arte pertencente a um território interpenetrável e fronteiro. Observamos nas páginas anteriores que na história da arte moderna há uma relação conflituosa entre objeto e

obra de arte. Na medida em que constatamos que o Teatro de Animação também abriga as artes-visuais, a reflexão sobre esses conflitos é fundamental para esta pesquisa, já que o trabalho do ator-manipulador relaciona-se diretamente com o objeto artístico.

Recorrentemente notamos a presença das artes plásticas nas vanguardas das ações relativas às mudanças de rumo na arte. De certa forma, essa linguagem artística parece colocar-se em evidência nos movimentos de ruptura com o passado, quicá pelas possibilidades de negar-se e recompor-se com maior facilidade. Vimos também que a arte pode chocar-se com suas próprias características. No limite entre o humano e objetual, lida com sutilezas metafísicas e questionamentos humanos. Neste espaço, homem e objeto convivem em meio às suas próprias contradições.

Vimos, desde as telas impressionistas, a trajetória do objeto rumo ao nível de igualdade com o humano. Na arte contemporânea esse percurso subsiste, alternando recorrentemente seu ritmo, direção e muitas vezes retrocedendo passos. Na sociedade atual, vivemos em meio a constantes apelos de consumo e, cercados de objetos, estabelecemos poucas relações duradouras com eles. Assim, muitas vezes desejamos retornar ao passado, quando objetos podiam ser impregnados de histórias de vida. Porém, outras vezes, o desejo é de expressar e assumir nossas características contemporâneas propensas ao sintético e ao efêmero.

Para o ator-manipulador, esse convívio conflituoso é um campo instigante e fecundo para seu trabalho criador, já que este também se encontra em um universo contraditório ao buscar, concomitantemente, harmonia na relação com o objeto que manipula.

O papel do ator no Teatro de Animação: preparação e potencialidades



Capítulo 2:

O papel do ator no Teatro de Animação: preparação e potencialidades

Como vimos no capítulo anterior, o trabalho do ator no Teatro de Animação encontra algumas similaridades com conceitos e fazeres associados às artes plásticas. Este teatro do qual tratamos se baseia em imagens, porém, não se pode esquecer que o ator é sua alma, já que é por meio dele que as imagens se expressam. A partir disso, enfatizamos o trabalho anterior à cena, um processo no qual o ator desenvolve potencialidades necessárias para uma relação orgânica com o objeto.

O Teatro de Animação Contemporâneo contempla diversas formas de se colocar o objeto em cena, seja a fim de atribuir-lhe vida, seja para simplesmente explorar suas possibilidades cênicas (movimento, simbologia, visualidade). Independentemente da opção cênica, a relação com o objeto, seja ele qual for, exige do ator um corpo sensível, consciente e pronto. Os grupos observados pela pesquisa, entretanto, trabalham predominantemente com bonecos. Assim, muitas vezes no decorrer do capítulo, trataremos mais especificamente dos procedimentos com bonecos.

Analisaremos métodos e teorias desenvolvidos para a preparação do ator para a cena, sob a perspectiva do ator-manipulador, estabelecendo um elo entre esses conceitos e as práticas desenvolvidas pelas companhias.¹

¹ Todos os depoimentos de membros dos grupos teatrais citados no decorrer do capítulo, foram coletados em trabalho de campo (participação em oficinas e palestras e acompanhamento de ensaios e processos de criação) no período de março de 2007 à julho de 2009.

2.1. A busca do corpo não-cotidiano do ator



Figura 15: Oficina Morpheus Teatro, 2009.

A vida é a síntese do corpo e o corpo é a síntese da vida.

(KLAUSS VIANNA)

Se pensarmos no modo como nos movimentamos cotidianamente, perceberemos que muitas vezes o fazemos sem refletir sobre esses atos. Nesses momentos, talvez seja uma tarefa difícil imaginar a figura que nosso corpo ou a expressão de nosso rosto compõem, pois os movimentos são, muitas vezes, mecanizados ou automatizados.

O corpo cotidiano possui ritmo, pulsação e energia que variam de acordo com o estado emocional, com o lugar onde se encontra ou com a situação que vive, porém, seus movimentos tendem a se repetir e limitar-se às necessidades diárias. Além disso,

carrega consigo uma história de repressão vivida ao longo dos anos decorrente da vida em sociedade, que impõe regras ao comportamento humano.

Entretanto, o ator deve ter a consciência desse corpo, pois se trata de uma capacidade elementar para a consecução de um corpo cênico, ou seja, um corpo pronto para ser composto de expressão artística.

O coreógrafo Klaus Vianna, em seu livro *A Dança*, diz que é preciso “desestruturar” o corpo cotidiano, tirando-o de seu estado dormente. Segundo Vianna, é “[...] na infância que se inicia um processo de distanciamento intelectual do próprio corpo.” (1990, p. 92). Assim, o corpo começa a acumular as marcas de história de vida, meio social, cultura e, gradualmente, esquecem-se as lições corporais aprendidas quando se é criança durante as brincadeiras. Conforme o coreógrafo, revisitar o universo infantil das brincadeiras corporais, isto é, pular, dar cambalhotas, correr livremente, é uma forma de “desestruturar” o corpo, libertá-lo da estrutura rígida do cotidiano.

Ainda, o autor aborda um procedimento fundamental para o ator do Teatro de Animação: a conscientização sobre a estrutura e função dos pés. Os pés são os membros que constituem a base de sustentação do corpo do ator e representam sua ligação direta com o solo.

Para o ator-manipulador, o entendimento desse pressuposto é fundamental, pois a sustentação do corpo em uma base firme possibilita que a energia atoral flua e, assim, seja transposta para o objeto. Vianna propõe uma prática que consiste na realização de uma massagem nos próprios pés, abrindo os espaços entre os dedos e pressionando os ossos e os músculos, dessa forma, segundo o autor, amplia-se a percepção e a sensibilidade tátil desses membros. Vianna explica que “[...] o corpo inteiro reage a este estímulo e o resultado pode ser sentido até o ápice da cabeça, através de uma sensação de calor, de uma energia que flui de baixo pra cima.” (1990, p.110).

Os atores da companhia Seres de Luz trabalham com o uso da seguinte metáfora visual: um ser que seria “um anjo da cintura para cima e um elefante da cintura para baixo”. O elefante possui patas amplas que sustentam todo peso de seu corpo, ao caminhar estremece o solo e assim estabelece uma relação muito próxima com a terra, como se o chão o puxasse, ao mesmo tempo em que o peso de seu corpo o empurrasse para baixo.

Nos teatros Bunraku, Kabuki e Nô, de origem nipônica, a base é relacionada à presença do ator, que chamam de *Koshi*. *Koshi* também significa quadril ou bacia, uma parte do corpo que, devidamente encaixada, ou seja, alinhada em relação à coluna, é fundamental para a sustentabilidade dessa base.

Muitos encenadores e estudiosos da arte teatral, cada qual com seu interesse particular, parecem concordar que é preciso livrar-se do corpo cotidiano. Sabe-se que Stanislávsky trabalhava com seus atores a conscientização e, posteriormente, a eliminação de tensões musculares. O mestre russo também exigia de seus discípulos a observação de seus comportamentos corporais na vida cotidiana, e ainda propunha que se exercitassem dentro dela:

Todo ser humano vive uma vida de fatos cotidianos, mas pode também viver a vida de sua imaginação. A natureza do ator é de tal ordem que, frequentemente, essa vida da imaginação é muito mais agradável e interessante que a outra. A imaginação do ator pode atrair para si a vida de outra pessoa, adaptá-la, descobrir qualidades e traços mútuos e excitantes. (STANISLÁVSKY, 1998, p.37).

Stanislávsky com isso queria que o ator fosse capaz de ampliar seu repertório de gestos, movimentos e posturas corporais para que, assim, a criação de sua personagem não se limitasse a seus próprios maneirismos habituais. Esse poder imaginativo, ao qual se refere na citação, seria fundamental para que as novas possibilidades corporais descobertas pelo ator se aproximassem o máximo possível de um procedimento natural.

Já Grotowski buscava na consciência do corpo cotidiano justamente a eliminação do comportamento natural, o que ele chamava de “caminho negativo”. Segundo ele, “[...] as formas do comportamento comum, ‘natural’, obscurecem a verdade [...]” (2007, p.107). E, assim, os gestos cotidianos seriam incapazes de expressar os sentimentos mais profundos e intensos do ser humano, por isso, seria preciso ir além dos movimentos comuns e criar novas possibilidades de expressão. Ou ainda, como prefere Odette Aslan, “[...] Grotowski quer que o corpo do ator volte a ser o lugar de todas as possibilidades. Ele luta contra as atrofia e os bloqueios provenientes de séculos de divórcio entre o físico e o mental.” (1994, p. 285).

Em um dos estudos de Ana Maria Amaral sobre o trabalho do ator-manipulador, a autora defende que “[...] A primeira etapa no trabalho de um ator é o aprendizado de sair de si. Num primeiro momento, deve estar aberto, disponível, ter a mente vazia, sem tensões, procurando antes comunicar-se com o próprio corpo.” (2001, p. 21).

A importância dessa etapa é enfatizada pelas companhias estudadas aqui. As companhias Seres de Luz e Morpheus estabelecem um tempo anterior ao trabalho coletivo para que o ator se concentre, conscientize-se sobre as tensões de seu corpo e procure eliminá-las, alongando-se e relaxando. Com esse trabalho, o resultado das práticas posteriores surgirá com maior facilidade.

Portanto, a busca elementar do trabalho do ator, também no Teatro de Animação, é pelo corpo não-cotidiano. A observação do trabalho de alguns grupos especializados nessa linguagem endossou essa hipótese que, entre outras coisas, preconiza a preparação do corpo do ator antes do contato com o boneco ou objeto.

Discorreremos mais especificamente sobre esta questão no próximo item.

2.2. A busca do corpo cênico do boneco

Muitos grupos que trabalham com Teatro de Animação têm como fundamental o estudo dos movimentos corporais do cotidiano. Trata-se de construir uma consciência do próprio corpo nas ações simples; tais como sentar, abrir uma porta, comer; e perceber como essas ações podem ser influenciadas por estados psicológicos. Tomar conhecimento sobre os variados gestos que podem expressar determinadas emoções no próprio corpo representa uma vantagem momento da transposição de sentimentos para o boneco.

Tanto o pensamento de Stanislávsky como de Grotowski são pertinentes para o ator-manipulador nesse sentido, pois ambos concordam que é preciso ampliar as possibilidades gestuais. Se por um lado a aproximação dos movimentos do boneco aos do ser humano dá a ele uma qualidade cênica, por outro lado o boneco não possui os recursos de expressão humanos (e aí reside sua essência). Considerando que o boneco é personagem, faz-se necessário descobrir, com ele, seu comportamento habitual em seu corpo cênico, seus gestos expressivos próprios e suas reações a determinadas situações.

Na década de setenta, Maria do Carmo Vivácqua queixava-se na Revista Mamulengo da falta de interesse dos manipuladores por alguns procedimentos, entre eles a pesquisa dos movimentos cotidianos:

O manipulador brasileiro peca sistematicamente pelo descuido da manipulação que, trocada em miúdos, corresponde exatamente à alma do boneco. E a manipulação está intimamente ligada à construção do personagem. [...]

Muitas vezes, ações consideradas erroneamente corriqueiras, como fazer um boneco andar, sentar, virar ou curvar, que são na verdade essenciais, são postas de lado. (VIVÁQUA, 1977, p. 61).

Certamente esse processo foi se modificando no Teatro de Animação no Brasil. Hoje vemos grupos que trabalham com essa linguagem e são extremamente desenvolvidos nesse aspecto. Os atores da companhia Morpheus, por exemplo, dedicam grande parte de sua pesquisa à descoberta desses movimentos, em si próprios e em seus bonecos. O resultado é a execução apurada de pequenos gestos que caracteriza o trabalho da companhia. João Araújo, ator da companhia, afirma que é preciso “[...] conviver com o boneco, olhar para ele, deixar que ele te olhe, brincar com ele e imaginar qual seria sua resposta gestual a determinadas situações”. Assim, a personagem/boneco adquire uma personalidade, um jeito de ser e reagir aos estímulos externos.

Na Cia. Truks, após o trabalho de definir as principais características da personagem, executa-se nos ensaios improvisações e, posteriormente, a repetição de ações cotidianas e gestos expressivos. Esta prática proporciona à personagem um repertório de movimentos sobre o qual o ator-manipulador se baseia em cena. Este método foi eleito pela companhia pela razão de não costumarem trabalhar com marcações de cena rígidas nos espetáculos. Assim, a partir do repertório desenvolvido nos ensaios, o ator pode responder com o boneco às situações vividas em cena e mesmo a eventos imprevisíveis que possam ali ocorrer.

A resposta precisa aos acontecimentos dramáticos e a interferências externas dá ao boneco a qualidade de um corpo cênico. Para proceder em cena, contudo, não basta a repetição exaustiva dos gestos e ações, é preciso que o ator esteja livre das tensões cotidianas, para que a transposição de energia seja possível. Ademais, um gesto por si só, ainda que expressivo, pode ser vago se não for preenchido com intenção e sentimento que provenham do ator.

O ator do Teatro de Animação deve partir de um trabalho com o corpo não-cotidiano para, a partir disso, descobrir o corpo cênico do boneco. O mesmo se aplica ao teatro de objetos quando o objetivo é torná-los personagens, ou seja, bonecos-objetos. Na animação do “objeto puro”, isto é, quando não se pretende transformá-lo

em boneco, também é preciso associar às suas características materiais a energia atoral e assim, constituir seu corpo cênico. Outros aspectos sobre o corpo cênico do boneco serão trabalhos concomitantemente com o processo de construção da personagem.

2.3. A busca da personagem

Durante o estudo do corpo cênico do boneco é que, em alguns casos², se inicia a construção da personagem. Mas, afinal, a personagem é criada a partir do ator ou do boneco? A resposta mais plausível a essa questão talvez fosse “a partir da relação entre ambos”, porém ainda essa afirmação nos permite refletir até que ponto o ator confere ao boneco suas próprias características de interpretação. Em outras palavras: o ator representa com o boneco o mesmo personagem que representaria com seu próprio corpo?

A relação com o boneco permite ao ator investigar as possibilidades expressivas do objeto, contudo, Luís André Cherunibi, do grupo Sobrevento, ressalta que “a técnica traz também limitações”. Ou seja, o ator não deve pensar em apenas o que uma determinada técnica de manipulação ou confecção irá lhe trazer em termos de expressividade, mas também nas limitações que lhe serão impostas. Isso nos permite concluir que muitas características já são colocadas para a personagem a partir da escolha da técnica.

Seria, portanto, impossível que a animação de um boneco apresentasse resultado idêntico à interpretação de um ator de “carne e osso”, pois técnica nenhuma

² Existem também outras possibilidades de se iniciar a construção da personagem no boneco como, por exemplo, o processo de confecção.

até o presente momento é capaz de reproduzir com exatidão os movimentos humanos.

Na robótica, por exemplo, a grande questão atualmente é justamente entender como se dão os movimentos cotidianos de forma integral, isto é, não apenas a ação motora, mas ela em relação a outros fatores que a influenciam, como o estado emocional ou a situação vivida. O cientista Gordon Cheng explica: “Um humano andando na rua, conversando e olhando as vitrines das lojas parece algo banal, mas é muito mais sofisticado do que todos nossos avanços em robótica.” (FAPESP, 2009).

Muito embora tenhamos conhecimento de alguns experimentos teatrais com bonecos autômatos ou mesmo robôs, falamos aqui do boneco manipulado pelo ator. Assim, através da manipulação são transmitidos os sentimentos ou estados emocionais para que o boneco os expresse, e isso não ocorre através de um sistema mecânico. Nela essa forma “integral” de realizar movimentos cotidianos é transmitida pela energia atoral, o que, logo, vai dar vida e idiossincrasia ao personagem boneco. Contudo, essa energia passa por uma espécie de seleção, na qual serão escolhidas as expressões possíveis para aquele determinado boneco.

Essa “triagem” acontece na própria atuação do ator com o boneco, durante exercícios e ensaios, e não se trata de um processo racional. O ator que no momento da atuação estiver racionalizando os movimentos que executa com o boneco pode interromper instantaneamente o fluxo de energia que permite a transposição de sentimentos. Portanto, é por meio da pesquisa empírica que o ator descobre como expressar suas emoções através do corpo do boneco e suas devidas limitações.

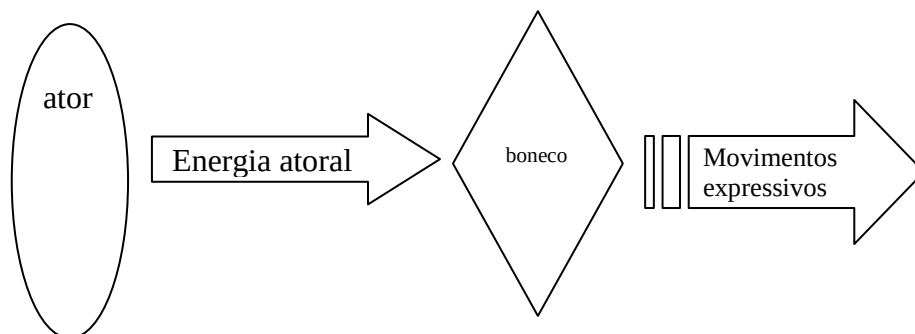
Como escreveu Luís Otávio Burnier, “A compreensão racional do fazer artístico muitas vezes não nos leva senão a universos limitados. A compreensão perceptiva, corpórea, holística, abre campos ilimitados ou antes nunca imaginados.”(BURNIER, 2001, p. 65).

O boneco também oferecerá ao ator possibilidades que ele, com seu próprio corpo, não poderia executar. Os recursos de movimentação para expressar emoções

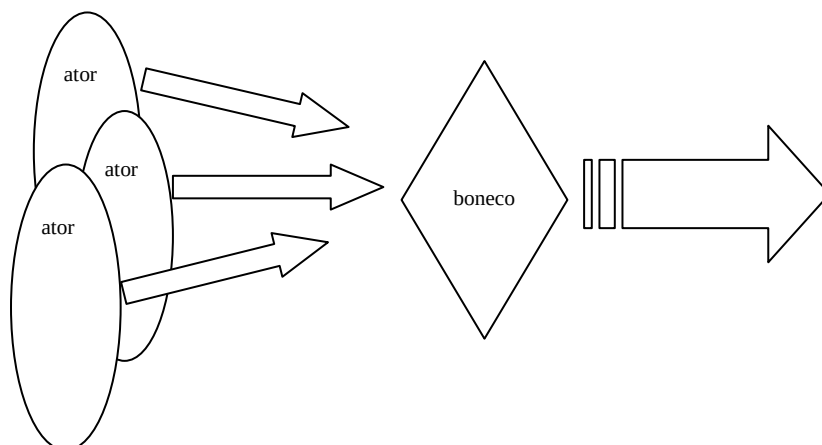
com os bonecos são inúmeros. Para eles não existe gravidade, podem voar ou parar para pensar no meio de um salto. Há também os aspectos relacionados à matéria de que é feito: um boneco de papel pode pegar fogo para expressar raiva, um boneco de lata ao bater no peito faz um barulho que pode expressar sua dor.

