



UNIVERSIDADE DE ÉVORA

ESCOLA DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS

O ATOR QUE É TAMBÉM MANIPULADOR: possibilidades da relação entre ator e boneco

Mariliz Regina Schrickte

Orientadores: Prof. Dr. Christine Zurbach e Prof. Igor Gandra

Mestrado em Teatro

Área de Especialização | Ator/encenador

Trabalho de Projeto

Évora, 2017



UNIVERSIDADE DE ÉVORA

ESCOLA DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS

**O ATOR QUE É TAMBÉM MANIPULADOR:
possibilidades da relação entre ator e boneco**

Orientadores: Prof. Dr. Christine Zurbach e Prof. Igor Gandra

Mestrado em Teatro

Área de Especialização | Ator/encenador

Trabalho de Projeto

Évora, 2017



RESUMO:

A investigação teórico-prática de conclusão deste mestrado orbita em torno do tema “relações do ator com o boneco” e desenvolve uma experimentação teatral que envolve cenicamente as performances do ator e do ator-manipulador. A pesquisa parte de uma investigação sobre as inúmeras possibilidades de relação entre o intérprete e o animado, abrangendo eventos históricos, publicações, processos, espetáculos e profissionais que se envolvem com o tema, culminando com o relato da experimentação cênica desenvolvida e consequentes reflexões sobre o ator que é também manipulador. A pesquisa engloba uma etapa de pesquisa no Instituto Internacional da Marionete em Charleville-Mézières e um intercâmbio com o Teatro de Ferro em Porto.

Palavras-chave: Teatro de Bonecos; Teatro de Objetos; Ator; Manipulador; Animação à vista.

THE ACTOR THAT IS ALSO PUPPETEER: possibilities of the relationship between actor and puppet

ABSTRACT: The theoretical-practical research for the conclusion of this master's degree orbits around the "actor's relations with the puppet" theme. It develops a theatrical experimentation that involves the performances of the actor and of the actor-manipulator. The research is based on an investigation into the relationship possibilities between the interpreter and the animated, covering historical events, articles and publications, creative processes, spectacles and professionals that are involved in the theme. It culminates with a report about a developed scenic experimentation and consequent reflections about the actor who is also a manipulator. The research includes a stage at the *Institut International de la Marionnette* on Charleville-Mézières and an exchange with the Teatro de Ferro group from Porto.

Keywords: Puppets Theater; Object Theater; Actor; Manipulation

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a minha família, aos meus pais amados e meu amado irmão. Agradecer ao meu grupo Pigmalião Escultura que Mexe por me fazer apaixonar pelos bonecos e ser um grande apoio em todas as etapas do meu trabalho.

Agradecer à minha amada orientadora e amiga Prof^a. Christine Zurbach. Agradecer aos professores e amigos da Universidade de Évora, especialmente à Prof^a. Isabel Bezelga, Prof. José Alberto Ferreira e Paulo Roque. Agradecer ao Instituto Internacional da Marionete em Charleville-Mézières e ao grupo Teatro de Ferro do Porto pelo acolhimento ao meu projeto. Agradecer ao Fundo Municipal de Cultura de Belo Horizonte pelo apoio na realização da última etapa do trabalho.

Agradecer ao incrível Eid Ribeiro pelos direcionamentos e aos meus amigos Eduardo Felix, Aurora Majnoni, Igor Godinho, Marina Abelha e Daniela Schrickte Stoll pelos conselhos e abraços. Agradecer à revista brasileira Móin-Móin, grande contribuidora à minha pesquisa.

E principalmente agradecer ao meu amado Alarcone de Almeida que segurou a minha mão em todos os momentos e fez este sonho se tornar possível.

Índice

Introdução

1. **Exploração Teórica | 9**
 - 1.1 Os primórdios | 9
 - 1.2 A Idade Média, a *Commedia dell'Arte* e os bonecos de luva | 12
 - 1.3 As vanguardas artísticas e o teatro de bonecos | 16
 - 1.4 A vez do boneco: a renovação do teatro europeu do século XIX e XX | 20
 - 1.5 Animação à vista do público e seus grandes nomes | 29
 - 1.6 O ator que é manipulador e suas ferramentas para a presença simultânea | 35
 - 1.7 Terminologias e especializações | 41

2. **Análise Prática | 44**
 - 2.1 Possibilidades no trabalho do grupo Teatro de Marionetas do Porto | 45
 - 2.2 Teatro Físico e Gestual: *Dos à Deux*, Mossoux-Bonté e *Théâtre du Mouvement* | 51
 - 2.3 Visceralidade e degradação: *El Periferico de Objetos* | 58
 - 2.4 Pigmalião Escultura que Mexe: um relato de experiência | 61

3. **Experimentação Pessoal | 67**
 - 3.1 Confeção dos Bonecos e Objetos | 69
 - 3.2 Sala de Ensaio | 71
 - 3.3 A Construção da Dramaturgia | 74
 - 3.4 A Estreia | 78

Conclusão

Bibliografias

Introdução

Característica própria, debato-me por horas dentro de minha cabeça sobre o porquê de pensar e escrever sobre a arte. Na contínua busca por um entendimento sobre o fazer artístico e o meu lugar nele, não consigo ainda pensar em desenvolver um trabalho acadêmico sem que tenha à espreita algum processo prático.

Entendendo que a pesquisa se direciona ao coletivo, confesso que este trabalho se iniciou como um desafio individual de encontrar o meu próprio discurso cênico. Espero que a escrita sobre todos estes obstáculos pessoais encontrados seja de valia para aqueles que também se defrontam com a incerteza, a inconstância, a graça e a desgraça da criação artística.

Há quinze anos me entendo como atriz. Há dez anos entrei por acaso na linguagem do teatro de formas animadas. Não foi uma busca, apenas uma serendipidade que se colocou no meu caminho e pelo qual dediquei os últimos anos. Neste trajeto, pude perceber a grande ferramenta que esta área se configura no trabalho do ator. Não tenho a intenção de substituir minha condição de atriz pela de manipuladora. Tenho como objetivo de trabalho encontrar as possibilidades que o objeto me atribui como parceiro de cena ou como linguagem de encenação.

Convenhamos: o teatro de formas animadas encanta porque materializa em cena possibilidades apenas sugeridas pela palavra. Aqui a palavra se torna quase obsoleta: o material do objeto; as suas possibilidades de multiplicação, divisão, ilusão, duplicação, proliferação, dissimulação; a fisicalização do inconsciente; os diversos jogos possíveis entre o vivo e o morto; são só alguns fatores que acabam por alar a imaginação do público.

Um ator que resolva usar dessa ferramenta em seu trabalho prepara um terreno para cultivar diversas outras possibilidades expressivas para suas encenações. São elementos da poesia visual que jogam com metáforas e simbolismos para atribuir quase que “efeitos especiais” para suas performances.

João Paulo Seara Cardoso, grande mestre e fundador do grupo Teatro de Marionetas do Porto, traz em seu texto “A Falta de Vida” (s.d.) um importante ponto de reflexão: o grande paradoxo do teatro está na inevitabilidade de representar o homem através dele mesmo, ou seja, na sua dupla condição de material de representação e ser representado. Desse paradoxo surgem os vários treinamentos em busca de um corpo extracotidiano e também na busca de outros corpos que possam tornam, nas palavras de Peter Brook, a vida mais legível, mais visível. O boneco entra justamente aí, na sua capacidade de representar o homem e de servir-se de mediador entre ator e público, onde o primeiro deposita as suas palavras e seu espírito sem perder a sua individualidade. O ator torna-se, então, espectador de si mesmo. O objeto imprime o distanciamento necessário para que o público se afaste do real e abra uma porta para seus sonhos e ilusões.

Neste trabalho me proponho a traçar um caminho de experimentação e criação cênica na “bonecaria”, nome carinhoso que dou à linguagem de animação dos objetos. Para tanto, começo por uma rápida exploração teórica que me permite entender um pouco mais a história e os paradigmas do teatro de formas animadas. Como e por que o boneco surgiu na vida do homem? Quais suas utilidades e suas primeiras manifestações? Quais os encontros e desencontros do teatro de bonecos e objetos com o teatro de atores? Aqui encontro momentos de ascensão e decadência, de evolução e revolução na história da humanidade e do teatro. Entro às vezes em algumas ramificações filosóficas, religiosas, místicas e antropológicas que envolvem os objetos. Chego ao aparecimento da animação à vista do público e dos questionamentos sobre a ilusão consciente. Quais são as principais referências e ferramentas para o trabalho do ator-manipulador? Mesmo usando da liberdade no uso das inúmeras expressões e termos (bonecos, marionetes, objetos, formas animadas, manipuladores, bonequeiros) que designam a linguagem e seus elementos no decorrer do trabalho, dedico uma última parte a situar as múltiplas terminologias e especializações da área.

No segundo capítulo, começo a adentrar no terreno prático e faço uma análise pessoal de alguns trabalhos que abordam diferentes formas de confrontar o animado e o inanimado. São grupos que admiro e que acredito trazerem outros tratamentos no assunto, como o português Teatro de Marionetas do Porto, o francês *Théâtre du Mouvement*, o belga Mossoux-Bonté, o argentino *El Periférico de Objetos* e o franco-brasileiro *Dos à Deux*. Dedico uma parte também a dissertar sobre minha experiência como atriz no grupo Pigmalião Escultura que Mexe. Vou até o Instituto Interacional da Marionete, em Charleville-Mézières na França, à procura de autores que navegam pelos mesmos rios.

Por fim me aventuro na cena. Enriquecida de princípios teóricos e inspirações práticas, construo meu próprio processo de criação cênica utilizando como base as possibilidades que tem o ator que é também manipulador. O terceiro capítulo se dedica a dissertar sobre as etapas vivenciadas, que vão desde a construção dos objetos até o processo de costura dramática de uma encenação e sua estreia. É quase a narração de uma jornada sem receitas e métodos, apenas sugestões de possíveis caminhos na tentativa de encontrar o fim do arco-íris, elucidando questões sobre um trabalho criativo que encontra nos objetos uma nova possibilidade para a performance de uma só atriz.

1. Exploração teórica

A história do teatro de formas animadas encontra diversas bibliografias e é de fato já muito conhecida pelos profissionais da área. Este capítulo pretende fazer uma breve abordagem sobre a evolução da linguagem desde os primórdios até a contemporaneidade, no intuito de destacar pontos de reflexão para as análises e práticas posteriores. Para tanto, dedica-se principalmente a encontrar pelo caminho intersecções históricas entre o teatro de bonecos e o teatro de atores.

Pensar sobre a história do teatro sem relacioná-lo com a evolução da humanidade se torna superficial. A forma como o teatro é visto e apresentado está intimamente alinhavada às relações sociais e a concepção de mundo das pessoas que vivem naquele espaço-tempo. Em se tratando de bonecos, percebemos ainda mais confluências que muitas vezes fogem da prática artística e enveredam para outras questões, principalmente religiosas, simbólicas, filosóficas e psicanalíticas, adquirindo, inclusive, outras funções que não a de obra de arte.

1.1 Os primórdios

É sabido que os bonecos, objetos e máscaras nasceram junto do teatro e são presentes em todas as culturas milenares. Foram usados desde o princípio para a representação de divindades e para o homem explicar a sua existência. Com o passar do tempo, pegaram outros caminhos e se caracterizaram como outra linguagem, às vezes se cruzando em esquinas, às vezes na contramão.

Ao longo da história, o teatro de bonecos e o teatro de atores travam uma relação de quase amor e ódio. Apesar de passarem a maior parte dos séculos separados, tiveram décadas de verdadeiros encontros, cooperações e cruzamentos.

A necessidade de se representar é inata à espécie humana. Com medo da morte, o homem tenta entender a vida, estabelecer ligações com o divino e preservar a sua imagem. Com desenhos e esculturas de si próprio, o homem conseguiu se eternizar e se comunicar com seus descendentes por muitos séculos. Seja com argila, com pedaços de madeira, com barro e outros recursos que tinha disponíveis, os duplos humanos estão espalhados pelo tempo e pelo espaço.

Paulo Balardim (2004) cita alguns exemplos do que seriam os primeiros bonecos da humanidade, esculturas móveis usadas pelas culturas primitivas. São elas: as figuras com falos movidos a fio que eram transportadas pelos povoados durante os cultos a Osíris no Egito Antigo; as estátuas de Dédalo da Grécia Antiga que continham mercúrio em seu interior para provocar movimento através da dilatação; e as estatuetas movidas por fio na Roma Imperial.

Maryse Badiou (2002), em seu artigo “A Marioneta ou o Vínculo Existencial entre a Vida e o Sentido”, reflete sobre as relações do homem e seus duplos no teatro e outras representações artísticas através de um comparativo com a evolução histórica do homem e o sagrado. Um sagrado entendido por ela como anterior ao religioso e experimentado pelo homem em suas origens. Para a apreensão do sagrado, o homem recorre à atividade simbólica criando mitos, ritos e objetos que lhe permitem explicar sobre a sua existência. Por não haver uma explicação concreta e aparente, precisa transpor o natural e adentrar no estranho, no desconhecido, encontrando aí forças atraentes e repelentes.

Badiou estabelece três esquemas. O primeiro diz respeito ao “Objeto Inanimado em Presença de um Sagrado Dado como Atraente”. Nele coloca em dois pontos opostos de uma linha vertical o Homem (H) e o Sagrado (S). H é a base e S o topo. Nesta fase em que o Sagrado se dá como atraente, o Homem não tem nenhum medo e se move em sentido ascendente. É quando surge o ator grego que se despe de sua personalidade para fazer “nascer à miragem

da presença dos deuses e dos heróis”. É o ator que surge para representar as divindades através de seu corpo e sua voz.