Se muitas questões sobre a construção da personagem são esclarecidas na relação ator/boneco, essa tarefa se torna mais complexa quando a manipulação é realizada por mais de um ator. Os campos de comunicação com o boneco se expandem e cada ator imprime sua energia, que resulta em movimento. O movimento, por sua vez, traz ao boneco características da personagem. Poderíamos esquematizar a manipulação efetuada por apenas um ator (1) e aquela feita por mais atores (2) das seguintes formas:

(1)



(2)



A relação de mais de um ator com o boneco pressupõe um entendimento único da personagem, caso contrário o boneco não representaria em cena uma personagem coerente (a não ser que seja esse o propósito). Existem variados tipos de bonecos que podem ser manipulados por mais atores e também diferentes formas de se trabalhar a sua interpretação.

Na Cia. Truks, por exemplo, a personagem é conduzida predominantemente por um ator, aquele que manipula a cabeça e o tronco e também interpreta a voz. É ele quem define os traços principais da personalidade da personagem, enquanto caberá aos outros atores-manipuladores, por meio de um trabalho de percepção, propor movimentos que se adequem às características propostas, em coerência com estados emocionais e situações cênicas. De qualquer forma, no caso da manipulação coletiva em especial, a personagem é construída por meio do jogo teatral que se configura entre atores e boneco.

Por sua vez, como aspecto fundamental na construção da personagem, o emprego da respiração e da voz do ator implica a abordagem de especificidades no Teatro de Animação.

A respiração é o primeiro dos sinais vitais. Se não há respiração não há vida. Assim, antes de qualquer coisa, a personagem deve respirar. É também por meio da respiração que o ator pode controlar sua energia. Ela constitui um canal para fluência da energia atoral, que deve por seu turno ser trabalhada no boneco para que ele, em consequência, respire. Para isso, é preciso que o ator respire “com o corpo inteiro” ou, em outras palavras, que sua respiração seja capaz de reverberar para além de seu corpo.

Antonin Artaud, que ambicionava um ator com domínio total de seu corpo e voz, via na respiração a sustentação das emoções, já que, segundo ele, para cada emoção haveria de existir a respiração adequada. A respiração constitui, para Artaud, um elemento fundamental para a interpretação, pois seria possível por meio dela alterar os estados emocionais: “[...] a respiração que sustenta a vida permite galgar as

etapas degrau por degrau. E através da respiração o ator pode penetrar num sentimento que ele não tem [...]” (ARTAUD, 1999, p. 156).

As palavras de Artaud servem ao ator do Teatro de Animação com apenas um acréscimo: os sentimentos e emoções têm sua nascente no ator, mas devem desaguar no boneco. Isso exige do ator um controle pleno da respiração. Se a personagem boneco está, por exemplo, desesperada em determinada cena, a respiração é uma forma de transmitir tal estado, porém o ator não pode mostrar em seu próprio corpo um ofegar desesperado³.

Temos assim outro fenômeno que ocorre no elo entre o ator e o boneco, porém desta vez não um “filtro” como conjecturamos existir no movimento corporal, mas uma espécie de “catalisador”, onde esta respiração se transforma, ganha força, velocidade e chega ao boneco de forma mais evidente.

Henrique Sitchin, diretor da Cia. Truks, acredita que a voz e a respiração são veículos fundamentais para transmitir ao público a emoção da personagem. A respiração pode conduzir o ritmo do personagem, ou seja, como caminha e como se dá sua movimentação de acordo com seus estados e sentimentos. No caso da técnica utilizada pela companhia - manipulação direta e por mais de um ator -, a respiração também é importante para a integração entre manipuladores. Isso se dá através do exercício de “respirar juntos”, isto é, na mesma cadência e com igual intensidade. Quem determina este ritmo é o manipulador da cabeça, concebendo-se a respiração do boneco como uma extensão da do ator.

Contudo, a extensão não configura única possibilidade neste campo, há também a possibilidade da dissociação. Um movimento sutil e constante do boneco, canalizado para a cabeça ou peito (no caso de um boneco antropomorfo), pode representar sua respiração. Dissociar a respiração do ator da do boneco é uma técnica muito utilizada por atores que assumem em seu próprio corpo uma personagem, ao mesmo tempo em que manipulam um boneco.

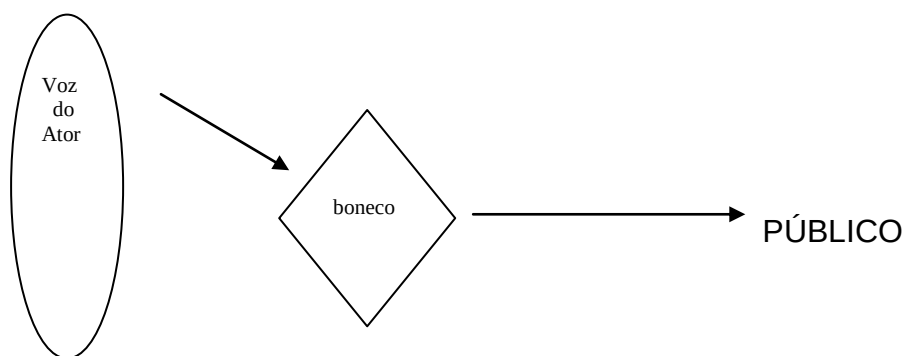
³ A não ser, evidentemente, que isto seja um propósito da cena.

A construção da personagem no boneco pode estar intimamente ligada à experimentação vocal. Ainda que não haja palavras na cena, o som é fundamental para a definição da identidade do boneco. Na maioria das vezes, esses sons perpassam a utilização vocal natural e cotidiana e exigem do ator a criação e descoberta de novas qualidades sonoras.

Desta forma, Artaud ainda nos interessa pela pesquisa da *materialidade da voz*, termo que usou para designar a possibilidade de exploração de vibrações, modulações e os diferentes registros vocais possíveis para o preenchimento do espaço cênico. Artaud, em sua busca pelo rompimento com o teatro literário, acreditava que a palavra poderia ir além de seu significado óbvio, seria capaz de alcançar o público por meio de outras qualidades como, por exemplo, a sonoridade e a relação com o espaço. Conforme o autor, “Juntei o corpo à palavra [...] Procuro, para além da palavra, a razão da palavra [...]” (ARTAUD apud ASLAN, 1994, p. 255)

Jerzi Grotowski (2007) atribuía aos exercícios vocais os principais equívocos na formação do ator. Surpreendentemente, trata de práticas que são até hoje aplicadas e que, segundo ele, seriam equivocadas. Um exemplo seria a respiração exclusivamente abdominal, em detrimento da utilização do diafragma concomitantemente ao pulmão. Grotowski critica a preocupação estritamente técnica com a voz e busca uma voz integrada plenamente ao corpo, afirmando que “A voz é uma extensão do corpo, do mesmo modo que os olhos, as orelhas, as mãos: é um órgão de nós mesmos que nos estende em direção ao exterior e, no fundo, é uma espécie de órgão material que pode até mesmo tocar.” (GROTOWSKI, 2007, p. 159).

A utilização da voz idealizada por Grotowski, de cuja prática ele mesmo confessou saber mais sobre o que o ator *não* deveria fazer em vez de o contrário, parece ser mesmo a ideal para o ator do Teatro de Animação. Pois se essa voz pode se estender e até mesmo se “tocar”, ela pode ser capaz de atingir o boneco e dele soar ao público, em uma trajetória possível de exemplificar desta forma:



Para tanto, seria necessário um trabalho de pesquisa vocal - da intensidade, da projeção, da extensão, das vibrações e de outras qualidades - aliado ao trabalho com o boneco. Vale lembrar que Grotowski, entretanto, criticava o excesso de preocupação com a técnica, e acreditava que durante a cena o ator não deveria pensar no funcionamento do aparelho vocal, pois uma preocupação racionalizada, no momento da interpretação cênica, interromperia o processo de busca por uma *voz plena*, integrada ao trabalho corporal:

O ator preocupado com a própria voz concentra toda a atenção no instrumento vocal: enquanto trabalha, observa-se, escuta-se, freqüentemente duvida de si mesmo, mas também se não experimenta dúvidas, comete um ato de violência contra si. Com o simples ato de observar, interfere constantemente no funcionamento do instrumento vocal. (GROTOWSKI, 2007, p. 142)

Grotowski propõe que o ator encontre novos registros vocais, por meio de uma técnica criativa. Um dos exercícios propostos por ele é a associação com imagens de animais e de plantas, por meio da qual o ator deve acessar a sua memória corporal, estimulando a criação de outras vozes possíveis. Para o autor, “[...] esse tipo de jogo libera aqueles impulsos que não são frios, mas que são procurados no âmbito da nossa memória, do nosso ‘corpo-memória’. É isso que criará a voz.” (GROTOWSKI, ano, p. 158).

Existe outra proposta interessante de Grotowski para o trabalho do ator-manipulador, a de uma pesquisa sobre as vozes de diferentes culturas. Em outras palavras, propõe que o ator se pergunte: como falam os chineses, como falam os alemães, os japoneses etc. E ainda, o ator deve observar a voz nos animais, e se perguntar, por exemplo: “como fala o gato?”. Grotowski conclui: “Fiz então a experiência de falar com a coluna vertebral, como um gato; não é simplesmente um movimento, mas é a espinha dorsal que fala.” (2007, p.158).

Essa pesquisa técnica e criativa pode abrir caminhos para encontrar uma voz para o boneco-personagem que não esteja limitada à voz cotidiana do ator. Vemos o uso da voz no Teatro de Animação, em geral, agudizada, porém, além do agudo há outras possibilidades que, aliás, não se restringem a apenas agudos, médios e graves. É importante acrescentar novos registros ao repertório vocal do ator, explorar outras qualidades da voz como, por exemplo, a ressonância, a vibração e a cadência.

Outra característica que podemos observar nos espetáculos com bonecos é a atribuição da voz da personagem em função de sua forma física, isto é, um boneco pequenino e frágil teria provavelmente uma voz aguda e um boneco grande e forte, uma voz grave. Esta relação é certamente importante, pois pode ser extremamente interessante a construção vocal da personagem no boneco a partir do material de que é feito ou de outras características físicas. Porém, há o risco de uma criação comedida, quando muitas vezes a voz pode ser a materialização de uma contradição da personagem. Nesse caso, pode ser mais interessante o boneco miúdo possuir voz encorpada e grave, enquanto o maior emitir uma voz suave e aguda.

No Teatro de Animação, é fundamental que o ator em seu trabalho vocal busque romper amarras, encontrar suas capacidades, experimentar e criar livremente. Isso irá ajudar o ator não só a encontrar a alma do boneco, mas a manter a resistência construída no treinamento com o boneco anterior à cena, garantindo-lhe a manutenção desse estado vital durante o tempo do espetáculo.

Muitos espetáculos de Teatro de Animação, porém, não trabalham com o texto falado. Este teatro, por ser visual, possui um grande poder de síntese, dispensando, muitas vezes, o uso da fala. Na companhia Seres de Luz, a maioria dos espetáculos não utiliza texto verbal e, nas montagens do grupo Morpheus, a maior parte das cenas não possui fala. Na Cia. Truks e no grupo Sobrevento, em muitos espetáculos há o texto falado, mas não se utiliza técnica específica para isso. O trabalho vocal acompanha o processo de construção da personagem, que implica em exercícios e ensaios, entretanto não há uma etapa em que se aborde este aspecto com maior ênfase. Os sons, ainda que não expressem palavras, servem para caracterizar a personagem, e explora-se a sonoridade do boneco ou objeto para reforçar gestos expressivos, intenções e emoções.

Outro item a ser analisado é a relação existente entre corpo cênico e a matéria da qual o boneco é constituído.

2.4. O corpo cênico e a matéria

O corpo cênico se institui no abandono do corpo cotidiano, quando o ator encontra-se em condições de jogo teatral. A energia alcançada pelo ator, por meio do trabalho corporal, coloca-o em estado de suscetibilidade aos impulsos criativos, que podem ser mentais, corporais ou relacionados a estímulos externos. E no Teatro de Animação, entre a interioridade do ator e o mundo externo, existe um objeto.

A conexão com o material se dá em uma relação dialética, quando a energia do ator é capaz de se expandir até o material e quando seu corpo está em condições de receber a energia do objeto. E cada material que o constitui tem sua própria energia, como exemplifica Jean Baudrillard:

A madeira por exemplo, tão procurada por nostalgia afetiva uma vez que tira sua substância da terra, vive, respira, 'trabalha'. Tem seu calor latente, reflete simplesmente como o vidro, queima pelo interior; conserva o tempo com suas fibras, é continente ideal já que todo conteúdo é algo que se quer subtrair ao tempo. A madeira tem o seu odor, envelhece, tem mesmo seus parasitas, etc. Enfim, este material é um ser. (BAUDRILLARD, 2006, p.44)

Baudrillard ainda nos explica que a nobreza de um material decorre de ideologia cultural, assim, livre de moralidade, cada material é o que é. O sintético não é menos rico em possibilidades expressivas do que o orgânico, apenas “conta outra história”, decorrente de sua trajetória de existência.

Jaques Lecoq, por sua vez, diz que cada material possui seu drama particular, e divide os materiais em quatro grupos, sempre a partir de suas reações perante uma ação agressiva:

Os que se deformam definitivamente: o chumbo, a terra, o arame;

As matérias elásticas, que sempre retornarão à forma inicial: chicletes, borrachas, alguns tipos de fibras;

Os papéis, que tentarão voltar à sua forma inicial, mas sempre guardarão vestígios da ação, como ranhuras e dobraduras e, são diferentes entre si, pois *a tragédia de um papel de jornal não é a mesma que a de um papel florido*;

E por fim, os estilhaços dos vidros e cristais. (apud LECOQ, 2002, p. 95).

Tais apontamentos são, para o ator do Teatro de Animação, dados importantes no ato de criação com o material. Lecoq faz, entretanto, um alerta para que diferenciemos a matéria do objeto no estudo do material, e exemplifica: “Se se joga uma bola de madeira no solo, não é a madeira que rola, porém a bola. Se a bola é de chumbo, rolará de outra maneira, mas sempre rolará.” (2002, p. 95). Podemos

entender dessa forma que trabalhar com um pedaço de espuma e trabalhar com um boneco feito de espuma constituem processos dessemelhantes.

Oskar Schelemmer, durante o funcionamento da escola Bauhaus, aproximou os atores do universo plástico e do arquitetônico, o que, aliás, fazia parte do projeto da própria escola, que objetivava integrar diferentes linguagens artísticas. Schelemmer estabeleceu o espaço e os materiais como elementos pertencentes ao processo criativo do ator. Assim, cada movimento do ator ganha importância, pois interfere diretamente no desenho do espaço. Os figurinos construídos para seu teatro exploravam as formas geométricas, os volumes e as diferenças entre os materiais de confecção. Esses figurinos determinavam a movimentação do ator, já que limitavam suas ações e transgrediam os movimentos humanos automatizados pelo cotidiano, ou seja, obrigava o ator a encontrar novas maneiras de sentar, andar, deitar etc.

Em um tempo de desenvolvimento industrial acelerado, Schelemmer idealizou uma relação entre homem e matéria não-hierárquica, na qual um emprestaria ao outro suas particularidades, formando juntos um outro ser, localizado entre o humano e a matéria. Para Sônia Machado de Azevedo, o teatro de Schelemmer:

[...] ocupa-se da transformação da forma humana no contato com materiais diversos, e o papel do artista nasce de possibilidades práticas de metamorfose e é por elas determinado. A idéia inicial, em relação com os materiais disponíveis é alterada, causando inevitavelmente, a alteração da matéria com a qual se relaciona. (AZEVEDO, 2008, p.71).

Essa idéia de teatro, preconizada por Schelemmer, ainda inspira diretamente grupos de Teatro de Animação, como o XPTO no Brasil. Como já citamos no primeiro capítulo, esse grupo faz forte referência aos ideais da Bauhaus, como a integração de linguagens artísticas e a relação harmoniosa entre objeto e homem.

Tadeusz Kantor também encontrou na matéria meios de expressão para seu teatro e foi, ao longo de suas pesquisas, aprofundando-se nessa questão. Para Kantor, a forma de um objeto em cena estabelece atitudes, movimentos, conflitos.

Como vemos, o ator ambicionado tanto por Kantor quanto por Schelemmer é aquele que desenvolve uma sensibilidade e percepção apurada em relação aos materiais. Assim, encontramos em seus conceitos e práticas um universo próximo ao do Teatro de Animação.

2.5. Confeção: potencialidade do ator?

Costuma-se relacionar o ator do Teatro de Animação com o artista denominado *bonequeiro*. Ana Maria Amaral define as funções de um *bonequeiro* da seguinte forma: “Bonequeiro é aquele que não só dá vida aos personagens, mas também os concebe, constrói, dirige, quando não é também o dramaturgo, o iluminador, o produtor, numa polivalência de responsabilidades [...]” (2004, p. 22).

No Brasil temos muitos mestres *bonequeiros* devido a manifestações teatrais tradicionais como o *Mamulengo*. Muitos desses mestres dominam a arte da confeção e normalmente não se identificam como atores, autodenominam-se artesões e *brincantes*. Talvez, por essa razão, muitas vezes caímos no equívoco de pensar que assim que aprendemos a construir um boneco estamos aptos ao Teatro de Bonecos.

Esquecemo-nos, entretanto, que um mestre *mamulengueiro* passa por uma formação intensa, um conhecimento que é construído ao longo da vida, desenvolvido por gerações e proporcionado por uma determinada cultura. Por isso, esses artistas adquiriram a capacidade admirável de chamar seu teatro de *brinquedo*. Porém, não basta aprender a confeccionar para tornar-se um *bonequeiro*, bem como aprender a construir bonecos não é um fator condicional para se fazer Teatro de Bonecos.

Algumas companhias de Teatro de Animação desenvolvem a confeção de bonecos e outros materiais como um processo incluso no trabalho criativo do ator.

Esse fato, a princípio, pode parecer irrelevante, porém essa opção nos traz algumas questões pertinentes pelo fato de que nem sempre esta prática foi comum.