No segundo esquema, “O Objeto Animado em Presença de um Sagrado dado como Repelente”, o Homem (H) tem medo do Sagrado (S) e seu movimento na linha vertical é descendente. Ao temer se comparar a um deus, o homem não coloca mais seu corpo como instrumento. Acha um mediador, e é então que o objeto carregado de força sagrada se torna item de adoração e manipulação. Com a evolução humana, passamos dos objetos naturais aos objetos fabricados pelo homem. E é então que o mesmo fabrica a representação de seus deuses à sua imagem, permitindo assim se comparar ao sagrado. Para insuflar a vida em suas efígies e tornar crível a presença do sagrado, o homem lhe atribui movimento através da manipulação.

Maryse intitula o terceiro e último esquema como “O Indivíduo Substituído ao Sagrado”, onde o Homem já não teme a deus e já descobriu como traduzir movimento à matéria, passando então a controlar o universo que o rodeia. O Homem adquire o poder dos deuses, separa-se do corpo e se dirige para a criação do super-homem. O H se encontra na base da linha vertical, em direção ascendente ao seu topo ocupado pelo Super-Homem (SH) e Supermarionete (SM). É o indivíduo sem medos de entrar em relação estreita com o divino. No nível teatral, podemos trazer a passagem livre do Homem para o Sagrado e o Sagrado para o Homem. É o ator se marionetizando para encarnar o divino, como os bailarinos Kathakali, ou os objetos se humanizando para representar o humano nas diversas manifestações do teatro de formas animadas.

1.2 A Idade Média, a *Commedia dell'Arte* e os bonecos de luva

Avançando na história, chegamos a um período em que o teatro de bonecos ganhou grande popularidade e desenvolveu tradições mantidas até hoje. Também foi um período em que atores e bonecos tiveram bons encontros. Por outro lado, foi aqui que começou a se difundir a ideia de que o teatro de bonecos era uma arte inferior, já que demonstrou uma grande afinidade com a cultura popular.

Na Igreja, as marionetes foram usadas por muito tempo pelos clérigos italianos como um meio de ensinar suas escrituras. Quando foi expulso de lá, o boneco continuou tendo uma finalidade religiosa nas peças de artistas populares que encenavam passagens da Bíblia, fazendo o povo compreender pela primeira vez algumas histórias cristãs que na Igreja eram contadas apenas em latim. No século XVI, as marionetes começaram a aparecer também na atividade dos charlatões, como conta John McCormick (2006), com uma função não muito diferente da empregada na Igreja: atrair a multidão para fazer as pessoas comprarem seus produtos.

A técnica mais difundida do teatro de animação ocidental se encontra nos bonecos de luva, que se popularizaram nas apresentações de festas e feiras da Idade Média e adquiriram nomes diferentes em vários países da Europa. Essa contaminação partiu da *Commedia dell'Arte*, gênero teatral caracterizado por atores com máscaras que se difundiu no século XV. Nestes espetáculos, atores vestiam máscaras que já carregavam em si as características dos seus personagens e encenavam enredos fixos como forma de facilitar a compreensão do público em suas apresentações na rua. Em alguns desses espetáculos, surgiram bonecos de luva caracterizados com as mesmas máscaras e interpretando os mesmos personagens feitos pelos atores. Após um tempo, alguns bonequeiros reproduziram os personagens e enredos da *Commedia dell'Arte* em espetáculos sem atores, apenas com bonecos de luva mascarados como Pulcinella, Arlecchino, Brighella, Colombina. Nesta época, o teatro de bonecos atingiu enorme popularidade,

sendo encontrado por toda a Itália, com um relativo destaque na região da Sicília.

Com os tempos de crise na Itália, muitos artistas emigraram para regiões como Rússia, Alemanha, Inglaterra e levaram consigo seus bonecos. Glyn Edwards (2006) conta que em 1662 o Rei Charles II da Inglaterra iria se casar. Para conseguir algum dinheiro, muitos artistas se dirigiram a sua festa de casamento. Um desses artistas era Pietro Gimonde, que trouxe um espetáculo de bonecos de luva acerca do personagem Pulcinella. O boneco tornou-se assunto na cidade e rapidamente foi copiado por outros artistas ingleses. Talvez por um “telefone sem fio” linguístico, o nome inglês passou de Pulcinella, para Punchinella e por fim para Punch. Com sua evolução, tornou-se Punch e Judy e hoje é considerado um dos dez ícones da Inglaterra. De outras formas, o tradicional boneco de luva também chegou a outros locais, tendo recebido o nome de Guignol na França, Petroushka na Rússia, Roberto em Portugal e influenciado os Mamulengos e suas variações no Brasil.

Na Alemanha, os bonecos de luva ganharam o nome de Kasper, que por sua popularidade hoje designa todo o teatro de bonecos alemão. Ao dissertar sobre sua evolução, Conceição Rosière (2006) traz algumas intersecções com o teatro de atores. Um dos antecessores de Kasper, o personagem Hans Wrust, era interpretado por atores. Porém suas piadas inadequadas e seu jeito obscuro lhe fez ser expulso e assim ganhou popularidade no teatro de bonecos. Um tempo depois, o ator Johann Joseph Laroche cria no final do século XVIII a figura do Kasper, um contraponto ao personagem de Hans Wrust, e se torna a figura principal do teatro de atores de Viena. Mais uma vez o personagem migra para o teatro de bonecos no século XIX, e lá permanece até os dias de hoje.

Após um grande momento de popularidade, os bonecos de luva viram suas plateias se esvaziarem e foram relegados ao plano de uma arte marginal e por vezes até criminosa. Isso porque em grande parte dos espetáculos se desenvolveu uma estreita ligação entre o divertimento e os questionamentos morais, usando da ironia para refletir sobre o comportamento da sociedade e

das autoridades. Tomamos como exemplo o inglês Punch e Judy. Tendo sido adorado por muito tempo, e odiado por outro tanto, reflete muito as mudanças da sociedade inglesa. Em determinado período, assistir um espetáculo que retratava figuras públicas como *pop stars*, artistas de novela, e políticos desde Adolf Hitler à Margaret Thatcher e Tony Blair, provocava deleite e catarse aos espectadores. Também aí, atos de violência, enforcamento público e traição viravam a sociedade de cabeça pra baixo e faziam o público rir, refletir e sentir sobre aquilo que eles mesmos não se permitiam fazer. Quando em 1970 se vê chegar a onda do politicamente correto, o teatro de Punch e Judy foi rejeitado por muitos, banido de escolas e festas. Parecia moralmente inconcebível permitir que uma criança assistisse um homem bater em sua mulher e fazer linguíça de um policial.

O mesmo aconteceu na Alemanha. Rosière (2006, p.107) diz que chegou a época em que havia espiões para delatarem quem estivesse presente nas apresentações do Kasper: “Dessa forma, nobres, padres, comerciantes e autoridades de vilarejos, para zelar a reputação, tomavam o devido cuidado para não estarem em nenhum local onde os bonecos agissem”.

Na Segunda Guerra Mundial, os bonecos foram usados como instrumentos de ação pelos dominadores e de reação pelos dominados. As autoridades alemãs se apropriaram do teatro de bonecos como instrumento de propaganda nazista, promovendo agitações racistas e antisemitas, e utilizando bonecos para servir de representantes de estereótipos negros, judeus e ciganos. Os dominados, por sua vez, aproveitaram da fama de arte marginal e inofensiva para encenarem suas peças longe da punição. As famosas marionetes tchecas, por exemplo, foram uma das grandes responsáveis pela preservação da língua tcheca em uma época de dominação nazista. No teatro de atores tcheco só era permitido falar em alemão. O teatro de bonecos, ora, o teatro de bonecos! Era considerado tão sem importância que nem havia fiscalização sobre o mesmo. Assim suas peças eram encenadas na língua nativa, preservando o idioma.

Analisando essa parte da história, principalmente os altos e baixos das tradições do boneco de luva, percebemos a tendência que a linguagem tem em preservar suas tradições e eternizar seus personagens. O teatro de atores não compartilha da mesma característica. Ao contrário: por muitas vezes o teatro de bonecos se tornou refúgio para personagens exilados do teatro tradicional ou para gêneros como a *Commedia dell'Arte*, que há anos caiu em desuso no teatro de atores mas permanece viva no teatro de bonecos. Características tradicionais como a forma, a pintura, as vestimentas, ficam eternizadas em pedaços de madeira e outros materiais durante séculos, podendo preservar e registrar a memória de um povo. É o caso dos Bonecos de Santo Aleixo.

Assim como na maioria dos países, os bonecos portugueses também tiveram em princípio uma função religiosa, recebendo às suas encenações o nome de presépios. Mais tarde, criaram o seu boneco de luva e o Teatro Dom Roberto, “nos quais o fantoche sempre se assumiu como veículo do sentir popular” (Cardoso, 2005, para.8). Na região alentejana, surge então outro modelo, com títeres de varão de pequena dimensão. São os hoje famosos Bonecos de Santo Aleixo, que através de suas peças curtas de conteúdo religioso, contribuíram para conservar os costumes, hábitos rurais e o modo particular de falar da região. Através de um projeto do CENDREV (Centro Dramático de Évora), e da aquisição dos bonecos do último bonequeiro Mestre Talhinhas, os Bonecos de Santo Aleixo foram reproduzidos e sua tradição é encenada até hoje pela companhia profissional em Portugal e vários países do mundo.

Outro atributo inerente à linguagem que destacamos na sua história é a permissividade maior que o teatro de bonecos tem em relação ao teatro de atores, o que lhe permite atravessar por situações e momentos de censura sem ser punido. É o que chamamos de efeito “bobo da corte”. O nome vem da época da monarquia, onde apenas ao bobo da corte lhe era permitido satirizar o rei. Este ria das críticas que o “palhaço” fazia de suas próprias ações e autoridade. Da mesma forma, há certas coisas que são menos censuradas quando ditas por uma marionete, o que fez dela um importante veículo

ideológico e expressivo em muitos contextos históricos. Isso vem desde suas origens, quando o homem temia ao sagrado e apenas os objetos poderiam representar suas divindades.

1.3 As vanguardas artísticas e o teatro de bonecos

O final do século XIX e o decorrer do século XX chegaram trazendo grandes transformações para a humanidade, marcados pela Revolução Industrial, os avanços tecnológicos, descobertas científicas e com o acontecimento das grandes guerras mundiais. Tais fatos se refletiram na sociedade mundial e conseqüentemente na forma de ver e fazer arte. Neste momento, há um maior intercâmbio entre as sociedades e a cultura ocidental é influenciada pela cultura oriental. Também surgem as vanguardas artísticas, modificando de forma decisiva os processos artísticos. Com isso é o período onde acontece o encontro mais significativo entre bonecos e atores no contexto ocidental.

Os grandes movimentos vanguardistas se encontram no anseio por uma renovação da arte. Seus manifestos clamavam por novos caminhos que dialogassem mais proximamente com o contexto de suas épocas. As guerras, a mecanização, o dinamismo, o pessimismo são só alguns dos fatores inspiradores para estes movimentos. As vanguardas propõem-se a realizar um choque com a representação linear e representativa e para isso trazem uma nova concepção plástica para suas obras.

Fortunado Depero é um dos primeiros vanguardistas a aplicar a tecnologia na criação de imagens artísticas. Pioneiro do futurismo italiano, estreou em 1918 o Ballet Plástico: gigantescas marionetes de madeira em execuções rítmicas cromáticas, luminosas e plásticas, com uma completa ausência de uma narrativa linear tradicional. Suas investigações beberam em outras linguagens, como a do circo e do cinema, e exploraram ferramentas recorrentes no teatro de bonecos contemporâneo como o uso de diversas

perspectivas, variadas proporções na mesma cena, utilização fantástica de luz e cores, uso de formas geométricas e metalinguagem. Assim como Depero, outros artistas como Paladini, Pannagi, Balla, Prampolini e Marasco criaram diversos *ballets* e solos de dança que buscavam na marionetização da cena uma estetização da máquina. Também os excêntricos vestidos plásticos utilizados pelos atuentes a fim de buscar gestos marionetizados trazem consigo a ideia de uma reestruturação da forma humana. Em linhas gerais, o futurismo traça uma reconstrução do universo a partir de uma busca por equivalentes abstratos para todas as formas e elementos de seu entorno, criando elementos plásticos e os colocando em movimento.

Também no construtivismo da Bauhaus encontramos estes confrontos e intensificações entre o homem natural e a figura abstrata. Tal como no Teatro Plástico de Depero, Oscar Schlemmer em seu Ballet Triádico utiliza indumentárias geométricas para conferir novas partituras cinéticas para os atores. É a primeira fase na tentativa de metamorfosear o homem, que acaba se deparando com uma realidade que apenas o figurino não consegue transformar: o fator gravidade. Realidade essa já reconhecida um século antes por Kleist. É então que começam a trabalhar com figuras artificiais, como marionetes e autômatos, que desejam libertar o homem de sua escravidão física para a execução de uma infinidade de movimentos. Essas formas plásticas criadas dialogam proximamente com o elemento espaço, que passa a ser elemento atuante na encenação.