Em 1981, na revista Mamulengo, Álvaro Apocalypse, fundador do Grupo Giramundo, relatava a realidade dos grupos na época neste aspecto:

[...] de início o que se adianta como principal característica [dos grupos brasileiros de Teatro de Bonecos] é uma nítida divisão entre os componentes da estrutura o espetáculo, resultado de uma espécie de “especialização” entre o pessoal envolvido. Ou seja, a cada componente do grupo cabe determinada tarefa, que por sua vez, se destina a produzir determinado componente do espetáculo. Como resultado desta forma estanque de trabalhar emerge a figura do especialista, que não assume a obra como um todo [...]. (APOCALYPSE, 1981, p.16).

Inserir a confecção no universo do ator demonstra uma mudança de olhar sobre esse processo. Apocalypse nos fala de um envolvimento do grupo no processo de criação do espetáculo como um todo, que resulta em uma nova qualidade. Henrique Sitchin, da Cia. Truks, quando questionado sobre a importância da confecção do objeto pelo ator, responde: “acho importante que o ator se envolva em todo o processo de criação do espetáculo, do início o fim”. (SITCHIN, 2007). Ou seja, para ele a confecção está inserida no percurso de concepção da encenação, em concordância com a idéia de Apocalypse.

Há, entretanto, algumas questões particulares concernentes à feitura do boneco pelo ator. Um ator vê um material com um olhar distinto da visão de um artesão ou um artista plástico. Ele procura características e possibilidades para colocar suas idéias cênicas em prática, portanto analisa a capacidade de movimento do material a partir do que pretende realizar em cena. Isso pode acontecer também de maneira inversa: primeiro confecciona-se o objeto e depois se cria a cena. Estamos falando aqui, portanto, de um ator criador.

O processo de confecção também toca a construção da personagem, pois se essa é uma função que cabe ao ator, poder-se-ia argumentar que logo a confecção

também o é, já que durante seu processo determinam-se as características físicas da personagem. Por conseguinte, define-se seu modo de caminhar, de se movimentar, e muitas vezes até seu ritmo e pulsação. Sobre isso, Maria do Carmo Vivacqua observa:

É frequente observarmos em espetáculos movimentos involuntários, indesejáveis, movimentos não atribuídos pelo manipulador, mas que foram agregados ao boneco em sua confecção defeituosa. [...] Um bom boneco nem sempre é aquele totalmente articulado. O bom boneco é muitas vezes um pedaço de pau rijo, que sabe olhar o público com curiosidade [...]. (VIVACQUA, 1977, p. 61).

Nesse sentido, a construção do boneco pelo ator lhe proporciona alguns benefícios. Durante esse processo, o ator tem a alternativa de experimentar possibilidades de execução de movimentos, assim como optar por técnicas de confecção viáveis para a personagem que deseja compor. Deve-se ressaltar que muitas vezes essas técnicas são descobertas pelo ator na pesquisa empírica. Neste processo, o conhecimento sobre materiais torna-se importante na medida em que proporciona ao ator maior liberdade no momento da criação. Conclui-se que é confeccionando que ele aprende a confeccionar e é testando idéias que desenvolve novas formas de fazer.

Porém, como já dito no início, aprender a construir bonecos não constitui uma característica *sine qua non* para o ator do Teatro de Animação. Existem grupos e mesmo *bonequeiros* que não confeccionam e realizam trabalhos de qualidade. Mas há quem defenda a construção do boneco pelo ator por, supostamente, proporcionar uma relação mais estreita entre eles.



Figura 16: Processo de confecção de bonecos. Morpheus Teatro. 2008.

Inicialmente sabemos que, quando se manipula um boneco construído por outra pessoa, há um período de conhecimento de

seu mecanismo. Descobre-se aos poucos o quanto seu material é resistente, como equilibrar seu peso e suas possibilidades de movimentação. Vejamos o que diz Ana Maria Amaral a esse respeito:

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

Essa autonomia, essa vida interior própria que caracteriza o boneco, é criada a partir de sua construção. Antes de o ator-manipulador animar um boneco, ou seja, antes de habitá-lo, no sentido de dar-lhe vida, quem o construiu já o habitou, já colocou ali um personagem. (AMARAL, 2001, p.80).

Quando o ator construiu o boneco, ou pelo menos participou de sua construção, dá-se, neste sentido, um passo adiante. O ator confeccionador tem um conhecimento profundo sobre o boneco, o que lhe permite também realizar, durante seu processo de criação de cena, modificações em sua estrutura. Esse procedimento é muito comum, pois no decorrer da construção cênica podem aparecer necessidades de movimentação que muitas vezes são impedidas por algum fator ligado à confecção. Assim, quando o ator conhece a feitura do boneco, ele é capaz de propor mudanças ou pequenos ajustes que podem significar ganhos em expressividade.

Outra questão que permite acreditar na hipótese do estreitamento de vínculo entre ator e boneco durante o processo de confecção é o fato dessa relação se iniciar antes mesmo da existência do boneco, quando este ainda é apenas uma idéia, um projeto. Logo após vem a etapa do contato com o material com que será feito o boneco, quando o ator manipula a matéria ainda bruta. Esse material é de suma importância na construção da personalidade desse ser, pois constitui sua fase primária, da qual carregará reminiscências enquanto existir. A espuma lhe dará particularidades diferentes das que lhe daria a madeira. Mesmo a argila, quando usada apenas como molde, deixa suas marcas, suas formas e características que lhes

são únicas. Participar deste processo desde as fases primeiras pode trazer ao trabalho do ator um diferencial considerável.

2.6. A presença no ator

No Teatro de Animação, muitas vezes é exigida a neutralidade do ator, porém, não se pode confundir essa neutralidade com ausência, o não estar presente. A neutralidade pressupõe um tipo de presença cujo escopo é de não transmitir ao espectador códigos indicadores de estados psicológicos ou físicos, de emoções ou ações. Vamos, pois, analisar algumas questões correlacionadas a essa concepção de “presença”.

Eugênio Barba chamou de *nível pré-expressivo* a etapa de construção da presença cênica do ator. Preconizou um treinamento físico do ator anterior à cena: “O nível que se ocupa com o *como* tornar a energia do ator cenicamente viva, isto é, como o ator pode tornar-se uma presença que atrai imediatamente a atenção do espectador, é o nível pré-expressivo.” (BARBA e SAVARESE, 1985, p. 188).

Para Barba a “presença” também constitui um elo entre ator e público, diz-se no ocidente que o bom ator “tem presença” e em muitas outras culturas encontramos, como registrou Barba (1985), uma série de expressões para designar esta capacidade atoral, por exemplo: “[...] *prana* ou *shakti* na Índia; *koshi*, *ki-hai* e *yugen* no Japão; *chikara* e *bayu* em Bali; *Kung-fu* na China.”

A presença do ator diz respeito não somente a seu corpo físico, mas também à alma que o preenche. Em outras palavras, não basta para o ator um corpo treinado fisicamente, muito bem alongado e relaxado, é preciso que nele estejam latentes suas energias e seu espírito, e que tudo isso esteja voltado para seu trabalho naquele

momento e lugar. Assim, a presença do ator também se relaciona com o tempo e espaço, o que faz com que a energia atoral seja capaz de conduzir o público para qualquer outro espaço ou tempo. Vejamos o que diz Sônia M. de Azevedo a esse respeito, em seu recente estudo sobre o trabalho corporal do ator:

Quando um ator está realmente presente, concentrado no que faz, seu corpo ilumina-se. Toda a sua energia está voltada, todo o tempo, para os objetivos a que se propôs: uma grande integração entre seu corpo, seus afetos e sua mente manifesta-se num tipo especial de brilho. E é esse brilho o resultado de sua energia vital corretamente direcionada; esse estado de inteireza garante ao ator uma marcante presença mesmo na mais completa imobilidade. (AZEVEDO, 2008, p.180).

O ator do Teatro de Animação deve desenvolver a habilidade de estender sua presença, ou “brilho”, como metáforiza Azevedo, ao objeto que manipula. Deve brilhar e fazer o boneco brilhar com ele, para além dele. Sua neutralidade, quando necessária, não diminui sua presença, o ator deve apenas canalizá-la ao máximo para o objeto enquanto seu próprio corpo encontra-se livre de gestos expressivos. Tal capacidade se torna ainda mais complexa quando o ator trabalha a manipulação transpondo para o objeto-boneco suas emoções, pois o ator deve controlar os impulsos expressivos em seu próprio corpo para que se expressem no boneco.

Não são todos os métodos de trabalho que utilizam a transposição de emoção. Pode-se expressar sentimentos através da movimentação do boneco simplesmente, quase como uma coreografia ou uma partitura de gestos. Nesse caso, a maior dificuldade do ator não está em neutralizar suas próprias expressões, já que as suas emoções não serão exigidas, mas sim em descobrir formas de manipular o boneco com o mínimo de movimentos possível, para que os gestos do boneco sejam sublinhados e assim suficientes para transmitir estados emocionais.

Pode-se afirmar, dessa forma, que o trabalho do ator do Teatro de Animação em busca de um corpo neutro e presente contempla uma pesquisa de economia de meios na relação com o objeto. A companhia. Seres de Luz, por exemplo, realiza o

exercício de repetir diversas vezes a mesma ação com boneco, porém, com o ator experimentando a cada vez em seu corpo uma forma diferente de movimentação, ou uma nova trajetória para atingir o mesmo objetivo, até encontrar a mais “limpa” possível, ou seja, aquela que exige o mínimo de movimentos do ator.

Ainda, o ator terá que transpor esta presença conquistada para o boneco ou objeto. Trata-se, contudo, de um trabalho complexo já que a identificação desta capacidade em si próprio já é para o ator uma difícil tarefa. Assim, a transferência ou o prolongamento da presença cênica para um objeto caracteriza uma potencialidade particular deste artista.

2.7. A presença no boneco

Mas como identificar a “presença” no boneco? No ator, a presença compreende, entre outras coisas, estar completamente suscetível aos acontecimentos, estejam eles presentes na cena ou fora dela, como na platéia.

Da mesma forma, a ilusão de vida no boneco provém, entre outras coisas, de sua resposta imediata a toda e qualquer interferência, como se de fato vivesse a cena e todo fenômeno teatral. Em outras palavras, o ator deve ter a dimensão da manipulação do boneco em função do jogo cênico, o boneco deve estar em cena jogando com os outros elementos, com o público e, até mesmo, com o próprio manipulador. Este jogo dará a ilusão de presença no boneco.

“Presença de espírito” é uma expressão popular que se aplica a uma pessoa que responde prontamente a uma situação difícil com hombridade ou senso de humor. Cogitamos a utilização desta expressão como relacionada também à atuação do ator e à criação de presença no boneco. A presença no boneco, pois, decorre da presença

pronta do ator em cena, de corpo e alma. Podemos também refletir, a partir de tal expressão, que a presença no boneco também depende da existência de uma alma própria, e cabe ao ator construí-la.

A construção da alma do boneco é resultado do processo anterior à cena e a sustentação dessa “vida” durante o espetáculo constitui outro trabalho para o ator. Embora a alma de um boneco seja o todo, a união harmônica de todos os seus aspectos, se didaticamente desejarmos atribuir maior importância a alguns elementos na manipulação quando falamos em “presença”, poderíamos especular:

Respiração: constitui o primeiro sinal vital no boneco e expressa seus estados emocionais.

Olhar: o domínio do ator sobre o olhar do boneco é uma ferramenta fundamental para estabelecer a “presença” no boneco. O olhar indica as ações do boneco e institui um elo com o público. Isso faz com que a platéia seja capaz de ver os olhos do boneco brilharem, de enxergar lágrimas e de entender seus sentimentos. Se o olhar do boneco não tiver vivacidade, imediatamente sua “presença” se esvai.

Pensamento: a presença cênica do boneco pode estabelecer a ilusão de que ele reflete sobre situações e, a partir daí, toma suas atitudes em cena. Pode também fazer com que a platéia entenda exatamente as vontades, intenções e sentimentos da personagem sem utilizar o texto falado. Assim, a vida do boneco não se manifesta apenas enquanto ele se move ou fala, mas quando ele está parado também, quase imóvel e, supostamente, pensando.

Base: assim como o chão é a base do ser humano, a ilusão de vida no objeto-boneco depende também de uma base. Ela nos traz elementos corporais fundamentais, como o peso. Isso independe do tipo de boneco, mesmo os de luva, por exemplo, devem situar sua base na empanada (o palquinho em que se apresenta). Evidentemente, para aqueles que possuem pés, como alguns bonecos de manipulação direta e de

fios, a base é ainda mais importante - se os pés saem do chão, flutuando, e esta não é a intenção do manipulador, perde-se a impressão de sua “vida”.

2.8. Enfim um



Figura 17: Espetáculo O princípio do espanto. Morpheus Teatro, 2006.

Respirar dois corpos como se fosse um. Dois não é divisão, mas duplo. Acordo profundo entre objeto e corpo. Não pode haver relacionamento com algo que é o outro absoluto.
(COSTA⁴)

No Teatro de Animação, a poética do trabalho do ator consiste, muitas vezes, na busca pela unidade com o objeto. A relação uníssona com o objeto manipulado possibilita ao ator formas expressivas antes não contempladas em seu trabalho individual. A condição de matéria, do boneco, máscara ou objeto, guarda energias próprias que, na integração com a condição humana do ator, resulta em uma obra artística singular.

⁴ Trecho presente em “Viagem Poética” (2006), texto em que o autor se vale de frases de outros autores.

O trabalho realizado na preparação do corpo do ator procura o estabelecimento de um estado propício para a transferência simultânea de energia. Ou seja, não se trata apenas da capacidade de transposição, mas também da disponibilidade para receber energia.

Os atores da companhia Seres de Luz falam na necessidade de desenvolver uma habilidade para “ouvir a matéria”. Em outras palavras, ser capaz de aferir aquilo que a condição de matéria guarda e pode lhe oferecer em termos de expressão. João Araújo, da Cia Morpheus, diz que é preciso dirigir todos os esforços no sentido de compreender “o que o boneco quer”, o que “ele lhe pede”, ao contrário de tentar impor-lhe suas proposições, que vão sempre partir da condição humana.

Nos procedimentos do ator-manipulador residem sutilezas inefáveis; sensações, percepções e experiências, muitas vezes impossíveis de serem expostas por meio das palavras. Logo, não encontramos metodologias que apontem para resultados exatos, nem nos processos de criação das companhias de teatro, nem em cursos ou oficinas promovidas por seus profissionais.

Deparamo-nos com alternativas de caminhos a serem seguidos e com possibilidades de destinos; levando-se em consideração, porém, que o que se deseja muitas vezes é descobrir o inédito. Ademais, aquilo que rebenta de uma determinada comunhão entre corpo objetual e corpo humano não se repete com características idênticas em outra relação, será sempre uma primeira vez. Assim, parafraseando Breton, a relação entre ator e objeto no Teatro de Animação será como uma onda quebrando em outra onda.

O processo de Criação da Cena



Capítulo3

O processo de Criação da Cena

Neste momento, iniciaremos um percurso pelo processo de criação de cenas dos grupos de Teatro de Animação observados na pesquisa de campo. Trata-se de um trabalho complexo, pela tentativa de organizar dentro de uma metodologia científica procedimentos que, muitas vezes, não são ordenados. Deve-se ter a dimensão que, dentro da criação artística, os fazeres podem até mesmo se dar em meio a um caos aparente, em que conceitos, atividades e etapas se confundem. Dessa forma, o propósito não pode ser aqui, em absoluto, o de sistematizar o trabalho desses grupos, e sim compreender, a partir de um olhar verticalizado, como se dá a realização de sua poética.

Muito embora esses grupos possuam ideais próprios sobre o modo como criar seus espetáculos, sabemos que cada peça em particular sofre consequências das circunstâncias em que é criada, ou seja, dificuldades ou facilidades encontradas no processo. Elas envolvem a captação e gerenciamento de verba, o tempo para a criação, necessidades específicas para atender a exigências de determinados editais, entraves técnicos, entre outros aspectos. Assim, nem sempre as companhias têm a possibilidade de realizar seus produtos artísticos da maneira que acreditam ser a mais adequada e é sabido que isso faz parte da realidade enfrentada pela grande maioria dos grupos de teatro em todo país.

Portanto, o que veremos nas próximas páginas é uma análise de aspectos que a pesquisa acreditou serem de importância fundamental (ainda que não sejam aplicados em todas as criações) dentro do trabalho dos seguintes grupos atuantes na cidade de São Paulo: Cia. Truks, Teatro Sobrevento, companhia Seres de Luz e Cia. Morpheus (vide histórico em anexo). Esses dados foram colhidos em atividades como

acompanhamento de processos de montagem de espetáculos, entrevistas com membros dos grupos, participação em cursos, oficinas e palestras.⁵

Na análise dos dados, pretende-se ter sempre em vista o princípio norteador desta pesquisa, a arte do ator no Teatro de Animação.

3.1. Corpo do ator/corpo objetual: exercícios para a compreensão e sensibilização acerca desse relacionamento

Criar com o objeto é um trabalho de extensão das habilidades corporais do ator. Se antes ele possuía seu próprio corpo como único instrumento de criação, com o objeto deverá ampliar, transpor e trocar suas formas expressivas com um novo elemento. Para isso, é necessário que exista um trabalho diferenciado de preparação do ator, de maneira que ele seja direcionado para um tipo específico de criação.

Isto ocorre dentro das companhias Truks, Sobrevento, Seres de Luz e Morpheus, de formas diferentes em alguns aspectos. Mesmo dentro de cada um desses grupos, esse processo costuma ser diferente para cada espetáculo, pelas necessidades próprias de cada criação e pelas circunstâncias em que foi produzida, como já apontamos anteriormente.

Por sua vez, dentro da ramificação de caminhos para encontrar a melhor relação possível entre ator e objeto manipulado em cena, encontramos e optamos por uma determinada ordem, que ocasionou a subdivisão deste tópico. Observou-se que nem todos os grupos passam por todos os estágios, ou, ainda, que muitas vezes as etapas se fundem na prática.

⁵ Desta forma, todas as citações de membros dos referidos grupos teatrais foram retirados nestas circunstâncias.

No entanto, outras vezes, a sequência de alguns procedimentos são princípios fundamentais. A ênfase no trabalho de consecução de um corpo em prontidão, por exemplo, é um aspecto característico da companhia Seres de Luz, sendo nos outros grupos abordado de forma diluída ou com menos destaque. Começaremos, pois, com esse tema, citando a experiência dessa companhia, e seguiremos abordando procedimentos, ora comuns, ora particulares, das quatro companhias observadas.

3.1.1. Antes do Objeto: a consecução de um corpo em prontidão

A preparação corporal na Cia. Seres de Luz concerne a um tipo de trabalho em que são estimuladas capacidades do corpo geralmente não usufruídas no cotidiano. Fundamenta-se na percepção e sensibilidade corporais amplificadas que, em concomitância com dinâmicas de ritmo, levam ao “estado de prontidão”. É nesse estado que se tem um corpo pronto para a criação com objeto, segundo a companhia.

Para tanto, no início do processo de trabalho corporal a companhia preza por uma concentração do grupo por meio da “sacralização” do ambiente de ensaio. Essa prática consiste em apenas adentrar na sala de ensaio com roupas adequadas, ou seja, confortáveis e que permitam o livre movimento do corpo, e manter-se em silêncio, concentrando-se no pensamento de que “você, ator, está neste local para trabalhar o seu corpo e assim poder criar, poder exercitar sua arte e, por isso, ele é sagrado para você”. Acredita-se que se todos entrarem no ambiente com o corpo e a mente voltados para esse propósito, pode-se criar no local dos ensaios uma atmosfera diferenciada, sagrada para o ator, que será importante para sua criação artística.

Esse método demonstra uma relação ritualística com o trabalho corporal. Podemos observar nessa prática ao menos dois efeitos. Primeiro, os atores se concentram com maior facilidade e assim os exercícios podem ser mais bem

desenvolvidos em todos seus estágios. Posteriormente, há também o desenvolvimento de um forte vínculo com o espaço, o que será fundamental no processo de busca por um corpo em prontidão.

Só então se inicia o aquecimento corporal que, segundo o grupo, deve ser intenso e trabalhar todo o corpo. Como exemplo, podemos citar o seguinte exercício: o ator se imagina dentro de uma enorme bolha, que se move conforme caminha. Deve experimentar alguns movimentos dentro desta bolha, explorando os níveis de altura. Esta bolha começa a diminuir aos poucos, ao passo em que vai se tornando mais espessa.

A diminuição e densificação dessa bolha imaginária determinam os estágios do exercício. Quanto mais ela diminui e se torna densa, maior a dificuldade em se movimentar dentro dela, sendo necessário dispor de mais força e alongamento para mover-se. O exercício evolui para o ponto em que a bolha imaginária está tão pequena e cerrada que o movimento corporal é necessário para abrir espaço para a respiração. Quando se chega nesse estágio, faz-se o caminho inverso, ou seja, a bolha começa a aumentar. No exercício se trabalham dois fatores importantes para o aquecimento corporal: o alongamento, pois é preciso estender diferentes partes do corpo para se movimentar na bolha imaginária; e o esforço físico, já que o ator precisa lutar contra algo muito forte que envolve seu corpo.

Esse aquecimento também contempla dinâmicas em que se trabalha a alternância de ritmo entre caminhar e correr, e variações de níveis, explorando movimentos no nível alto (altura do corpo em pé), médio (altura do corpo abaixado) e baixo (nível do chão). O aquecimento do corpo não diz respeito apenas aos aspectos físicos, é importante também para despertar os sentidos e a concentração, ou seja, trata-se de um trabalho global. A partir disso, o ator está preparado para iniciar a fase que envolve jogos para a consecução do corpo em “prontidão”.

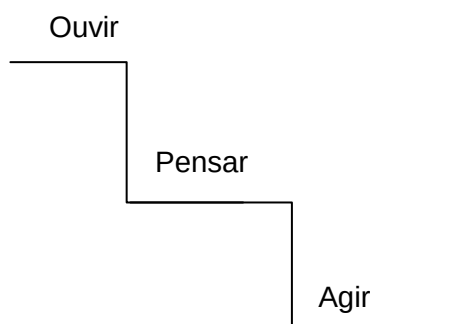
O corpo em prontidão é um corpo alerta, disponível para qualquer evento, e constitui um estado avançado de uma sensibilidade que coloca o ator em condições

de jogo cênico. Na criação com o objeto, esse estado será fundamental, pois além de estar pronto para responder aos estímulos externos ou internos, o ator também estará apto para reagir aos impulsos criativos que surgirão de sua relação com o objeto e extrair deles movimentos expressivos.

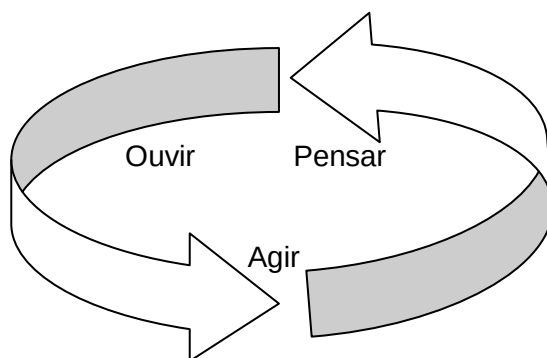
Para atingir esse estado, a companhia Seres de Luz utiliza diferentes tipos de exercícios. Os primeiros são relativos à relação escuta/reação, dinâmicas que podem começar com a simples mudança de direção da caminhada a partir da escuta de um som. Nas evoluções são acrescentadas dificuldades maiores, como reagir de forma diferente a cada som, por exemplo, ao som de uma palma correr, ao som de duas palmas saltar, ao som de três abaixar-se e assim por diante. As variações deste tipo de exercício são inúmeras e trabalham a conexão entre o racional e o físico, sendo que o objetivo é não haver separação entre ambos.

Durante o exercício, o ator passa ao menos por três estágios: no início ele primeiro ouve, depois pensa e então age; após isso ator passa a ouvir e logo agir; já no último estágio, quando sua mente e corpo estão totalmente integrados, ele apenas age. O último estágio não implica que o ator deixe de ouvir ou pensar, na verdade ele passa a ouvir e pensar com o corpo inteiro, em um fenômeno único. Se pensarmos em imagens, poderíamos ilustrar da seguinte forma:

Estágio primeiro:



Estágio último:



O último estágio do exercício representa a plena integração entre corpo e mente. Podemos falar também em espírito se nos reportarmos à idéia de “presença” desenvolvida anteriormente, quando falamos de um ator presente de “corpo e alma”. É possível cogitarmos, ainda, a imagem de um corpo que pensa não apenas com o cérebro, mas também com a pele, os músculos, os ossos, com seu todo enfim.

Trata-se de uma experiência importante para qualquer ator, pois é um estado em que o corpo está apto para criar, sem que essa criação seja racionalizada. E para o ator do Teatro de Animação há ainda outro fator para o qual esse estado será importante. A criação com o boneco ou objeto necessita da extensão de expressividade do ator para o boneco, se esta expressividade vier direto do corpo do ator, ou seja, sem que seja anteriormente racionalizada, ela chega ao boneco de forma genuína e, assim, mais intensa.

Como vemos, a companhia Seres de Luz não inclui no trabalho corporal inicial, que visa ao estabelecimento de um corpo apto para a criação, nenhum aspecto diretamente relacionado à animação de bonecos ou objetos. Já o grupo Morpheus inicia a abordagem de conceitos relativos à manipulação desde os exercícios de aquecimento, de forma que eles sejam primeiramente experimentados no corpo do ator.

3.1.1.1. A introdução de conceitos de manipulação no corpo do ator

Na companhia Morpheus, a etapa inicial do processo de criação com o boneco trabalha a análise dos movimentos corporais basilares, em primeiro lugar, o “caminhar”. Os exercícios propõem a observação atenta de elementos relacionados ao movimento, como articulações, deslocamento de eixo, apoio, peso e trajetória dos membros.

Assim, é possível verificar que para darmos um passo uma sequência de eventos ocorre em nosso corpo: o eixo corporal se desloca para um lado, transferindo o peso do corpo sobre um das pernas para deixar a outra livre, a cintura escapular gira levemente enquanto o joelho sobe com a parte superior da perna, o calcanhar vai em direção ao chão até tocá-lo e então começa uma nova formação no eixo corporal e na distribuição de peso. O intuito desse trabalho é desenvolver a consciência de que fazer o boneco dar somente um passo, por exemplo, envolve elementos que devem ser observados atentamente pelo manipulador, em princípio, em seu próprio corpo.

Neste momento já se observa a introdução de conceitos de manipulação como, por exemplo, o de “eixo”. Estabelecer o eixo do boneco, ou objeto, significa situar sua estrutura corporal e respeitá-la, ou seja, mantê-la coerente ao longo do espetáculo ou cena. Fazem parte do conceito de eixo todos os aspectos relativos à estrutura corporal do boneco, tais como articulações, peso, altura, entre outros. O eixo depende da harmonia entre todos esses fatores durante o movimento.

O ato de caminhar configura o principal elemento de sustentação do eixo e se trata de um elemento complexo. A primeira fase da pesquisa do ato de caminhar deve ser o “caminhar neutro”, livre de códigos expressivos. Nela busca-se encontrar uma movimentação adequada, uma trajetória, a distribuição de peso e o ritmo.

Em seguida, os atores da companhia Morpheus trabalham exercícios para a experimentação do olhar “a partir do nariz”. A maioria dos bonecos construídos pela

companhia possui a empunhadura da cabeça entre os dois olhos, na altura do nariz, assim se torna necessário guiar o olhar do boneco pela localização desse membro, que será a referência do manipulador. Trata-se de uma forma de olhar diferente da habitual, pois o homem move seus olhos muitas vezes de forma instintiva e imperceptível. Para conseguir guiar o olhar a partir de um membro quase estático como o nariz, o treino não se esgota em um único exercício mas configura posteriormente uma série de repetições.

Ainda nesse exercício, já se tem o início de experimentação corporal do conceito do “olhar como indicador da ação”. Posteriormente esse princípio será mais desenvolvido no seguinte exercício: em princípio o ator caminha pela sala de ensaio, escolhe um ponto na sala que quer chegar e vai até ele, em seguida escolhe outro e assim por diante; depois deve fazer a mesma coisa, porém, antes de caminhar até o ponto o ator deve olhar para ele girando apenas cabeça em sua direção, para somente depois de uma pequena pausa virar todo o corpo e ir até lá.

Deve-se repetir essa prática até que o primeiro movimento, de “olhar com a cabeça”, torne-se espontâneo, ou seja, o ator não precise pensar antes de executá-lo. Isso demonstrará que o corpo já registrou o procedimento e, portanto, ele estará presente na memória física do ator. No boneco, o olhar como indicador da ação é um conceito importante e muito utilizado por todos os grupos aqui estudados. Ele permite que o público tenha uma leitura clara sobre as intenções da personagem, fato que ajuda a tornar críveis as ações do boneco, reforçando a ilusão de que ele possui vida.

O conceito aqui ilustrado é utilizado também no trabalho com máscaras. Portanto, seja com máscaras, seja com objetos, ou bonecos, nota-se a importância de se experimentar o princípio do “olhar como indicador da ação” primeiramente no próprio corpo, sem a presença do objeto. Em todas as companhias aqui pesquisadas verificou-se esta prática. Isso porque “olhar antes de agir” não é um comportamento cotidiano, precisa ser apreendido e memorizado pelo corpo para que o ator possua a referência corporal no momento de atuar com o objeto.

A importância de se observar conceitos relativos à manipulação de bonecos e objetos no corpo do ator é unânime em todas as companhias aqui estudadas. Porém, há formas distintas de introduzir estes princípios. A Cia. Truks, por exemplo, não trabalha com essa divisão em etapas, desde o início já utiliza objetos, materiais e bonecos nos exercícios, ao mesmo tempo em que realiza também outras dinâmicas somente com o corpo. E, nos ensaios, recorre-se constantemente ao próprio corpo para verificar alguma dúvida quanto à condução do movimento.

Já a companhia Seres de Luz tem como princípio fundamental o trabalho corporal anterior à inserção do objeto. Eles afirmam que “primeiramente o ator deve saber manipular muito bem o próprio corpo, para depois manipular um boneco”. Nas oficinas da companhia, em que o ator interage com materiais e bonecos apenas na etapa final, pode-se depois observar que há maior facilidade inicial na manipulação do boneco em comparação com metodologias em que se introduz o objeto imediatamente. Observa-se também que o ator se relaciona com o boneco com maior propriedade ao ter passado por uma preparação corporal e vivenciado aspectos da manipulação em seu próprio corpo.

Na Cia. Truks, a conquista deste potencial se dá na relação direta com o boneco, de forma mais gradual. Os conceitos são abordados no decorrer dos ensaios de espetáculos. Na companhia, o manipulador que vai ser responsável por operar a cabeça de um boneco de manipulação direta, ou seja, aquele que terá a responsabilidade maior pois é ele quem dá os comandos de movimentos da personagem, é sempre que possível o membro mais experiente, com mais tempo no grupo. Um manipulador menos experiente, por sua vez, começa realizando tarefas menos complexas para que assim tenha a oportunidade de observar e evoluir sua manipulação.

O grupo Sobrevento acredita na importância do treino corporal anterior ao objeto, entretanto, desde o aquecimento já introduz conceitos de manipulação, principalmente o da “dissociação”. Há formas distintas de definir o conceito de

dissociação, pois, na prática, há diferentes situações em que é possível identificá-lo. No Sobrevento, o diretor e ator Luís André Cherubini explica que este se trata de um processo próximo ao trabalho de mímica, técnica muito presente na formação profissional do diretor.

O grupo utiliza em suas oficinas exercícios que trabalham o movimento corporal dissociado entre as partes do corpo. Em princípio, por exemplo, o ator deve movimentar um braço, como se ele possuísse vontade própria, ao mesmo tempo em que mantém as outras partes do corpo, inclusive a face, sem expressão alguma. Outras práticas são utilizadas posteriormente no sentido de dividir as partes do corpo e tratá-las individualmente. Para Cherubini, essa prática é importante para o ator do Teatro de Animação, não apenas para que utilize a técnica em cena, mas para que reconheça as possibilidades de expressão de cada membro do corpo.

Em cena, podemos citar alguns exemplos nos quais a dissociação se dá: quando um ator-manipulador interage com o boneco; quando o ator-manipulador interage com o público, mantendo o boneco com as características de sua personagem; quando o ator, ao mesmo tempo em que manipula um boneco, interpreta uma personagem; ou mesmo quando o ator-manipulador mantém sua neutralidade enquanto o boneco se expressa.

Até o presente momento, as práticas citadas, realizadas pelas companhias observadas por este estudo, abordaram trabalhos desenvolvidos individualmente pelo ator, contudo os exercícios evoluirão para o treinamento do grupo como um todo. Muito embora haja atores manipuladores solistas, há uma acentuada tendência contemporânea ao teatro de grupo. Há ainda o fato de que existem muitas técnicas de manipulação realizadas por mais de um ator, que exigem a construção de unicidade entre as energias atorais. Assim, além da evidente importância da integração entre os atores dentro de uma companhia, para a formação do ator do Teatro de Animação, desenvolver a habilidade do trabalho em grupo é um fator fundamental.

3.1.2. Antes do Objeto: o estabelecimento de um estado coletivo

A companhia Seres de Luz dá grande importância à construção de um estado coletivo, no qual haja a formação de uma energia única para todo o grupo. A idéia é que, nos exercícios, “o grupo” aja e não o ator individualmente. Nessa fase, é importante lembrar que o ator já estabeleceu o corpo cênico, a “presença”, portanto já se encontra em condições de jogo. No estado coletivo se estabelece a prontidão, que antes foi desenvolvida individualmente e que agora deve se integrar em um nível grupal.

A percepção é um fator estreitamente ligado à prontidão. Constituir a percepção no âmbito coletivo implica um trabalho de ampliação dos canais de recepção sensoriais dos atores. Se cotidianamente a visão e a audição são os principais sentidos que guiam nossa percepção das coisas do mundo, o ator deve procurar estendê-los para seu corpo inteiro, em outras palavras, ouvir, ver e sentir com todo corpo. O tato se amplia de tal forma que o ator não precisa tocar em algo para sentir sua temperatura, textura e forma; e os atores se relacionam com o ambiente e entre si pela energia seus corpos. São fenômenos produzidos pelo corpo cênico e pelo estado coletivo, ou seja, pelo fazer teatral.

Para se atingir esse estado máximo de percepção, o trabalho, ainda individual, começa a ser direcionado para que o ator atente para os fatores externos. No início, o ator deve notar os outros integrantes por meio da troca de olhares e perceber o grupo como um todo através de visão periférica, uma capacidade essencial para este processo. Depois, apenas caminhando, o ator deve estender essa percepção para o ambiente, percebendo a textura do chão, a temperatura, a disposição dos elementos da sala (porta, janela, paredes), de maneira a se estabelecer por completo nesse local,

sentindo-se parte do todo. Os atores devem então procurar ocupar a sala de forma homogênea, sem que sobrem grandes espaços vazios.

Após a etapa inicial, o grupo é orientado a encontrar aos poucos um ritmo próprio e comum, isto é, uma pulsação no ato de caminhar que seja comum a todos. Por meio de comando verbal, vão sendo propostos desafios maiores, como aumentar a velocidade rítmica. Quando o grupo consegue executar o exercício de caminhar alternando ritmos, entre bastante lento e o mais rápido possível, sem que um ator esbarre em outro e de forma a ocupar os espaços vazios de maneira uniforme, encontra-se representado um bom ganho para o estado coletivo.

A companhia Morpheus também preza pelo estabelecimento de um estado coletivo. A evolução do exercício de olhar para indicar a ação, descrito no tópico anterior, consiste em uma proposta ao coletivo. Orienta-se que todos os membros do grupo devem olhar para o mesmo ponto, mas espontaneamente, ou seja, sem que haja um comando. Para que isso aconteça, os atores devem utilizar a visão periférica e estar atentos a qualquer ocorrência no grupo. Inicialmente parados, aos poucos, percebem quando algum participante propõe o olhar para um determinado ponto, porém, sem se impor, mas apenas quando sentir que todo o grupo poderá acompanhá-lo. O exercício se inicia lentamente para que todos possam estar seguros de um estado único para o grupo e, quando isso acontece, aumenta-se o ritmo nas mudanças de pontos.

Podemos perceber na observação destas práticas que a conquista de uma energia própria para o grupo atua como um facilitador no momento da criação com o boneco. A manipulação de bonecos com mais de uma pessoa exige do ator um nível de percepção avançado que é trabalhado nesses exercícios. Mesmo quando o ator cria sozinho, o estado adquirido nesse processo lhe proporcionará muitos benefícios, pois a ampliação de seus canais sensoriais permite a transposição de sua energia para o boneco e o coloca em condições de receber aquelas que lhe são oferecidas pelo objeto.