Nessas experimentações de Depero, Schlemmer e dos outros futuristas e construtivistas, percebemos que a tendência atual em brincar com o hibridismo entre o humano e o artificial, o animado e o inanimado, o orgânico e o mecânico, encontra fundamentos na busca pela estetização da máquina e reestruturação do corpo humano, resultantes na marionete e na marionetização da cena. Didier Plassard (1992), porém, diz que o movimento contemporâneo vai para o lado contrário do futurismo: o homem não se aproxima da máquina, mas é a máquina que é empurrada para a simulação do vivente.

O dadaísmo e o surrealismo vêm como uma resposta à guerra, como uma ironia ao ser humano. Como um ser que se considera racional pode causar tanta destruição? A falta de esperança e a vontade de fugir da realidade ou recriá-la leva a arte ao irracional, ao inconsciente e ao sem sentido. O dadaísmo vaga pelo *non-sense*, desconstruindo as palavras e brincando com sons e onomatopeias. Entre seus *ready-mades* e seus poemas feitos com colagens aleatórias, os dadaístas promovem noites tumultuadas onde “os trajes mais extravagantes deformavam os corpos dos artistas que, enclausurados em tubos de papelão, faziam danças ou vociferações de onomatopeias ou frases sem sentido...”(Erulli, 2008, p.24). É a proposição de uma linguagem através da dança, do corpo e da formação de imagens, fugindo de certos aprisionamentos humanos para se encontrar com novas formas, artificiais, desconstruídas, marionetizadas.

O surrealismo vê em Antonin Artaud um de seus expoentes na área teatral. Artaud idealizava um teatro ritualístico, que não trouxesse sentidos prévios, mas que provocasse um acontecimento teatral catártico ao público. Usava palavras, mas desprovidas de algum sentido: buscava o espírito delas e não o deslocamento de ar que elas causavam. Assim, toda a produção de sentido deve se desenvolver a partir do que o acontecimento teatral desperta no espectador. Artaud vê o teatro em um contexto ritualístico, onde a natureza, as imagens, forças e símbolos do inconsciente devem ser explorados na representação dramática. Ele não acredita na representação do real, mas sim na criação de outra instância, poética, que substitui a vida ordinária. Acredita nos mitos e tem uma profunda admiração pelo teatro oriental. Mesmo não tendo experimentado encenações no teatro de formas animadas, suas crenças caminham junto e foram inspiradoras para artistas como Tadeusz Kantor e Ilka Schönbein, de quem falaremos mais adiante.

Anterior a estes movimentos, o simbolismo é o primeiro a propor uma renovação da arte. Em resposta ao naturalismo, chega para condenar a imitação da realidade e clama por uma arte que vem da alma, das ideias, dos sonhos. O lema do Manifesto Simbolista “é a construção de um edifício de

perversão subjetiva”. O coletivo vai para o individual, a realidade para o imagético, o consciente para o subconsciente.

Originário da França, o movimento é situado entre 1881 e 1915, e tem como precursores oficiais os nomes de Mallarmé, Baudelaire e Rimbaud. Sua proposta era o mergulho em viagens interiores, para exteriorizar o que lá encontrava de forma concreta e consciente. Tinha, portanto, um controle das escolhas metafóricas que se utilizava. Seus elementos eram escolhidos com cuidado, adquirindo uma forma poética e repleta de significados e produzindo um efeito programado. Suas características perpassam pelo misticismo e espiritualismo, pelo uso da sinestesia e da musicalidade, em uma busca intencional em provocar efeitos subjetivos no receptor.

O simbolismo teve também grande expressão na Rússia, onde se trava um diálogo intenso entre a arte e as revoluções políticas e sociais de seu contexto. E é no teatro que o movimento consegue unir todas as suas aspirações estéticas, artísticas e filosóficas. Dentre os seus desejos, o de encontrar uma arte sintética, que ultrapasse as fronteiras do invisível e do presente, estabelecendo um diálogo com o inconsciente e com o passado. É talvez nos pilares do simbolismo que a linguagem do teatro de bonecos encontre sua principal justificação. A marionete é por si só um símbolo do ser humano. Ela representa o coletivo e oferece um passaporte privilegiado à figura do duplo, tendo fácil acesso ao subconsciente de seus espectadores.

Estes grandes movimentos artísticos de vanguarda despertaram no teatro um desejo de renovação e a perspectiva de uma nova plasticidade. O boneco saiu da escuridão para se tornar a principal ferramenta do teatro tradicional na busca por uma nova concepção cênica, aparecendo no trabalho de diversos encenadores ocidentais.

1.4 A vez do boneco: a renovação do teatro europeu do século XIX e XX

Insatisfeitos com o sentimentalismo e falta de controle na atuação de seus atores, influenciados pelas vanguardas artísticas e pelo trabalho codificado do teatro oriental, encenadores passaram a defender uma nova forma de interpretação teatral. Ao utilizar a marionete como referência para o trabalho do ator, fazem do boneco um dos personagens principais na renovação do teatro no final do século XIX e início do século XX. Neste contexto, Valmor Beltrame (2005) destaca os nomes de Meyerhold, Jarry, Craig, Kleist, Maeterlinck e Kantor.

O russo Meyerhold, discípulo de Stanislavski, foi um dos primeiros a pensar numa técnica de aprimoramento com exercícios para o ofício do ator. Ele estava em busca de uma teatralidade não cotidiana, icônica, que fugia do ideal naturalista e realista, proposto pelo seu mestre. A Biomecânica Meyerholdiana revalida a teatralidade que Stanislavski havia negado e traz um ator que nunca esquece que está diante do público, representando para ele. Sua intenção era de que a interpretação psicológica fosse superada pela simplicidade e precisão dos movimentos e gestos. Meyerhold adotava, para isso, o boneco como referência para demonstrar a síntese de movimentos corporais e sua colaboração para a polifonia cênica, utilizando-se muitas vezes de um boneco de luva ao propor exercícios ao seu elenco. Sua pesquisa explorava conceitos como a ausência de movimentos inúteis, o jogo com o ritmo, a busca por uma consciência exata do centro de gravidade, a ausência de hesitação.

Não enquadrado exclusivamente no movimento simbolista, mas transeunte pelas diversas vanguardas estéticas da mesma época, Meyerhold propôs uma nova gestualidade e movimentação com a invenção da Biomecânica. E é mesmo na montagem de uma das peças do dramaturgo simbolista Maurice Maeterlinck, “A Morte de Tintagiles”, que encontramos um marco de sua busca radical por um teatro diferente e antinaturalista. Contudo é

com a montagem de “A Barraquinha de Feira” em 1906, do simbolista Aleksandr Block, que Meyerhold tem sua fase mais popular, o que lhe permite anunciar novos rumos ao teatro russo. Amparado pela estética simbolista, mas também a transgredindo, Meyerhold se joga na crítica à verossimilhança. Resgata convenções como a *Commedia dell’Arte*; utiliza-se de metáforas, símbolos, máscaras, figurinos, bonecos; envereda pelo grotesco e debochado; e com tudo isso escandaliza o teatro da época. Meyerhold foi grande responsável pela abertura do teatro para novas formas plásticas, redefinindo caminhos da representação cênica através de cenários plástico/mecânicos inovadores, desenho sonoro gráfico e o uso da marionete em espetáculos e como referência para uma nova corporeidade de seus atores.

Alfred Jarry utiliza-se do boneco não só como referência para a interpretação teatral, mas também para a construção de personagens em seus textos dramáticos. Ele foi um dos precursores do retorno ao uso da máscara pelos seus atores, que deveriam reproduzir uma gesticulação própria das marionetes. O maior destaque do seu trabalho está na encenação da obra “Ubu Rei”, que tornou seu personagem principal o “homem-marionete” mais conhecido da França.

Da mesma forma, Edward Gordon Craig elege a marionete como modelo para a despersonalização do ator. Escritor, pintor, cenógrafo, encenador e bonequeiro inglês, publica em 1908 o ensaio “O Ator e a Supermarionete”, onde escreve todo o seu repúdio pelo teatro realista produzido na época. Para ele, o ator se trai a todo o momento com sua voz, seus gestos e seu corpo dotados sempre de uma carga emocional que o induz ao acidental. Ele cria o conceito da Supermarionete, que seria um humano liberto da psicologia, não buscando viver o personagem, mas representá-lo, simbolizá-lo. Craig não acreditava na verdade cênica e na expressão de sentimentos. Para ele, o realismo é só exposição e a arte deve buscar revelação. E isso se dá pela criação de símbolos. Cenário, figurinos, luz, texto, tudo deve simbolizar alguma coisa. E nisso, a marionete é exemplo claro. Simboliza o ser humano. É uma representação de algo, transmite uma ideia pela sua imagem e seus

movimentos. Ele destacava também a importância de o ator saber animar objetos e manipular marionetes, antecipando uma concepção de formação de ator que ressuscitaria muito tempo depois.

A Supermarionete de Craig traz incertezas sobre a verdadeira intenção do autor, já que o mesmo circundava o termo com um segredo absoluto. Exigia também dos seus colaboradores que não deixassem passar nada a respeito. A partir de uma suposta “traição” de um deles, um jornalista anônimo publicou a seguinte nota: “A Supermarionete é definida como um ator fechado dentro de uma armadura, de maneira que passa a fazer gestos graciosos, lentos e amplos”. Em seu exemplar do “Paradoxo do Comediante”, de Diderot, Craig registra a frase: “O grande ator se limita a ser um manequim do qual ele é a alma”. Dentre as suposições feitas acerca do artigo, como a total exclusão do ator das peças teatrais, o que mais se acredita é que a intenção de Craig era a de sugerir um novo modelo de interpretação para o ator, embasado em um trabalho físico e não emocional. É a teatralização do teatro. Desbancando qualquer tipo de interpretação realista, o trabalho expressivo do ator exigia a busca por um corpo desprovido de emoções. E por isso a Supermarionete veio como símbolo de uma renovação teatral do século XIX.

Em suas pesquisas, Craig sempre atribuiu uma significação mítica e filosófica às marionetes. Diz que são de essência divina e dedica uma longa pesquisa à sua ancestralidade, “um ídolo fechado em um palácio no fundo do Rio Ganges, com o olhar fixo no céu”. Craig afirma que o crucifixo e estátuas de Buda são bonecos. Ao lado de uma fotografia de um anjo da catedral de Reims, ele escreve “a perfeita marionete”. Craig fabricava suas marionetes em detalhes, incluindo os órgãos sexuais. Referia-se a elas por “*he*” e “*she*”, não utilizando o sujeito “*it*” aplicado a objetos na língua inglesa.

Na mesma época que Craig publicava o conceito de Supermarionete, o psiquiatra alemão Ernst Jentsch introduziu pela primeira vez o conceito de “estranho”. Ele refletia sobre a nossa dúvida a respeito de figuras inanimadas terem ou não vida, se referindo a fantoches, autômatos e bonecos de cera. Mais tarde, em 1919, Freud retoma o tema na sua publicação “*Das*

Unheimliche", traduzida para o português como "O Estranho" e mais tarde como "O Inquietante". Nela o autor austríaco faz uma análise psicanalítica sobre os nossos temores com o estranho, o diferente, porém encontra suas principais reflexões no ponto em que o estranho só é estranho quando carrega em si algo de familiar. Nessa reflexão, analisa as obras de E.T.A. Hoffmann, entre elas o conto "O Homem de Areia". A partir de uma paixão do personagem principal Nathaniel pela personagem Olímpia, Hoffmann induz o leitor ao "inquietante" quando revela no decorrer da obra que Olímpia era uma boneca, um autômato. Na mesma obra, Freud analisa também a figura do "Homem de Areia", uma lenda alemã que se constitui como o principal medo da infância de Nathaniel e se apresenta na história como uma dúvida de sua existência real ou imaginária. Nas diversas camadas que adentra sobre o estranho, Freud traz a fase da criança que não consegue dissociar ainda o vivo do não vivo, colocando as pessoas e os brinquedos no mesmo lugar. Traz também a estranheza causada por nós quando identificamos os mesmos traços de alguém em outra pessoa, ou as mesmas situações repetidas. Freud vai mais longe ao colocar o nosso inconsciente como "o estranho", como um duplo de nós mesmos e partindo daí diversos caminhos de tratamento da psicanálise.

Um século antes de Craig, o alemão Henrich Von Kleist havia publicado o ensaio "Sobre o Teatro de Marionetes", onde estabelece um diálogo imaginário com um bailarino que encontra na praça e levanta questões que muito se assemelham aos conceitos da Supermarionete. Ele traz que qualquer afetação pode deslocar o centro do ator, ao passo que os seres inanimados mantêm sua constância em seus gestos e movimentos. O alemão diz que a marionete é o duplo perfeito porque se orienta sempre pela gravidade, sem afetações racionalizadas. É como se o movimento da marionete fosse mais verdadeiro que o próprio movimento humano, deixando emanar a sua alma à revelia da realidade projetada pelo nosso consciente racional. Neste contexto, poderíamos dizer que a marionete nada mais é que nós mesmos desconstituídos de racionalidade e que a relação entre um ator e um boneco trava um diálogo

de si consigo mesmo, um confrontar do consciente com o próprio subconsciente, tema de estudo de Freud.

Kleist serviu de inspiração para muitos encenadores quando sugere o manequim na cena, pregando o abandono da emoção e o autocontrole. Beltrame (2005) resume o pensamento de Kleist:

O comportamento natural e humano é negado, evidenciando que o autômato é a referência para a obra de arte perfeita. E a marionete é o espelho para a sua realização. O interesse pelo boneco reside na ausência da psicologia, dando lugar a ações precisas, cálculos matemáticos regidos por uma máquina que a partir de seu centro-motor é a causa do movimento (Beltrame, 2005, p.60-61).