O grupo Sobrevento também reconhece a importância desse trabalho e desenvolve em suas oficinas alguns exercícios fundamentados principalmente no princípio da ocupação do espaço de forma homogênea e no desenvolvimento da movimentação a partir de então. Na Cia. Truks, dá-se mais importância à integração dos atores que terão em comum a manipulação de um boneco, e isso se dá mediante a inserção do objeto a ser manipulado.

3.1.2.1. Práticas em duplas: a experimentação de conceitos de manipulação

Os exercícios em dupla são amplamente explorados pela companhia Seres de Luz, sabendo que durante sua trajetória eles buscaram métodos de trabalho em que fosse possível trabalhar nessa formação⁶. Embora eventualmente tenham sido dirigidos por terceiros, os atores da companhia optaram por se autodirigirem em muitos de seus espetáculos, sendo que quase sempre ambos estão em cena. Um dos fatores mais importantes nesse caso é a integração total entre os atores, o que faz com que a companhia desenvolva exercícios para que ambos atinjam o mesmo nível de presença cênica, sempre em conexão com o outro.

Além disso, os exercícios em dupla, que para os atores da companhia Seres de Luz representam treino constante, nas oficinas realizadas pela companhia convergem para a vivência, pelos seus participantes, de conceitos que possam ser aplicados posteriormente na manipulação de materiais e bonecos. Os primeiros exercícios são conduzidos a partir do “olhar”, pois a companhia o considera um elemento fundamental, tanto para a integração entre os atores como para a experimentação de conceitos da técnica.

⁶ Recentemente a companhia foi composta por mais um membro, mas por muitos anos trabalhou com apenas dois atores.

Na manipulação de bonecos e objetos a definição do olhar é um princípio basilar, e não está necessariamente vinculado à existência de olhos no objeto manipulado. Ou seja, ainda que se anime uma xícara simplesmente, há de se perguntar por onde esse objeto olha.

A determinação do olhar do boneco ou objeto torna-se um código estabelecido com o público. A partir deste código o ator pode alcançar uma série de recursos interpretativos, como a triangulação. Para a Seres de Luz, os bonecos, quando animados, deixam transparecer sua alma através dos olhos. Assim, o olhar do boneco deve ser profundo e penetrante, capaz de atingir o público e de constituir um elo na relação com o espectador.

Uma das dinâmicas propostas pela companhia pede que o ator experimente a capacidade de profundidade do olhar na relação com seu parceiro, conectando-se com ele através de uma linha imaginária entre ambos os olhares. No início, os participantes trabalham bem próximos um do outro, explorando possibilidades de movimentos ao som de música, sem que se rompa a linha; posteriormente a intenção é afastar cada vez mais os atores fisicamente, mantendo a linha imaginária.

Contudo, a sustentação dessa conexão não depende apenas do olhar, mas de uma integração plena da dupla, e para isso são propostos exercícios que explorem outros sentidos. Alguns jogos buscam desenvolver uma relação de confiança entre os atores, por exemplo, quando um ator de olhos vendados deve ser guiado apenas por um som emitido pelo parceiro.

Outro jogo utilizado pela Seres de Luz é o de “manipular o outro”. Nele, é possível identificar uma série de referências conceituais de manipulação de bonecos. Na prática, um ator fará o papel do boneco, deixando o corpo relaxado, porém com certo tônus para permitir os comandos, e o outro ator será o manipulador, segurando com uma das mãos o pescoço do ator/boneco, enquanto com a outra guia alternadamente braços, pernas, quadril, coluna, pés e mãos. No início, experimenta-se

caminhar, alternar ritmos, depois se realizam ações simples como sentar, agachar ou pegar algum objeto.

Cada função tem suas dificuldades próprias. Para o ator que faz o boneco, a dificuldade maior parece ser em princípio o controle dos próprios impulsos, pois ele apenas deve dar um passo se entender que seu manipulador deseje que o faça. Logo após, surge a dificuldade justamente de compreender os comandos do manipulador. Esse problema cessa quando a dupla se integra de fato e encontra a sintonia ideal. Já o ator que manipula atua no início como pesquisador, observando as articulações e experimentando comandos, depois suas dificuldades vão aumentando na medida em que opera tentativas de ações ou movimentos mais complexos. Também se experimenta desta forma a realização de ações cotidianas.

A Cia Morpheus realiza o mesmo exercício utilizando duas varas para a manipulação, as quais devem ficar entre as mãos de ambos os atores, intermediando sua relação. A prática tem o mesmo propósito da anterior, porém soma uma dificuldade: a conexão entre atores, manipulador e manipulado, apenas poderá se dar por meio das mãos ligadas pelas varas.

A partir deste exercício, e com a devida orientação, os atores podem vivenciar conceitos de manipulação, entre eles, *economia de meios e ponto zero*. O primeiro deles, a “economia de meios”, consiste em utilizar o mínimo de movimentos possíveis, apenas aqueles que são de fato necessários ao realizar uma determinada ação. O propósito é evitar movimentos desnecessários, deixando a ação mais clara. Esse princípio ajuda o ator a desenvolver uma boa qualidade de movimentos com o boneco e, desta forma, tornar suas ações mais críveis.

A partir disso, no exercício de “manipular o outro”, é possível experimentar diferentes formas de se executar ações simples e ver como se pode eliminar delas movimentos excessivos. Desta forma, pode-se entender pela prática que, muitas vezes, dispomos de esforços corporais desnecessários nas ações cotidianas. A partir

dessa consciência adquirida, provavelmente o ator terá êxito com maior facilidade no momento da utilização do princípio na transposição de uma determinada ação para o boneco.



Figura 19: Oficina. Morpheus Teatro, 2009.

Já o “ponto zero” é uma postura básica para qual o boneco ou objeto retorna após um gesto expressivo. Diz-se que é preciso encontrar o “ponto zero” do boneco antes dos movimentos expressivos, sendo um ponto em que não se expressam estados psicológicos por meio da gestualidade. Porém, a palavra “zero” pode possibilitar uma leitura equivocada do termo, a de que seria um ponto em que o boneco se apresentasse sem vida. Totalmente oposto a tal leitura, o “ponto zero” do boneco ou objeto deve estar repleto de energia atoral e, assim, de suas expressões básicas de vida: a respiração, o olhar vivo e o pensamento. Em outras palavras, a presença cênica do boneco ou objeto também se encontra no “ponto zero”.

Manipulando o outro ou sendo manipulado, vivencia-se esse estado complexo e também se treina a técnica para a utilização do “ponto zero”. Usufruir desse conceito

poderá trazer à manipulação benefícios em termos de qualidade para os gestos expressivos do boneco ou objeto, na medida em que os evidencia, como explica Valmor Beltrame: “Trabalhar com essa noção ultrapassa a idéia de movimentar aleatoriamente ou sacudir o boneco em cena. Implica em dissecar os movimentos, dando *pontuação* adequada, incluindo *ponto* e *vírgulas*”. (2004, p.33).

3.1.3. A inserção do objeto

Na companhia Seres de Luz, é após o estabelecimento do corpo cênico e do estado coletivo que se inicia a inserção de objetos ou materiais nos jogos e dinâmicas. No grupo Sobrevento e Morpheus, essa etapa se inicia após a realização de exercícios individuais e coletivos que incluam desde o início a abordagem de aspectos ligados à manipulação.

Nas oficinas da Cia. Truks, o grupo preza por uma etapa de compreensão, por parte dos participantes, sobre a dramaturgia do Teatro de Animação. Para o grupo, é necessário um entendimento das particularidades desse tipo de teatro, para que depois o ator inicie exercícios com objetos e materiais. Essa etapa da oficina da companhia é na maior parte teórica, e nela questiona-se, entre outras coisas, quando se deve utilizar a linguagem da animação. Mas ela também contempla algumas atividades práticas, segundo o diretor da companhia Henrique Sitchin, baseadas principalmente na pedagogia desenvolvida por Maurício Kartum. São variações sobre a idéia de “imagem disparadora”, de Kartum, que consiste na criação de uma imagem que dará início ao processo de criação de uma história:

Trata-se [...] da imagem que dá início ao processo criativo [...] Pode ser uma imagem real, pode ser uma imagem fabricada, produzida, encontrada. Enfim, deve ser a imagem que produz tensão dramática

suficiente para se tornar a propulsora de todo o processo de desenvolvimento da dramaturgia! (SITCHIN, 2009, p. 35).

Das companhias estudadas, apenas a Cia. Truks enfatiza a importância de uma etapa “teórica” para o ator. Vê-se também nos processos de criação de espetáculos da companhia a forte presença desse princípio, assim, a maior parte das idéias sobre as cenas surgem no diálogo entre seus participantes. Diferentemente da Seres de Luz, que cria a maioria de seus trabalhos durante exercícios corporais.

Um aspecto comum entre as companhias pesquisadas diz respeito à inserção do objeto, feita primeiramente por meio de um trabalho com materiais diversos para depois incluir o boneco. Portanto, essas duas fases distintas aqui se dividirão em tópicos. É importante lembrar que a inclusão de objetos e materiais na preparação do ator não ocorre apenas no Teatro de Animação, ela é utilizada, de formas diversas e com objetivos igualmente diversos, em métodos de trabalho para o ator em diferentes correntes teatrais.

3.1.3.1. O trabalho com materiais diversos

Nas quatro companhias estudadas, o início da inserção do objeto acontece no âmbito do exercício individual, para depois se estender para atividades em duplas e logo após para as coletivas. Na companhia Seres de Luz, os primeiros exercícios com objetos e materiais consistem basicamente na exploração das possibilidades de movimentos, quase uma dança com objetos. Cada objeto ou material possui suas características físicas próprias, e assim “dançar” com um bastão é diferente de fazê-lo com um pedaço de tecido. Este início marca uma etapa de descoberta, de pesquisa do ator sobre o material.

O ator, agora pesquisador, pode descobrir possibilidades e singularidades nunca antes observadas no material, e os dados colhidos durante sua investigação lhe servirão como matéria-prima para a criação. Assim, durante esse tipo de exercício o ator já começa seu processo de criação, pois ao descobrir no objeto suas capacidades dramáticas, revelam-se os conflitos normalmente impostos pelas relações entre o corpo humano, o corpo objetual e o espaço. O peso do objeto e sua forma são fatores categóricos para esses conflitos, eles determinam o tempo do material, e integrar-se a esse tempo singular é um aspecto importante nesse tipo de trabalho.

Podemos entender melhor essa relação imaginando a seguinte hipótese: durante o exercício de se movimentar livremente com o objeto, se o ator soltar um pedaço de tecido no ar, ele tem a possibilidade de segurá-lo novamente tanto com os pés como com as costas, ele pode girar seu corpo antes de pegá-lo, pois o tecido lhe permite esse tempo, é leve, paira no ar; porém, com um bastão o ator deverá explorar outras formas de movimentação, pois o bastão é rápido em seu tempo, ao cair faz barulho, ele é rígido e reto, o que torna difícil apanhá-lo se não for com as mãos. Percebe-se assim que cada objeto tem sua dança e seu drama.

Quando os exercícios evoluem para o coletivo, é fundamental a utilização da visão periférica, que dará ao ator a capacidade de se inter-relacionar com todo o grupo, entre outras coisas. Mas desenvolver o olhar periférico não basta, é preciso estar plenamente integrado com o grupo e com o objeto. A seguir temos a descrição de um exercício proposto pela companhia Seres de Luz em suas oficinas para atores-manipuladores, no qual podemos observar uma trajetória, da dupla ao coletivo, na relação com o material:

1ª Etapa: Em dupla, frente a frente, os atores seguram, cada um, com a mão direita, a extremidade de um pedaço de barbante de um metro aproximadamente. Com a outra mão os atores devem segurar as pontas de outro barbante, de maneira que segurem juntos dois barbantes alinhados paralelamente. Concentrando-se um

nos olhos do outro, devem manter os barbantes alinhados harmonicamente, nem estirados tensamente, nem frouxos, ou seja, com o esforço apenas necessário para mantê-los alinhados. Ao som de uma música devem se movimentar, porém com cautela, somente quando sentirem segurança. Na medida em que isso for acontecendo, podem ousar movimentos mais criativos, podem dançar. Quando perceberem que os barbantes estão muito rígidos ou frouxos, devem reiniciar o exercício, apenas se concentrando no olhar do parceiro e na manutenção da estabilidade dos barbantes.

Notamos, ao participar do exercício, que cada vez que nos desconcentramos por um motivo qualquer, o qual, aliás, muitas vezes não sabemos explicar qual é, os barbantes se afrouxam. Por outro lado, basta um segundo de oscilação por parte de um dos atores para que os barbantes se enrijeçam. Devemos encontrar uma medida exata do tônus muscular em cada movimento mínimo, e isso deve ser feito junto com o parceiro que está ligado a nós pelos barbantes. Mas quando a sintonia se estabelece na dupla é como se os barbantes se tornassem uma extensão de nossos corpos, formando conosco um único organismo. Nesse momento, é como se a mente se esvaziasse e esse “organismo” é que agisse por nós sem nossos comandos, e nossos corpos apenas seguissem o que lhe é proposto de forma inefável, apenas sentida, percebida através dos sentidos que, pelo trabalho de concentração, encontram-se ampliados.

2ª Etapa: O orientador do exercício deve conduzi-lo aos poucos para o coletivo. Observando a turma, ele escolhe duas duplas que estão próximas umas das outras e que estejam desenvolvendo o exercício de forma correta, ou seja, concentradas e em sintonia. Cuidadosamente, para não desconcentrar os atores, o orientador segura uma das extremidades de um dos barbantes de uma dupla e o entrega para um ator da outra dupla, fazendo o mesmo com a ponta do barbante que este segurava, isto é, ele

troca as pontas, unindo as duas duplas. A turma toda deve perceber que algo aconteceu, em decorrência do olhar periférico, então o orientador deve reiterar a importância da concentração nos olhos do parceiro, apesar do uso do olhar periférico. Aos poucos o orientador vai unindo as duplas, até formar grupos de quatro pessoas. Depois de um tempo vai unir também esses grupos, formando grupos de oito pessoas, até que a turma toda esteja unida por uma imensa rede de barbantes.

A música aparentemente atua apenas como um auxílio para a concentração do ator, mas na verdade tem um papel fundamental no exercício, ela de certa forma também “manipula” o material, pois seus sons propõem movimentos. Na etapa coletiva, é importante que a música “cresça”, tome corpo, como se acompanhasse os desafios do exercício, ou seja; se primeiro a música é leve, suave e doce, depois deve ser uma música mais densa, uma grande orquestra, em que se ouçam muitos instrumentos ao mesmo tempo.

A etapa coletiva do exercício é um momento de complexidade para o ator, pois exige que ele esteja atento a muitos fatores ao mesmo tempo e, ainda assim, não recorra à racionalização dos movimentos. Por isso, o exercício apenas apresenta um resultado ideal quando os atores estão previamente preparados com exercícios de aquecimento e alongamento corporais, percepção, capacidade de abstração, concentração e olhar periférico.

Quando essa etapa é atingida, a teia de barbantes entrelaçada por sobre os atores nos parece uma metáfora visual da arte da manipulação de objetos, já que sua vida é construída coletivamente, criando um organismo que dança espontaneamente. Mas é comum que esses momentos, apreciados na observação do exercício, sejam efêmeros, afinal, a teia materializa a sintonia do grupo. Portanto, por maior que seja a turma, qualquer despropósito individual influi instantaneamente no movimento da teia e é recorrente que o ator tenha sua concentração interrompida por dificuldades na movimentação.

O grupo Sobrevento utiliza ainda objetos para o treinamento de técnicas corporais que, para a companhia, serão importantes posteriormente na manipulação de bonecos. Algumas das técnicas são baseadas em mímica, que, como dissemos antes, representa uma referência para o trabalho do grupo. Em um dos exercícios, o ator deve segurar um bastão com uma das mãos, com o braço estirado. Se o faz com o braço direito, deve passá-lo para o braço esquerdo dando um passo para a lateral, tendo em mente que o objetivo é o de que o bastão não se mova. Ou seja, o ator se movimenta, mas o objeto permanece na posição inicial. Cherubini, diretor da companhia, explica que em cena essa habilidade na movimentação com objetos será muitas vezes exigida do ator-manipulador.

As companhias Truks, Sobrevento e Morpheus empregam dinâmicas com objetos para introduzir mais diretamente conceitos de manipulação, por exemplo, o olhar do boneco. Mediante materiais como recortes de tecidos, folhas de plástico, ou papéis de jornal, é possível realizar o exercício de criar uma criatura e animá-la. A Cia. Seres de Luz também utiliza essa prática, mas seus integrantes preferem enfatizar que se trata de “encontrar” a criatura, ou seja, ela já existe e está presente no material, cabendo ao ator procurá-la.

Quando um “ser” começa a surgir na manipulação do material, a primeira orientação é para que o ator revele o olhar da criatura. Há duas maneiras de fazê-lo. Na primeira, como nas oficinas da Cia. Truks, o ator observa o material e define o olhar a partir de um ponto que, para ele, sugira a existência de algo que represente os olhos, ou o olho.

Já a companhia Seres de Luz preconiza que o ator, ao observar o material, movimentando-o, sentirá em um determinado momento a presença do olhar do material, quando este for direcionado ao manipulador quase ao acaso. A partir de então, o ator deve por algum tempo cultivar a relação estabelecida na intersecção dos olhares de ambos, material e manipulador, para apenas depois disso manipular o primeiro em outras direções. Essa metodologia pressupõe um tempo relativo para a

realização do exercício, pois o orientador não induz esta descoberta e, assim, cada participante levará um tempo próprio e imprevisível para execução da proposta.



Figura 20: Oficina. Seres de Luz Teatro. 2004.

Após a criação, ou descobrimento, da criatura no material, o exercício possui muitas variações: pode-se avançar nos conceitos relativos ao olhar do boneco; trabalham-se improvisos com pequenas ações; pode haver interação entre as criaturas; desenvolvem-se personagens; inclui-se o treinamento vocal; entres outras possibilidades.

É possível conjecturar uma relação entre essas criaturas que surgem de materiais diversos com as “máscaras larvárias”, utilizadas pedagogicamente por Jacques Lecoq. Em Lecoq, essas máscaras se encontram no espaço entre o neutro e o expressivo, e representam uma espécie de embrião da personagem. Com esses seres que surgem no exercício citado, o mesmo acontece, eles estão na fronteira entre material e personagem. Ainda, como nas “máscaras larvárias”, o jogo que se configura

com essas criaturas se baseia na descoberta do mundo que as cinge, pois não possuem memória, o que faz com que “vejam” tudo sempre pela primeira vez.

As metodologias utilizadas pelas companhias observadas neste estudo proveem essa etapa de exercícios com materiais diversos antes do trabalho com o boneco propriamente dito. Nessa fase se busca sensibilizar o ator para a relação com o material, proporcionar a compreensão de conceitos e realizar um treino físico que será necessário para manipulação em cena.