O belga Maurice Maeterlinck também negava a interpretação realista no teatro de sua época e por isso propõe uma nova gestualidade dos atores tendo na marionete uma referência de interpretação. Expoente do simbolismo, encontramos em sua obra a evolução do teatro simbolista. Influenciado inicialmente por Mallarmé, e por isso atribuindo grande poder à palavra, suas obras foram uma a uma silenciando-se. Na busca pelo drama do indizível, Maeterlinck estabelece uma dissolução dos personagens, transformando-os em fantasmas sem contornos definidos, destituídos de nomes e marcados pela sua função. Em uma longa espera sem ação, aproveita o tempo para jogar com ideias e metáforas, procurado associações e sentidos invisíveis. Ainda há diálogos, mas eles se reduzem a falar sobre coisas triviais e imagéticas. Criando uma nova dimensão em cena, o dramaturgo busca uma sensibilização e uma transmissão única e pessoal com o seu receptor. Escreveu textos para serem encenados por marionetes, como “Interior” e “A morte de Tintagiles”.

Reflexos de Craig e Maeterlinck são encontrados e concretizados no trabalho do polonês Tadeusz Kantor. O encenador não se identificava com o teatro de formas animadas, mas se utilizava de manequins, figuras de cera e outros objetos para despertar em seus atores outros valores na construção dos

seus personagens. Tais formas apareciam tanto nos ensaios como nas cenas, buscando uma ruptura do cotidiano, um desequilíbrio para seus atores.

Em princípio, o grande empenho de Tadeusz Kantor era de quebrar qualquer forma ilusionista que pudesse ter na cena. O que ele buscava era o real, atores reais em um espaço real que construíssem uma encenação em frente aos olhos do público. Na obra “O Casamento”, por exemplo, os atores acabavam de se transformar em personagens durante a cena. A partir de uma cruz, construíam um ambiente reconhecido como uma igreja. Utilizam-se de objetos reais em suas propriedades para criar uma realidade que não tenta se passar por outra, apenas acessa algumas convenções através de símbolos. Nesta etapa, muito influenciada pelo construtivismo, “os atores deveriam se imobilizar por um instante, como se eles não soubessem o que deveriam fazer em seguida. Evidentemente, este é mais um recurso para melhor destruir a ilusão que eventualmente viesse a se erguer...” (Cintra, 2012, p.100). Em um segundo momento de seu trabalho, após 1973, Kantor retoma a ilusão como um caminho para levar o público para outra realidade. A “Classe Morta” é a principal referência desse novo olhar, onde o encenador faz um mergulho em si mesmo e traz a morte e a memória como aliados em suas encenações. A necessidade de ter espaços reais para as suas peças é banida, podendo ser feita em salas teatrais. Agora o público está separado do que se passa no palco, reestabelecendo o espaço de ilusão. Colocando em cena as memórias e o real, o passado e o presente, o vivo e o morto, Kantor constrói uma realidade diferenciada se usando de atores e objetos.

Kantor procurava equilibrar o trabalho do ator com a presença dos objetos, onde ambos deveriam ocupar as mesmas condições. Isso estabelece uma dicotomia de vida e morte que permeia todo o seu trabalho. Não é mais a busca pela recriação de um novo corpo humano, mas mantendo sua forma em contato com outro corpo sem vida o homem é colocado numa área de atuação das coisas. Ao equalizar atores e objetos, o polonês traz sua essência pictórica criando paisagens homogêneas de símbolos e signos.

A busca pela interiorização, explorada pelos dadaístas e aprofundada com os surrealistas, é o mote para Kantor trafegar pelas curvas do inconsciente, imergindo em suas perpendiculares como o sonho, os mitos, as alucinações, as memórias. Este alvo no subjetivo busca atingir o espectador em sua individualidade, mas também era usado por Kantor para estimular o potencial criativo de seus *performers* através da libertação do seu inconsciente. A partir deste processo que surgem as imagens abstratas e simbólicas, metáforas inerentes à imaginação humana.

Kantor se utiliza dos *ready-made* surrealistas para estabelecer jogos metafóricos em suas encenações, utilizando objetos fora de seus fins utilitários e os colocando resignificados em cena. Porém a escolha destas metáforas nem sempre são inconscientes. E por serem programadas intencionalmente para transmitirem conteúdos críticos e filosóficos, que extravasam sua forma plástica, Kantor também se aproxima aí do simbolismo. Tudo em seu palco é simbólico. Os atores nem sempre precisavam agir. Kantor os escolhia pelo simples impacto que poderia conseguir com sua imagem. E isso também configura uma nova forma de representação do ator, tanto na sua preparação pré-expressiva quanto no seu comportamento no palco. De um modelo sentimental e histriônico, o ator passa a ser um corpo preciso, focado no ser e não no fazer. Não é mais o ator stanislavskiano que imita outro ser, mas um ator que joga com si mesmo e suas potencialidades. Partindo desse pressuposto, no período do chamado Teatro da Morte, Kantor começa a trabalhar também com não-atores. Na condição de “objetos”, não era necessário que os atuantes tivessem qualquer profissionalização, e talvez assim fosse até melhor para evitar qualquer tentativa de representação. Da mesma forma, os bonecos na cena de Kantor eram utilizados de outra maneira. Na maioria das vezes os mesmos não se mexiam. Estavam ali puramente pelo símbolo que poderiam representar. E estes símbolos humanos e inanimados conviviam lado a lado com a imaginação e o subconsciente, em um teatro realmente inovador que influencia grande parte da produção do teatro contemporâneo e traz uma nova concepção sobre a figura do ator.

Kantor está alocado nas novas vanguardas dos anos 60 e 70, junto ao teatro de Robert Wilson, Peter Schumman, Pina Bausch, Peter Brook, entre outros. Estes nomes marcam o surgimento do que seria o teatro pós-dramático, e em uma ramificação chamada de Teatro Visual.

O teatro pós-dramático traz em seu cerne um conjunto de elementos cênicos que dialogam sem nenhuma hierarquia, onde o texto, o espaço, o cenário, os atores, as luzes tem uma mesma importância dentro do seu conjunto. O Teatro Visual na sua concepção contemporânea tem a mesma característica, porém todos os seus elementos cênicos se configuram para a criação de imagens visuais idiossincráticas.

Wagner Cintra (2012) define o Teatro Visual como uma linguagem teatral marcada pelo hibridismo, atuando na interface do teatro com as artes visuais e colocando em cena diversos elementos conjugados no mesmo nível de existência poética: bonecos, objetos, atores, imagens, etc. Joan Abellán (2006, p.7) escreve como “dramaturgias que se plantean la elaboración de un discurso expresable exclusiva o primordialmente en imágenes y que utilizan para su traducción escénica los lenguajes más visuales de las artes de la representación”.