Contudo, isso não significa que os resultados dos exercícios não configurem criações artísticas, muitas vezes eles evoluem para cenas. Por exemplo, em *Big Bang* da Cia. Truks, em que há uma cena com sacos de lixos manipulados pelos atores ou em *Princípio do Espanto*, do grupo Morpheus, em que um lenço e um espanador se transformaram em um personagem.



Figura 21: Espetáculo Big-bang. Cia Truks. 2006.

3.1.3.2. O trabalho com o boneco

Nas oficinas e processos de criação das companhias citadas neste estudo, observamos duas etapas distintas no trabalho com bonecos. A primeira é realizada com bonecos para treino, ou seja, bonecos que não serão necessariamente utilizados em cena, construídos especificamente para o estudo da manipulação. Encontramos ao menos três tipos diferentes desses bonecos, todos com expressões neutras. A segunda etapa configura o trabalho com o boneco expressivo ou boneco-personagem, aquele que estará em cena.

O treino com bonecos ou máscaras neutros é preconizado por estudiosos como Jacques Lecoq e Charles Gervais. Segundo Felisberto Sabino da Costa:

Na escola de Lecoq, a máscara tem, basicamente, duas funções: uma teatral e outra pedagógica. Com a linguagem da máscara, busca-se trabalhar o potencial expressivo do corpo que, sob a máscara neutra, está em estado de alerta (ou de suspensão) e territórios cênicos. (COSTA, 2006, p. 29).

Para Gervais, o boneco sem expressão obriga o ator a buscar suas próprias interpretações, já que “[...] quando, com este rosto sem expressão, ele [o ator] tiver sido capaz de imprimir o personagem em seu boneco um perfil original, ele terá descoberto o essencial.” (GERVAIS apud COSTA, 2008, p. 19)

A companhia Morpheus, ao longo da criação de seu primeiro espetáculo, *O Princípio do Espanto*, desenvolveu uma pesquisa sobre a movimentação do boneco de manipulação direta para que fosse possível a manipulação por apenas um ator. Nessa pesquisa, uma das principais questões era sobre como fazer o boneco caminhar. Descobriu-se que era possível fazer o boneco dar seus passos por meio da movimentação da bacia, ou quadril. Por isso, para o treino deste movimento, a

companhia Morpheus traz em suas oficinas o trabalho com um meio-boneco, um boneco feito apenas da parte inferior do corpo, ou seja, quadril, pernas e pés.

O treino com esse boneco se inicia após os exercícios feitos com o próprio corpo, os quais trabalham a conscientização sobre o movimento corporal, principalmente o caminhar. A proposta é que o ator experimente realizar a mesma trajetória de movimentação realizada durante o seu caminhar com o boneco. Ou seja, transpor para ele todos os aspectos observados, tais como transferências de peso, impulso, ritmo e os movimentos das articulações.

Experimentam-se algumas ações simples e também possibilidades de expressão de estados emocionais. Assim, além de passar pelo treino da técnica utilizada pela companhia, o ator pode verificar a capacidade de expressão dos membros inferiores do boneco. Esta experiência é importante, entre outras coisas, para demonstrar que todas as partes do boneco são capazes de representar sentimentos, isto é, que o potencial expressivo do boneco não se concentra em sua máscara facial.



Figura 22: Oficina. Morpheus Teatro. 2009.

A companhia Morpheus também trabalha com bonecos cuja estrutura dá destaque aos olhos, em uma abordagem bastante semelhante à da Cia. Seres de Luz. No trabalho com o boneco personagem, contudo, é que se pode observar a característica mais particular da companhia. Nas oficinas, o grupo leva alguns desses bonecos e realiza um exercício que consiste apenas em segurar o boneco, dando-lhe o movimento de respiração, e observá-lo, deixando que ele também observe de volta.

Esse exercício é realizado após todas as etapas de preparação corporal, pois a percepção e a sensibilidade desenvolvidas previamente por meio dos jogos e dinâmicas são consideradas fundamentais. É preciso ainda que haja uma

concentração intensa por parte do ator e de todo o grupo, tornando possível a transferência gradual da energia vital do ator para o boneco com o decorrer do exercício. No plano individual, quando isto se dá, o ator crê que o boneco está vivo, e essa crença dará a sua manipulação maior qualidade.

Na Cia. Truks, o treino da técnica em que se especializou a companhia, a manipulação direta por três atores, é realizado empregando um boneco antropomorfo articulado e sem expressão facial. Com esse boneco, os participantes das oficinas têm a oportunidade de experimentar a manipulação tripla, tentando utilizar todas as articulações. O fato de não possuir máscara facial concentra os atores na expressão física do boneco. A partir dos exercícios propostos com esses bonecos, que consistem basicamente na realização de pequenas ações ao improviso, os atores vivenciam as dificuldades da técnica, entre elas a exigência da visão periférica.



Figura 23: Treino. Cia Truks, 2009.

Nos espetáculos da Cia. Truks, não há marcação fixa dos gestos do boneco, é o manipulador da cabeça quem decide durante a cena como serão executadas as ações. Assim, a concentração dos outros dois manipuladores, das mãos e pés respectivamente, deve estar focalizada no boneco para que consigam responder às intenções do manipulador da cabeça. Além disso, quando um boneco contracenava com outro, as variações de movimentação tornam-se ainda mais imprevisíveis, pois resultam do jogo cênico entre as duas personagens e a visão periférica é o único recurso de que os manipuladores de pés e mãos dispõem para se interar sobre o que se passa na outra parte do jogo.

No lugar da marcação, há o desenvolvimento de um repertório de movimentos que consiste na experimentação de ações, concomitantemente com a expressão de estados psicológicos. Quando se trabalha o caminhar, observam-se variações como: caminhar com tristeza, com alegria, com preocupação, com raiva etc. No estudo desse repertório serão observadas as possibilidades expressivas do boneco que, entre outras coisas, dependem de sua estrutura física. A Cia. Truks preconiza que este processo se dê independente das ações que serão executadas em cena, isto é, trata-se de um treino de manipulação focalizado na personagem.

No processo de construção do espetáculo *Cadê Meu Herói*, do grupo Sobrevento, a criação do repertório de movimentos dos bonecos se deu de outra forma. Luiz André Cherubini conta que, depois de escolherem a técnica do boneco de luva chinesa, trouxeram para o Brasil o mestre chinês Yang Feng para treiná-los. Possuíam, entretanto, apenas um mês para isso. Segundo Querubini, já que seria impossível transmitir um conhecimento adquirido por uma experiência de décadas em tão pouco tempo, o grupo restringiu o trabalho nas necessidades do espetáculo. Assim, a partir do texto já escolhido, Yang Feng e Querubini selecionaram gestos e ações que poderiam ser aproveitados na montagem teatral. E, neste pouco tempo, porém de treinamento intensivo, os atores apreenderam as técnicas necessárias para a execução de um repertório de movimentos específicos.

Pode-se aqui ressaltar que há uma diferença categórica entre as companhias Truks e Sobrevento. Enquanto a primeira especializou-se em uma determinada técnica; a segunda, a cada espetáculo, pesquisa uma técnica distinta. Assim, quanto ao repertório de movimentos, obviamente, um ator da Cia. Truks já acumula uma vasta experiência que lhe abrevia, de certo modo, a pesquisa de repertório. Já no grupo Sobrevento, muitas vezes, a técnica estudada pode exigir do ator um recomeço, uma aprendizagem inicial de uma técnica nova.

O trabalho com o boneco contempla também o estudo da personagem, sobre o qual abordamos alguns aspectos no capítulo anterior, e os conflitos desenvolvidos no

decorrer do espetáculo. Contudo, antes dos ensaios das cenas, para o ator-manipulador é importante essa etapa de experimentações e treino com o boneco. É só a partir dela que sua relação com o boneco se concretiza. Trata-se, ainda, de uma fase de descoberta das dificuldades e facilidades concernentes a cada técnica, fatores que serão fundamentais para o trabalho do ator.

3.1.4. A importância da reflexão

É aí que habita o mistério: que um ser humano possa pensar e tratar a si mesmo como matéria de sua arte, agir sobre si mesmo como sobre um instrumento ao qual ele deve identificar-se sem deixar de distinguir-se, agir e ser o que age ao mesmo tempo, homem natural e marionete...

(COPEAU)

A compreensão de todos os inúmeros fatores envolvidos no processo de criação atoral constitui um grande desafio para o ator. Definitivamente não há receitas. As questões a serem esclarecidas são muitas vezes subjetivas ou abstratas e podem se transformar em grandes angústias ao deixarem de ser expostas.

O trabalho do ator-manipulador não se esgota no treinamento físico, na construção de um vasto repertório corporal ou na apreensão de técnicas de interpretação e manipulação. É importante que haja tempo também para a reflexão sobre sua prática.

No trabalho em grupo, também na participação em oficinas ou cursos, o ator tem a possibilidade de reflexão coletiva. Isso ocorre nas companhias investigadas nesta pesquisa. Trata-se de um momento fundamental para a formação do ator, espaço em que ele encontra a possibilidade de avaliar seu desempenho no trabalho individual e sua atuação perante o grupo. Esta avaliação, nos grupos estudados, não aventa juízo de valor, mas serve ao ator como instrumento de autoconhecimento, além

de lhe oferecer a possibilidade de compreender os anseios, dúvidas e observações alheias.

Para Henrique Sitchin, da Cia. Truks, não existem certo ou errado, existem opções. De fato, cada companhia opta por uma estética ou por uma filosofia que reja seu percurso, adota princípios e opiniões. Mas a busca individual do ator é um processo inesgotável, pois ele é um estudioso de si mesmo e estará, portanto, revolvendo constantemente aspectos não apenas de ordem técnica, mas questões humanas, existenciais, ou metafísicas. Dario Fo conta em seu livro, *Manual Mínimo do Ator*:

[...] aos jovens que me pedem conselhos de como dominar seu ofício, repito-lhes sempre: “A primeira regra no teatro é que não existem regras”.

Não devemos trabalhar anarquicamente, porém; cada um deve ter a liberdade para escolher um método capaz de fazê-lo alcançar um estímulo, ou seja, dentro de um rigor dialético eficaz. (FO, 2004, p. 90).

Visto que, como observa Dario Fo, é o ator quem deve escolher seu próprio caminho, é necessário enfatizar a importância para o ator da realização da *roda de discussão* ou *roda final*, ou seja, uma reunião ao fim de um período de um ensaio ou um curso para avaliar o encontro por meio da troca de experiências e opiniões.

Essa necessidade se configura no trabalho do ator do Teatro de Animação com certa particularidade. Os exercícios com máscaras, objetos e bonecos, muitas vezes, resgatam no indivíduo reminiscências de sua condição humana. Vejamos o que diz Ana Maria Amaral a respeito da ligação do homem com os simulacros:

[...] a imagem é anterior à fala (a escrita era realizada por meio de imagens simbólicas), está no nível do inconsciente, é ligada aos arquétipos e, como estes, depende de uma concretização para sua manifestação. E como as manifestações dos arquétipos, as palavras e os objetos são também centros energéticos. A cópia, o duplo, ou a repetição de eventos, vêm carregados da energia original. Talvez seja por isso que o homem sempre se sinta fascinado ao se ver representado, extraído por seus reflexos, seja o seu reflexo em sombra, na água ou em espelhos, em desenhos, esculturas ou fotos.

Curiosidade e prazer como se, ao conferir detalhes de sua imagem, se reassegurasse da própria existência. (AMARAL, 2007, p.17).

Assim, alguns treinamentos com bonecos proporcionam ao ator um encontro consigo mesmo na medida em que, algumas vezes, trabalha-se para que o boneco se torne um reflexo da alma do manipulador. Não se trata de um processo somente interno, ele manifesta-se fisicamente. Os atores da companhia Seres de Luz já relataram eventos nos quais participantes de suas oficinas se sentiram mal durante os exercícios, e posteriormente justificaram o mal súbito como consequência de um estado psicológico sobre o qual perderam o controle durante o exercício. Além da imprescindível orientação responsável dos exercícios, a *roda final* também tem grande importância para que experiências como esta acabem por contribuir para o trabalho do ator, ao invés de configurarem um sentimento agônico, ou mesmo um trauma.

3.1.5. O ator-pesquisador

Durante o percurso que fizemos, vimos o trabalho do ator-manipulador diretamente vinculado a um processo de pesquisa empírica. No início, ele atua investigando seu próprio corpo, etapa pela qual todo ator passa ou passará, independentemente da linguagem teatral. Todavia, para o ator do Teatro de Animação essa pesquisa guarda uma particularidade, já que os registros encontrados em seu estudo são armazenados de modo que lhe possam servir em uma relação posterior com um objeto e, ainda, precisam ser tão latentes que tenham a capacidade de se estender ao inanimado.

Em grupo, o ator testa a transferência de energia, pois apenas a partir dela se pode estabelecer a comunicação, quando não se utiliza a linguagem verbal ou gestual. Percebe como é receber esta energia e como seu corpo deve estar preparado para dar condições para que isso aconteça. E, quando experimenta o estado coletivo, o ator pode descobrir o significado de agir em “harmonia”, termo recorrentemente utilizado quando se exalta uma manipulação coletiva. Essa harmonia é como aquela encontrada em cardumes, que de longe nos parece um corpo só, dançando sob a água, mas de perto notamos que muitos peixes se movimentam ao mesmo tempo, com o mesmo alento.

Com a experiência adquirida no coletivo, o ator compreende antecipadamente como deverá ser sua relação com o objeto, a qual lhe cobrará uma sensibilidade apurada e um amplo potencial de energia. Assim, corpo humano e corpo inanimado encontram no espaço entre ambos a essência de sua poética. Uma energia pertencente à fronteira entre humano e coisa.

O ator é um constante pesquisador de seu próprio fazer. No trabalho com o boneco, está sempre descobrindo e testando novas formas de com ele se relacionar. Todas as companhias citadas nesta pesquisa demonstram essa característica em seus processos de criação. De repente, o que falamos hoje pode ser velho e ultrapassado, pois já se descobriu outra forma de fazer. Se o humano já representa o estudo de uma vida inteira para o ator, no Teatro de Animação ele ainda deverá investigar o material e a relação que com ele pode estabelecer.

É importante interar que os grupos escolhidos para este estudo são comprometidos com a pesquisa da linguagem também em nível teórico. Para a construção dos espetáculos os grupos realizam pesquisa bibliográfica sobre técnicas de animação e outros temas que interessem à montagem e, já há alguns registros desses processos impressos. Henrique Sitchin da Cia Truks, por exemplo, escreveu recentemente um livro em que relata a experiência da companhia, nele também há um

artigo dos atores da companhia Morpheus em que refletem sobre parte de seu processo de criação.

3.2. Confeccionar: ato de criar

Reside neste item uma das principais especificidades do trabalho do ator no Teatro de Animação. Como já esclarecemos anteriormente, o ator manipulador não necessariamente constrói bonecos ou objetos; porém, nos grupos aqui estudados, a confecção se encontra presente no processo de criação do ator, apresentando-nos uma singularidade neste modo de se fazer teatro.

Discorreremos ao menos sobre dois processos de criação distintos encontrados pela pesquisa de campo, nos quais se apresenta a confecção como função criadora do ator. Poderíamos, aliás, referir dois tempos diferentes, visto que a principal diferença se apresenta na questão de “quando construir o boneco”.

Na pesquisa, percebeu-se que os grupos Sobrevento e Cia. Truks fazem uma pesquisa prévia ou concomitante à confecção do boneco. Na maioria dos processos de criação de espetáculos do grupo Sobrevento, veiculam-se, em princípio, as ideias sobre qual história desejam contar no espetáculo e qual técnica estudar. Trata-se de uma companhia que se caracteriza por desenvolver uma técnica de teatro distinta em cada espetáculo, fazendo com que muitas vezes a técnica seja o primeiro elemento a ser definido.

Depois se inicia um longo processo de pesquisa sobre a técnica escolhida, no qual os atores imergem completamente. Muitas das escolhas fizeram o grupo se aprofundar em aspectos culturais estrangeiros, como em *Cadê Meu Herói*, em que estudaram o boneco de Luva Chinesa, proveniente do Teatro de Bonecos tradicional

da China, ou ainda o recente *Orlando Furioso*, em que pesquisaram os Puppi, bonecos de Varões oriundos da região da Sicília, Itália.

Nas suas escolhas interculturais, o Sobrevento procura estabelecer um intercâmbio cultural entre o país estudado e o Brasil. Isto porque toda técnica, principalmente as tradicionais, carrega aspectos culturais locais. Por isso, o grupo acredita que a renovação constante do Teatro de Bonecos é fundamental, e este processo passa também por esse intercâmbio. Sobre a pesquisa dos Puppi, por exemplo, Luís André Cherubini diz: “encontramos muitas coisas que para o povo daquela região da Itália já é um código estabelecido, mas para nós não faz o menor sentido.” Cherubini ainda chama atenção para o fato de que quando ainda não havia televisão, os espetáculos de Puppi eram a grande atração de algumas cidades da Sicília, mas hoje não representam mais uma novidade: “lutas corporais, grandes batalhas, histórias de amor, que eram os grandes atrativos nos espetáculos, hoje, vemos todos os dias na televisão”.



Figura 24: Confeção de bonecos. Sobrevento Teatro, 2008.

Em *Cadê Meu Herói*, o processo de confecção dos bonecos ocorreu de uma forma peculiar. Após um mês de trabalho intenso com o mestre chinês Yang Feng, quinta geração de uma família que se dedicou ao teatro de bonecos, os atores já

dominavam a técnica de manipulação necessária ao espetáculo que ambicionavam construir. Então, convidaram para a confecção dos bonecos Mestre Saúba, considerado um dos mais importantes *mamulengueiros* do Brasil e que hoje tem como ofício principal o artesanato, devido à impossibilidade de sobreviver apenas de seu Teatro de Mamulengos.

A pedido do grupo, Mestre Saúba confeccionou os bonecos de luva da mesma maneira com que constrói seus Mamulengos. Entretanto, há entre o Mamulengo e a Luva Chinesa diferenças consideráveis na forma de confecção do boneco, logo, era sabido que haveria necessidade de adaptações posteriores. As principais peculiaridades desse tipo de boneco chinês residem no lado de dentro: os orifícios, por onde se movimentam a cabeça e as mãos do boneco pelos dedos do manipulador, são menores e fazem com que os movimentos desses membros sejam operados, na prática, pelas pontas dos dedos. Isso resulta em um melhor aproveitamento das articulações dos dedos. Outra característica é a existência de pernas que se movem de acordo com o movimento do punho do manipulador.

As adaptações nos Mamulengos do Mestre Saúba, para que se transformassem em bonecos de luva no estilo chinês, foram feitas pelos próprios atores, que dominando a manipulação de ambas as técnicas se encontravam em condições de fazê-lo. Já na criação de *Orlando Furioso*, os atores participaram de todo o processo de confecção dos bonecos, que totalizou seis meses de oito horas de trabalho diário. Desta vez, o grupo contou com a orientação de Luciano Padilla, professor argentino especialista na técnica Siciliana.

Durante a construção dos bonecos, o grupo já havia previsto as dificuldades da técnica e puderam pesquisar formas de minimizá-las. Uma das questões a ser resolvida era relativa ao peso dos bonecos. Os varões de ferro e a estrutura corporal de madeira maciça dão aos Puppi a característica de pesados. Assim, Luís André Cherubini conta que optaram por não construir os bonecos rigorosamente como os Puppi tradicionais. Durante a confecção, deixaram espaços ociosos na estrutura de

madeira e conseguiram dessa forma diminuir o peso para, assim, tornar a manipulação menos penosa para o ator. Mesmo assim, os bonecos utilizados no espetáculo pesam mais de três quilos cada.

Essas experiências demonstram a importância de o ator passar pelo processo de confecção. Somente por meio da participação, mesmo que incompleta como em *Cadê Meu Herói*, o ator é capaz de criar possibilidades para sua atuação em cena, encontrando e ajustando caminhos para sua relação com o boneco.

Nas criações da Cia. Truks, a primeira definição diz respeito à história do espetáculo e como contá-la, isto é, quais técnicas utilizar. Posteriormente, há um detalhamento de todos os elementos que serão necessários para a realização das cenas e só então se inicia a etapa da confecção de bonecos, adereços e cenário. Tudo feito pelos atores. O diretor Henrique Sitchin diz acreditar nesse processo anterior à construção, pois, segundo ele, a técnica de confecção deve servir às ideias cênicas e não o contrário.



Figuras 25 e 26: Criação do espetáculo *Isto não é um cachimbo*. Cia Truks, 2007.

No início dessa fase da criação do espetáculo, os atores da Cia. Truks dedicam-se a descobrir os materiais ideais e factíveis para os elementos das cenas. A

experiência adquirida pela companhia ao longo dos anos elimina muitas opções já testadas, assim como permite a preferência por determinadas técnicas. É importante também a troca de conhecimento entre os integrantes do grupo durante as reuniões, para definir como executar os projetos da companhia e compartilhar as muitas referências trazidas de experiências individuais. Portanto, trata-se de um procedimento no qual o trabalho coletivo é fundamental.

A manipulação direta por três atores é a especialidade da companhia, que trabalha, na maioria das vezes, com bonecos antropomorfos, porém, em um mesmo espetáculo pode haver a presença de técnicas distintas. No caso da peça *Gigante*, por exemplo, há também bonecos de luva, Teatro Negro e Máscara; em *Vovô* utilizam, entre outras coisas, Teatro de Sombras; ou, ainda, em *Zoo-Ilógico* se dedicam exclusivamente à animação de bonecos-objetos, feitos com utensílios domésticos. Sobre a escolha da técnica, Sitchin diz: “A técnica ideal não é a mais bonita ou a mais difícil, é aquela que melhor serve à cena que desejo realizar.”

Os atores da Cia. Truks costumam, esculpem, pintam, conhecem materiais e equipamentos, no entanto, toda medida provém do corpo. A consciência corporal do ator torna seu corpo sua principal ferramenta de medição. Talvez seja mesmo uma peculiaridade favorável ao ator no que diz respeito à construção de bonecos: o corpo é sua trena e o boneco sua semelhança.

Se nos acostumamos a pensar em uma sala ampla e vazia como local de criação do ator, definitivamente não encontraremos relação com o trabalho da Cia. Truks. No galpão da companhia o ator encontra poucos espaços vazios, é preciso afastar toda quinquilharia para ensaiar uma cena, isso porque todos aqueles materiais pertencem ao seu universo de criação. Este ator se diferencia por lidar com imagens que não o centralizam, isto é, os objetos em cena não estão ali para servi-lo apenas, mas para se relacionar com ele em nível de igualdade.

Assim como conquistar o domínio e a consciência do próprio corpo é basilar para o trabalho do ator, conhecer os materiais com os quais irá trabalhar possibilita

uma maior liberdade no momento da criação. Livre de barreiras técnicas, o ator pode colocar em prática as imagens que lhe surgem; e este conhecimento técnico de materiais se adquire na maioria das vezes de forma empírica, testando possibilidades.

Nos grupos Cia. Truks e Sobrevento, vimos a confecção dos bonecos concomitante ou posterior à concepção da técnica de manipulação e de outros aspectos concernentes ao espetáculo. Em uma segunda possibilidade, pode-se pensar na construção do boneco como anterior a qualquer elemento, ou seja, antes do boneco não há uma história a ser contada ou um tema sobre o qual se desenvolva o espetáculo. A dramaturgia surge da relação entre ator e boneco.

O conhecimento do material e a confecção do boneco adquirem relevo no processo de criação da companhia Morpheus nos dois espetáculos realizados, nos quais puderam ser vivenciados em situações diferentes os dois momentos apontados de inserção do processo de confecção na criação.

Em *Princípio do Espanto*, o ator João Araújo havia iniciado uma investigação sobre possibilidades de realizar a manipulação de um boneco antropomorfo e de manipulação direta por apenas um ator. Araújo, depois de confeccionar a personagem “Robertinho”, iniciou um inquieto estudo sobre o movimento do boneco e de possibilidades de adaptações em sua confecção para possibilitar que este fosse manipulado apenas por ele. O ator descobriu que, colocando mais peso nos pés do boneco, facilitaria sua estabilidade no chão, então, inseriu bolinhas de chumbo na estrutura interna dos pés. Densificou com látex as mão do boneco, para que também se ajustassem melhor ao restante do corpo.

Foi experimentando novas formas de manipular que Araújo conjecturou que o movimento da cabeça do boneco pudesse ser realizado com sua própria boca. Construiu então uma embocadura na parte de trás da cabeça do boneco e com os dois braços pode manipular ao mesmo tempo os membros inferiores e superiores da personagem. Apenas a partir deste longo processo é que o ator criou seu espetáculo solo.



Figura 27: Pesquisa de confecção. Morpheus Teatro. 2008.

Na última criação da companhia, intitulada *Pequenas Coisas*, desenvolveu-se novamente uma longa pesquisa sobre aspectos da construção dos bonecos, porém, desta vez houve um processo de pesquisa prévio à confecção, no qual a técnica escolhida serviu à ideia que presidiu a feitura dos objetos em cena. Desta forma, primeiro se decidiu sobre o tema do

espetáculo, cenas da vida cotidiana que guardam em si alguma poesia. Desta vez João Araújo contou com a presença de Verônica Gerchman, atriz e manipuladora. Novamente a técnica eleita pela companhia como mais adequada para a expressividade que almejavam em cena foi a da manipulação direta. Assim, o desafio na etapa da confecção consistiu na pesquisa de novas formas de construção deste tipo de boneco para a manipulação a dois. Contam:

Depois de muitas tentativas e pesquisas construímos uma empunhadura (para sustentação da cabeça) com canos de PVC, que, na verdade, está nas costas do boneco. Desta maneira o ator consegue conduzir com apenas umas de suas mãos, os movimentos da cabeça e do tronco. (ARAÚJO e GERCHMAN apud SITCHIN, 2009, p. 164).

Com isso, o objetivo da companhia era atingir a maior aproximação possível com os movimentos humanos. Para isso, aprofundaram-se também na escultura realista. Entretanto, em *Pequenas coisas* os atores também colocaram em cena o resultado de exercícios com outras técnicas, utilizaram máscaras e um tipo de boneco em que um

ator manipula a cabeça e outro, com suas próprias mãos, representa as mãos da personagem.



Figura 28: Espetáculo Pequenas coisas. Morpheus Teatro. 2008.

Portanto, a confecção pode estar inserida no trabalho do ator de diversas formas e em etapas distintas. O que vemos é que a construção de um espetáculo de Teatro de Animação pode exigir do ator a busca por conhecimentos variados. Um único processo de criação pode necessitar não só de estudos relativos ao corpo do

ator, mas também do entendimento de uma cultura específica, ou de técnicas de artes plásticas, descobertas de novas formas de confecção de bonecos, entre outras coisas. Enfim, em todos os processos de criação de espetáculos aqui apresentados, revela-se uma singularidade no trabalho dos atores envolvidos: a presença de uma pesquisa ampla e ramificada.

3.3. Quem cria, ator ou boneco?

Como pudemos observar até aqui, as companhias investigadas por esta pesquisa passam por um período que envolve uma série de procedimentos relativos à preparação do ator e à confecção do boneco como anteriores à sua presença física. Mas, com a chegada do boneco, como se dá a criação?

Os integrantes da companhia Seres de Luz afirmam: “quem cria não somos nós, é o boneco!”. Durante a realização de mesas redondas e palestras sobre o processo de criação da companhia, essa declaração costuma levantar polêmica e causar um grande estranhamento para aqueles que estão se iniciando na arte da manipulação de bonecos. Geralmente, as colocações contrárias argumentam que quem cria é o ator, já que o boneco é apenas um objeto, e portanto não pode criar.

Se durante uma discussão teórica é de fato complicado compreender este princípio adotado pela companhia, contudo, ao vivenciar parte do processo de preparação dos atores em oficinas práticas oferecidas pelo grupo, nota-se que ao término da atividade os integrantes conseguem atingir esse entendimento. Isso ocorre pelo fato de não se tratar de um procedimento racional, ou seja, a compreensão acontece por meio do trabalho corporal.

A etapa da preparação corporal do ator na companhia é intensa e tem como referências pesquisas sobre Clown e as metodologias do grupo LUME. A intenção é colocar o corpo em condições de “se deixar levar” completamente pelas proposições que partem do boneco (de seu material, sua forma, sua energia), sem que haja qualquer ato racionalizado. Trata-se de um fenômeno decorrente de uma relação absolutamente intensa entre ator e boneco.

A Cia Morpheus também trabalha com o princípio de que o boneco é criador. Seus roteiros, na maior parte, surgem a partir da relação com o boneco. Após o treinamento corporal, que como vimos preocupa-se com a conscientização dos movimentos corporais, passa-se um longo período de observação do boneco, descobrindo, entre outras coisas, suas características de movimento. Acreditam que o simples exercício de colocar o boneco sobre o colo, dar-lhe um leve movimento que sugira a respiração e olhar para seus olhos, já pode revelar ao ator vários aspectos da personalidade deste boneco, e em seguida é possível descobrir seus desejos. Sem racionalizar, o ator pode entender se o boneco deseja se levantar, abrir os braços, caminhar etc.

Nesse momento, pensar no movimento antes de executá-lo com o boneco pode colocar tudo a perder, nas palavras de João Araújo: “A gente, com nossos pensamentos, atrapalha o boneco, às vezes a gente pensa que ele quer dar um salto enorme, enquanto na verdade ele só queria dar um passo”. Dessa forma, as características do boneco vão, aos poucos, surgindo. O trabalho corporal rigoroso de antes passa a não ser mais necessário depois, já que, após um longo período de observação e descobertas, basta que o ator segure o boneco com as mãos para que ele logo adquira vida.

No período dos primeiros contatos com o boneco, na criação do espetáculo *Cuando Tu No Estás*, a companhia Seres de Luz trabalhou com a escolha de músicas para as personagens-bonecos. Contam que, para a criação das cenas, após a preparação corporal, apenas colocavam a música e deixavam que os bonecos propusessem os movimentos. Neste caso, a música teve papel importante e talvez determinante para a criação das ações cênicas.

Já a Cia. Truks trabalha com roteiros preestabelecidos. Assim, antes da etapa de contato com o boneco, já são conhecidas suas características de personalidade e as ações que deve executar em cena.

Entretanto, muitos outros aspectos surgem da relação ator/boneco. Cabe ao ator dar vida ao boneco e essa vida será composta de trejeitos corporais, idiossincrasias, ritmo e som próprios. Essas sutilezas surgem na relação do ator com o boneco, ora propostas pelo ator, ora pelo boneco. Como explica o ator da companhia, José Antônio do Carmo: “Não acho que nenhuma das partes tenha que se impor, nem o ator, nem o boneco. É um trabalho de simbiose. Ele precisa de mim e eu preciso dele, ele me pede e eu dou, eu peço e ele me dá. É uma troca de energia”.

A companhia trabalha principalmente com manipulação direta por três atores, técnica inspirada no *Bunraku*, teatro de bonecos tradicional do Japão. Dessa forma, é necessário que todos os atores estejam aptos para compreender a personalidade do boneco e que estejam integrados em uma única energia. No caso da Cia. Truks,

trabalha-se com o princípio de que o manipulador da cabeça, aquele que também executa a voz do boneco, é quem coordena toda ação. Entretanto, essa certa hierarquia entre os manipuladores não impede que o trabalho se configure coletivo, ao contrário, exige mais atenção dos atores em relação ao grupo, pois além da conexão com o boneco devem manter-se conectados entre si. E, como explica Tamao Yoshida, manipulador-chefe da tradicional companhia Bunraku do Japão: “A sincronização, como trabalhar em uníssono, você aprende isso com seus ossos, não pode ser ensinado por palavras.” (apud KUSANO, 1993, p. 194.).

Quando os atores atingem esse estado de integração plena e de energia única, acontecem momentos em que se têm a impressão de que o boneco age sozinho e, portanto, cria. Durante os ensaios esses momentos muitas vezes causam espanto entre os próprios atores, que por ora se desconcentram. O autocontrole nesses momentos de criação do boneco é também uma habilidade a ser desenvolvida pelo ator-manipulador.

3.4. Reflexos do caminho no destino

Observamos ao longo deste capítulo algumas características particulares de cada companhia estudada. Na pesquisa de campo notamos a força de alguns princípios adotados pelos grupos e eles também podem ser apreciados nos espetáculos, nos resultados destes processos de criação. Suas trajetórias e escolhas distintas refletem em seus produtos artísticos.

No processo de criação do grupo Sobrevento, há um verdadeiro mergulho, por parte dos atores, em todos os aspectos concernentes à técnica que estudam para realizar uma nova montagem teatral. No espetáculo, isso também se evidencia. Em *Cadê Meu Herói*, por exemplo, vemos a técnica do boneco de luva chinês muito

apurada. Assistindo ao registro em vídeo de parte do treinamento do grupo, ministrado pelo mestre na técnica Yang Feng, podemos observar o quanto os atores se aproximaram da manipulação tradicional, cuja perícia leva anos para ser conquistada. As cenas em que os bonecos lutam acrobaticamente e executam movimentos impensáveis para um boneco de luva, ao menos para quem desconhece a técnica, são reflexos de um trabalho persistente e verticalizado.



Figura 29: Espetáculo *Cadê meu herói*. Teatro Sobrevento. 2006.

As técnicas de confecção é parte das pesquisas que o Sobrevento realiza sobre uma nova técnica a cada espetáculo. O ator sempre participa de alguma forma, ou realizando ajustes estruturais no boneco, como em *Cadê Meu Herói*, ou passando por uma longa etapa de construção dos bonecos, como em *Orlando Furioso*. Desta forma, o grupo estudou muitas técnicas de confecção e manipulação, entre elas a manipulação direta para a criação de *Mozart Moments* e *Ato Sem Palavras*. Henrique Sitchin diz que *Ato Sem Palavras* foi a primeira peça com bonecos a que ele assistiu na qual os manipuladores eram figuras aparentes em cena. Segundo ele, essa experiência influenciou a Cia. Truks em seu modo fazer teatro. O caminho dessa companhia, porém, seguiu outro ideal: aprofundar-se em uma só técnica.

No aspecto da confecção, esta opção proporcionou um vasto conhecimento dos atores sobre mecanismos e materiais e, assim, a companhia encontrou um jeito próprio para a construção de bonecos, adereços e cenários. Nos espetáculos nos chama a atenção o sincronismo do grupo e a concentração sobre o boneco. Esse resultado vem por meio de um modo de fazer centralizado no boneco, em outras palavras, há um esforço coletivo para criar e sustentar a vida no boneco.

O diretor Henrique Sitchin prefere dizer que o trabalho do grupo não é baseado na técnica, mas na emoção. Sitchin acredita que a companhia se mantém atuante, há quase vinte anos, por ter como princípio que o ator esteja em cena sempre transpondo para o boneco sua emoção verdadeira. Em cena, vemos o grupo sincronizado nos movimentos do boneco, desenvolvendo uma espécie de dança a três, ou melhor, a quatro (com o boneco). Percebemos que os atores reagem, demonstrando seus sentimentos, às situações vividas pelos personagens. Sitchin conta que, no início, quando a companhia optou por essa manifestação emocionada dos manipuladores em cena, eles o faziam timidamente e sua solicitação como diretor era para que os atores “colocassem mais emoção”. Já hoje, tendo se apropriado totalmente desse modo de fazer, os atores algumas vezes acabam cometendo alguns excessos.



Figura 30: Espetáculo Bruxinha. Cia Truks. 2006.

A pesquisa de campo encontrou também outro aspecto que caracteriza o trabalho dessa companhia, o trabalho teórico. Trata-se de um processo que consiste no diálogo entre os atores sobre aspectos referentes à concepção do espetáculo. Podem ser desde a criação de cenas até questões sobre o conflito das personagens, ou mesmo sobre a manipulação. O processo de criação do espetáculo *Isto Não É Um Cachimbo*, por exemplo, teve em seu início uma longa etapa de reuniões em que os atores dialogavam sobre suas impressões acerca das imagens surrealistas, das obras de René Magritte, e sobre as possibilidades cênicas que elas apresentavam. As cenas do espetáculo foram criadas, pois, de forma teórica, para depois serem experimentadas na prática.

A companhia Morpheus traz algumas similaridades com o trabalho da Cia. Truks, já que os dois atores do grupo, João Araújo e Verônica Gerchman, foram integrantes desta última companhia. Entretanto, a etapa teórica não parece fazer parte dessas semelhanças. Os atores realizam um processo de criação em sua maior parte prático e baseado, principalmente, na relação com o boneco. Essa relação não guarda implicações somente na técnica de manipulação do boneco, mas também em um processo de pesquisa constante sobre formas de confecção.

Vemos no espetáculo *O Princípio do Espanto* o resultado desse vínculo intenso entre ator e boneco. A movimentação da cabeça do boneco, sendo realizada por meio da boca do ator, é um fator que aproxima objeto e manipulador ainda mais, dando-nos a impressão em alguns momentos de se tratar de um único ser. Mas, segundo Araújo, esta ligação é reflexo de um trabalho cotidiano que nem sempre significa treinamentos exaustivos e pode consistir apenas em exercícios simples, mas diários.

O vínculo entre ator e boneco começa na confecção, etapa para a qual a Cia Morpheus dedica ampla pesquisa. Esse processo garante ao ator um conhecimento completo sobre a estrutura do boneco, o que em cena se evidencia no domínio do ator sobre a manipulação. O mesmo ocorre no trabalho da Cia. Seres de Luz, que também

dá grande importância para a construção dos bonecos pelos atores, acreditando neste estreitamento de vínculo.



Figura 31: Espetáculo *Cuando tu no estás*. Seres de Luz Teatro, 2002.

Muitas das criações da companhia Seres de Luz são resultantes de um treinamento corporal intenso, focalizado na transposição de energia atoral para o boneco. A ênfase dada pelos atores ao olhar do boneco em seus estudos de manipulação reflete-se nitidamente em cena. No espetáculo *Cuando Tu No Estás*, o olhar das bonecas e dos manipuladores, que também constituem personagens, conduz o espectador. Podemos perceber, ainda, a energia pulsante dos atores em cena, sendo capaz de atingir não apenas o boneco, mas também o público.

Poderíamos, a partir desta reflexão, concluir que os espetáculos não são mais que reflexos das escolhas de caminhos de cada companhia. Caminhos que não dizem respeito apenas a aspectos da linguagem, mas também ao tipo de relação que cada grupo desenvolve com seu fazer artístico.

Conclusões



Conclusões

*Um bom poema é aquele que nos dá a impressão
de que está lendo a gente ... e não a gente a ele!
(Mário Quintana)*

Considerando que o teatro é a arte da comunicação entre ator e público, e que o boneco, ou objeto, é um meio para tanto, as técnicas servirão unicamente para orientar e apontar caminhos possíveis para a expressão artística através da linguagem do Teatro de Animação. Nesse sentido, o resultado desta pesquisa situa-se em um território entre a técnica e a poesia, presentes no sistema complexo em que se revela o trabalho do ator-manipulador.

Podemos aqui fazer uma analogia entre a citação a Mário Quintana e o nosso objeto de estudo. Podemos considerar que o auge da relação entre ator e matéria acontece quando o primeiro é conduzido pelo segundo, e não o contrário. No trabalho das companhias aqui estudadas, observou-se que, quando esse fenômeno se dá, o ator atinge o grau máximo do seu potencial criador e artístico. Consequentemente, para o espectador, este é o momento de maior contemplação, quando se pode observar e sentir a presença do humano e a do material em absoluta sintonia.

O que possibilita a expressão pulsante do objeto, máscara ou boneco, é a energia que flui no espaço entre os dois seres, o humano e o inanimado. Repleto de vida, esse espaço opera essa relação, efetuando a troca de potencialidades artísticas entre ambos os elementos. Para entendermos melhor:

O mundo quântico é caracterizado pela ausência de permanência: há uma agitação perene, incessante. A rigidez material familiar é uma ilusão causada pela nossa percepção macroscópica da realidade. O nada tem certa energia associada. A agitação de partículas da matéria redefine a energia de um sistema físico. Mesmo na imobilidade existem micro-movimentos. (GLEISER apud COSTA, 2006, p.162).

Para desenvolver a consciência deste “lugar”, o ator deve percorrer um longo caminho, trabalhar para sustentá-lo e, posteriormente, para dominá-lo. Para esse fim é que convêm as técnicas.

No trabalho dos atores, verificamos que a relação estabelecida com a técnica perpassa os aspectos pragmáticos. Ou seja, a técnica não serve ao ator como algo concreto, definido e previsível. Ela é atingida, e dela são extraídos seus benefícios, por meio de uma relação que se configura na esfera do sensível. A companhia Seres de Luz, por exemplo, busca no treinamento corporal intenso situar-se nesta esfera, para assim poder se utilizar daquilo que a técnica pode lhe oferecer em termos artísticos.

Este relacionamento sensível necessita de um corpo sensível. Como vimos no decorrer do estudo, há meios distintos para instaurar esse estado, mas em todos está presente o usufruto das capacidades próprias da arte de ator. As companhias aqui estudadas possuem históricos de formação profissional entre os quais encontramos ao menos uma semelhança, já que a grande maioria dos atores já atuava no teatro antes do primeiro contato com um boneco. A importância desta característica se evidencia em cena, por meio do domínio do ator de seu principal instrumento, que não é o boneco, mas seu próprio corpo, suas emoções, sua voz, sua presença, seu espírito.

Esses atores, ao se inclinarem para o Teatro de Animação, encontraram novos desafios e são nestes encontros que se configuram as especificidades das quais tratamos no decorrer do estudo. Todas elas poderiam se resumir em um só aspecto, a relação ator/matéria, em todas suas etapas: na confecção, no treinamento e em cena. A presença do material no processo criativo do ator se mostrou neste estudo a fonte de todas as reflexões.

Neste processo, a confecção aparece como uma etapa que, nas companhias estudadas, não abrange apenas a feitura do objeto, revela-se um sistema importante para a concepção da cena em diferentes aspectos, entre eles a construção da personagem. A técnica de confecção está diretamente ligada às características físicas

da personagem, ao passo que as possibilidades de manipulação, definidas pela técnica, estão relacionadas à criação do repertório de movimentos.

A confecção também aproxima o ator da condição de matéria do objeto a ser manipulado, já que possibilita o contato entre ambos desde o estado bruto do objeto. Esse material bruto exerce influência sobre a interpretação do ator, como no grupo Sobrevento: em *Um Conto de Hoffmann*, os atores manipulavam figuras de papel; enquanto que em *Orlando Furioso* atuavam com bonecos feitos de ferro e madeira.

A atuação com os materiais, que se distinguem quanto aos aspectos físicos, resulta em qualidades de interpretação cênicas igualmente distintas. A matéria bruta também é suscetível à energia atoral. Isso significa que o ator não se relaciona nesse processo como um artesão, ou artista plástico, mas como ator e, por conseguinte, entende a matéria como “teatral”.

Para Henrique Sitchin, Cia. Truks, o processo de confecção une o grupo em torno do objetivo final que é o espetáculo, e assim os atores se situam como criadores não apenas na atuação em cena, mas no espetáculo como um todo. Ou seja, a confecção estreita o vínculo entre grupo e espetáculo, e entre ator e objeto.

Retrocedendo historicamente na formação cultural contemporânea, é possível compreender que a relação com o objeto e com o material tem sido o centro de conceitos desenvolvidos desde as vanguardas artísticas da modernidade. Esse entendimento, a partir de um olhar adjacente às artes visuais, parece fundamental para a pesquisa do Teatro de Animação, na medida em que este absorve muitas referências das artes visuais e, concomitantemente, a elas cede outras.

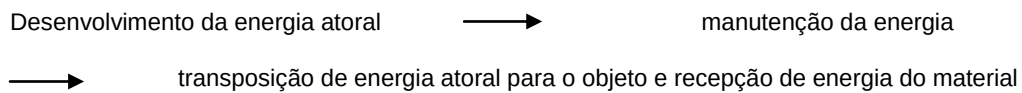
No espetáculo *Isto Não É Um Cachimbo*, da Cia. Truks, temos esta relação evidenciada pelo processo de criação das cenas, que se deu sobre as imagens de obras do pintor surrealista René Magritte. Segundo Sitchin, o grupo sempre viu nas obras surrealistas um diálogo direto com o Teatro de Animação, pois assim como os surrealistas colocam na tela imagens consideradas impossíveis e absurdas, o mesmo pode ser feito em cena por essa linguagem teatral.

O Teatro de Animação também aproxima os atores do uso da tecnologia, na medida em que ela se torna um elemento aliado para a realização de idéias cênicas. A tecnologia acompanha este tipo de teatro há tempos, pois o desenvolvimento desta linguagem sempre esteve ligado à criação de mecanismos, por exemplo, para a articulação de bonecos.

Hoje a tecnologia está inserida no Teatro de Animação não somente nas técnicas de confecção, mas em novos recursos para a criação de cenas. A Cia. Truks, dos grupos estudados, é a que mais se vale destes elementos modernos. Em *Big Bang* os atores interagem com uma televisão e, no último espetáculo da companhia, *Os Vizinhos*, o cenário é constituído por dois telões onde se projetam imagens e animações gráficas.

Nos aspectos diretamente vinculados à função interpretativa do ator, deparamo-nos recorrentemente com questões que devem ser observadas em nível específico quando nos remetemos à atuação com um objeto. A capacidade de transposição e recepção de energia é um dos principais fatores que norteiam todos esses elementos, tais como: presença cênica, construção de personagem, expressão e treino da voz e do corpo.

Abordamos, nos aspectos concernentes à atuação no Teatro de Animação, a capacidade do ator para transferir sua energia ao objeto e para estar disponível na recepção de energia do material. Concluímos, a partir disso, que muitas das teorias e métodos utilizados para a preparação do ator de teatro podem servir ao ator-manipulador se houver a consciência de que as potencialidades desenvolvidas deverão ser estendidas ao objeto. Ou seja, qualquer energia estimulada não poderá limitar seu fluxo no corpo do ator e deverá ir além, até que se alcance o objeto. O processo de criação da companhia Seres de Luz, por exemplo, segue um sistema que possibilita a visualização das seguintes etapas:



Notamos que o processo de criação da cena implica na troca de energias entre ator e objeto. O treinamento tem como objetivo final encontrar a medida exata desta relação e, a partir dela, surgem os primeiros estímulos criadores. Nos espetáculos esta condição se evidencia como fator que prende a atenção do espectador e caracteriza a capacidade poética do Teatro de Animação.

Os grupos estudados se caracterizaram pela pesquisa da linguagem do Teatro de Animação, que envolve todos os elementos para a construção do espetáculo. O ator nesse processo atua de forma integral, o que se apresenta como uma de suas particularidades. Os processos de criação dos espetáculos *O Princípio do Espanto* e *Pequenas Coisas*, da Cia Morpheus, por exemplo, envolveram os atores em longas pesquisas que abrangeram a descoberta de novas técnicas de confecção de bonecos e suas manipulações, a elaboração do texto e a construção de cenários e adereços.

Os papéis do ator do Teatro de Animação contemporâneo são muitos. Trata-se de um artista tão híbrido quanto sua arte. Contudo, verificou-se que, mesmo diante de todas as possibilidades de expressão que este teatro nos dá, sua arte ainda é, essencialmente, uma arte do corpo.

Referências bibliográficas

Bibliografia específica:

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas**. São Paulo: Edusp, 1993.

AMARAL, Ana Maria. **O Ator e Seus Duplos**. São Paulo: SENAC, 2004.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Animação**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1997.

ARAÚJO, João e GERCHMAN, Verônica. “O processo de criação e pesquisas do espetáculo Pequenas Coisas”. In SITCHIN, Henrique. **A Possibilidade do novo no teatro de animação**. São Paulo: edição do autor, 2009.

BELTRAME, Valmor N. **Animar o inanimado**: a formação profissional no teatro de bonecos. Tese de Doutorado. ECA/USP, São Paulo, 2001.

BELTRAME, Valmor N. (Org.) **Teatro de bonecos**: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008.

CINTRA, Wagner. **O circo da morte**. Dissertação de Mestrado. ECA/USP, São Paulo, 2003.

COSTA, Felisberto. S. A Outra Face: **A máscara e a (Trans)formação do ator**. Trabalho de livre-docência. São Paulo, ECA/USP, 2006.

COSTA, Felisberto S. **A poética do ser e não ser**: procedimentos dramaturgicos do teatro de animação. Tese de doutorado. ECA/USP, São Paulo, 2001.

COSTA, Felisberto S. “Algumas palavras sobre a arte da manipulação (ou da animação) ou conforme os desideratos de cada qual”. In: BELTRAME, Valmor N. (Org.). **Teatro de Bonecos**: distintos olhares sobre teoria e prática. Florianópolis: UDESC, 2008.

GILLES, Annie. **Imagens de la marionnette**. Nancy: Presses Universitaires, 1993.

GERVAIS, André C. **Gramática elementar de manipulação para bonecos de luva**. Trad: Álvaro Apocalypse. Paris: Bordas, 1947.

JURKOWSKI, Henryk. **Aspects of the Puppet Theatre**. London: Puppet Centre Trust, 1988.

JURKOWSKI, Henryk. **Consideraciones sobre el Teatro de Títeres**. Bilbao: Concha de la Casa, 1990.

KLEIST, H. Von. **O Teatro de marionetes**. Rio de Janeiro: Sete Letras, 1997.

KUSANO, Darci. **O Teatro de Bunraku e Kabuki: uma visada barroca**. S. Paulo: Perspectiva, 1993.

KOURILSKI, Françoise. **Le Bread and Puppet Theatre**. Lausanne: L'Age d'Homme, 1971.

MESCHKE, Michael. **Una estética para el Teatro de Títeres**. Bilbao: Concha de la Casa, s.d.

SANTOS, Gláucio M. **Reflexões sobre o processo de aprendizado para o ator através de formas animadas**. Tese de Mestrado. Rio de Janeiro: UNIRIU, 2000.

SITCHIN, Henrique. **A possibilidade do novo no teatro de animação**. São Paulo: edição do autor, 2009.

Bibliografia geral:

ADES, Dawn. **Dadá e o surrealismo**. Lisboa: Labor do Brasil, 1976.

ASLAN, Odette. **O ator no século XX**. São Paulo: Perspectiva, 1994.

ARTAUD, A. **O teatro e seu duplo**. S. Paulo: Martins Fontes, 1999.

AZEVEDO, Sônia M. **O papel do corpo no corpo do ator**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BARBA, Eugênio e SAVARESE, Nicola. **A arte secreta do ator**: Dicionário de antropologia teatral. Campinas: Unicamp, 1995.

BARBA, Eugênio. **A terra de cinzas e diamantes**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema de objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BONFITO, Matteo. **O ator-compositor**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BRADLEY, Fiona. **Surrealismo**. Cosac Naif. São Paulo, 2004.

BRECHT, Bertold. **Estudos sobre teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.

BRECHT, Bertold. **Teatro dialético**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1997.

BROOK, Peter. **O teatro e seu espaço**. Petrópolis: Vozes, 1970.

BURNIER, Luís Otávio. **A Arte de Ator**: da Técnica à Representação. Unicamp. Campinas, 2001.

CARLSON, Marvin. **Teorias do teatro**. Trad. Gilson César Cardoso de Souza. São Paulo: Edunesp, 1997.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. S. Paulo: Perspectiva/Edusp, 1989.

CRAIG, E.G. **A Arte do Teatro**. Lisboa: Arcádia, s.d.

FERRACINI, Renato. **A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator**. Campinas: Ed. Unicamp, 2003.

FLASZEN, L.; POLLASTRELLI, C.; MOLINARI, R. (Orgs.). **O teatro laboratório de Jerzi Grotowski**. 1959-1969. São Paulo: Perspectiva, 2007.

FO, Dario. **Manual mínimo do ator**. São Paulo: Senac, 2004.

GARCIA, Silvana. **As trombetas de Jericó**. Teatro das vanguardas históricas. São Paulo: Hucitec, 1997.

GLUSBERG, J. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

GOLGING, John. "Cubismo". In: STANGOS, Nikos (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca de um teatro pobre**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

HEGEL, G. W. F. **O belo artístico ou o ideal**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

ISAACSSON, Marta. O desafio de pesquisar o processo criador do ator. In: CABRAL, Biange, CARREIRA, André, FARIAS, Sérgio C., RAMOS Luiz F. **Metodologias de pesquisa em artes cênicas**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.

JUNG. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.

KUSNET, Eugênio. **Ator e método**. Rio de Janeiro: Serviço Nacional de Teatro - Ministério da Educação e Cultura, 1975.

LECOQ, Jacques. **Le théâtre de geste**. Paris: Bordat, 1987.

LYNTON, Norbert. Futurismo. In: STANGOS, Nikos (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

MOLES, Abraham A. **Semiologia dos objetos**. Petrópolis: Vozes, 1972.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: Construção do personagem**. São Paulo: Ática, 1989.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**. São Paulo: Perspectiva: 2005.

ROUBINE, J. J. **A linguagem da encenação teatral (1880-1890)**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

RYNGAERT, P. **Ler o teatro contemporâneo**. S. Paulo: Martins Fontes, 1998.

SAKAE, M. Giroux. Zeani: **Cena e pensamento nô**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

STANGOS, Nikos (Org.). **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1989.

STANISLAVSKI, Constantin. **A criação de um papel**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1990.

SUBIRATS, Eduardo. **Da vanguarda ao pós-modernismo**. São Paulo: Nobel, 1991.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno**. Trad: Luiz Sérgio Repa. São Paulo: Cosac e Naif, 2001.

Artigos e revistas:

APOCALYPSE, Álvaro. Oficina de teatro de bonecos: um método como outros. In **Mamulengo**. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Teatro de Bonecos (ABTB), v. 10, 1981.

COSTA, Felisberto S. O objeto e o teatro contemporâneo. In **Móin-Móin**. Revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Número 4. Jaraguá do Sul: SCAR-UDESC, 2007.

DENNISON, George. Sobre o Bread & Puppet Theatre. In **Mamulengo**. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Teatro de Bonecos (ABTB), v. 7, 1978.

GABRIELI, Osvaldo. O teatro do XPTO: poesia, buscas e inquietações. In

Mamulengo. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Teatro de Bonecos (ABTB), 1973-1981, v. 1-11.

Móin-Móin. Revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR-UDESC, v.1-5, , 2005-2008.

VELHINHO, Miguel. Ação! Proximidades entre a linguagem cinematográfica e o Teatro de Animação. In **Móin-Móin**. Revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR-UDESC, v.1, , 2005.

VIVÁCQUA, Maria do C. Da manipulação. In **Mamulengo**. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Teatro de Bonecos (ABTB), v. 6, 1977.

Referências Eletrônicas:

Pequod. Disponível em: <http://www.pequod.com.br>

CHENG, Gordon. Máquina pensante. Disponível em:
<http://www.agencia.fapesp.br/materia/6789/especiais/maquina-pensante.htm>

Catálogos:

O teatro do Sobrevento. Edição do grupo Sobrevento. São Paulo, 2004.

Entrevistas:

ABEL, Saavedra. Contato via e-mail. Novembro, 2008.

CHERUBINI, Luiz A. Contato pessoal. Outubro, 2008.

GERCHMAN, Verônica. Contato pessoal. Julho, 2007.

SITCHIN, Henrique. Contato pessoal. Julho, 2007.