A idiossincrasia no teatro é definida por Wagner Cintra como a subjetividade da interpretação por parte do público que promove uma leitura individual e não coletiva do espetáculo, a partir de suas próprias experiências. Tal característica é inerente ao abstracionismo, que se distancia da configuração de sentidos reconhecíveis por um grupo para se aproximar de associações particulares assimiladas pelo indivíduo.

Uma das características mais importantes do Teatro Visual, e que talvez constitua como um dos fundamentos mais básicos de sua estética, é a relação entre o humano e o inanimado. O interesse do homem em se replicar e em enxergar a sua imagem em todas as coisas que lhe cercam é intrínseco à sua existência e carga motivadora de inúmeras transformações da figura humana durante toda a evolução da arte. A potência mística, sagrada, divina, metafórica de dar vida a objetos, e de se colocar na fronteira do humano e não-humano, é

alimento para uma necessidade do homem de refletir sobre a sua existência na relação com o mundo.

Outras características do Teatro Visual trazidas por Cintra poderiam ser desenvolvidas como a predominância da relação frontal de observação, e sua conseqüente conversa com a pintura; a música como potência geradora de espaços e imagens; o trabalho aprofundado nas ferramentas técnicas de iluminação e projeção multimídia. Grande parte da produção cênica no âmbito do Teatro Visual adota a caixa preta como recurso fundamental.

Um dos grandes nomes do Teatro Visual é o trabalho desenvolvido pelo Scena Plastyczna, de Leszek Madzik. Criado nos anos 70 na Polônia, suas obras transformam luz, som, objetos, bonecos e atores em uma linguagem icônica que atua no inconsciente. Repleto de correspondências com o estilo de Kantor, o trabalho de Madzik traz ligações com os pensamentos freudianos acerca do sonho: uma linguagem que através da condensação de informações diversas, renomeia e redefine as coisas. Seus espetáculos não possuem palavras. O espaço e a luz são agentes provocadores de sensações, e é através de enquadramentos, jogo de proporções, texturas que Leszek cria uma atmosfera emocional para ser vivenciada. O encenador também se utiliza da escuridão para atingir mais objetivamente o indivíduo espectador, já trazendo desde aí a crença idiossincrática da leitura de uma obra do Teatro Visual por uma livre associação pessoal de ideias.

O ator do Teatro Visual é uma ferramenta para animar figuras inanimadas e provocar dicotomias entre vida e morte. Ele se despersonaliza, perde seu destaque na encenação, vira “coisa” como todos os outros elementos da cena e não lhe cabe mais grandes talentos e performances interpretativas. Apesar disso, outras linhas de trabalho adotam uma busca por um ator fisicamente extraordinário, caracterizando o período também pelo desenvolvimento dos treinamentos pré-expressivos do ator. Bonecos, objetos e máscaras passam a ser utilizados cada vez mais como recursos para a formação e preparação do ator.

Amaral (2002, p.21) afirma que “ao manipular um objeto estranho, mas a ele ligado (como máscaras) ou distanciado (como bonecos e objetos), o ator desloca o foco de si para algo fora dele mesmo, e isso o ajuda a se perceber melhor”. Características do Teatro de Formas Animadas como a economia de movimentos, a precisão dos gestos, o olhar como indicador da ação, o foco, a triangulação, a partitura de ações, o subtexto, a neutralidade, a decupagem do corpo, a escuta dos manipuladores, foram sendo assimiladas nos treinamentos através de jogos e sensibilizações com os objetos.

Enquanto o teatro de atores se deixou ser influenciado pelo teatro de bonecos já no século XIX para a construção de novas linguagens e possibilidades na arte da cena, o teatro de bonecos continuou impermeável, se abrindo aos cruzamentos apenas na segunda metade do século XX. É quando surgem as experimentações que cruzam o Teatro de Formas Animadas com a dança, o cinema, as artes plásticas, permitindo uma grande variedade de possibilidades e desdobramentos. Enquanto o teatro de atuação foi marionetizando seus atores, o teatro de bonecos foi humanizando seus manipuladores. Neste contexto, os bonequeiros abandonam quase completamente a famosa “empanada”, estrutura comum no teatro de bonecos para esconder seus manipuladores e criam novos cenários, novas composições e desenvolvem a chamada “animação à vista do público”.

1.5 Animação à vista do público e seus grandes nomes

Esta prática tomou destaque no ocidente do século XX, porém foi no Oriente que podemos atribuir o seu nascimento, mais especificamente no contexto do Bunraku. Bunraku é o mais famoso teatro de bonecos do Japão. Com mais de 400 anos de existência, é dele que surge a técnica de manipulação direta, ou de balcão, onde três atores-manipuladores manipulam um só boneco. Em princípio, os três tinham seus rostos cobertos por capuzes. Segundo Beltrame e Souza (2008), foi em 1705 que o primeiro manipulador do

Bunraku decidiu se revelar ao público. Atendendo aos desejos dos espectadores, que desejavam ver os habilidosos artistas que manipulavam os bonecos, os chamados manipuladores-chefe retiraram o capuz e colocaram seu rosto em cena. Em um teatro hierárquico como o Bunraku, o manipulador-chefe é o “faixa preta” dos manipuladores, tendo alcançado o mais avançado estágio de treinamento e tendo portanto a competência para a manipulação da cabeça e do braço direito do boneco.

Roman Paska (2010), bonequeiro, diretor e acadêmico, divide os bonequeiros em dois grandes grupos: os *hidden puppeteers* e os *acting puppeteers*. Os manipuladores “escondidos” se enquadrariam no tradicional ilusionismo do teatro de bonecos, enquanto os manipuladores “atuantes” entrariam no chamado “primitivismo” onde os mecanismos são revelados. Em ambos os casos, a busca pela realidade é uma grande motivação. No ilusionismo, através do mimetismo da realidade; no segundo, através da revelação dos mecanismos reais que inserem movimentos aos bonecos.

Nesta divisão de Paska, poderíamos então inserir a “animação à vista do público” na categoria “primitiva”. Aqui há pouco interesse na perfeição mecânica. Sua abordagem é mais humanística e seu cerne está no confronto ou interação entre o *performer* e o objeto. O boneco parece atuar porque o bonequeiro atua, e é dessa cumplicidade que a linguagem encontra o seu maior potencial. O ilusionismo espera produzir uma série de momentos que parecem que o boneco está constantemente vivo, enquanto o alvo do teatro de bonecos primitivo é uma série de momentos em que a ilusão de estar vivo é quebrada pela intrusão consciente dos mecanismos da manipulação. Há quem diga também que a animação às escondidas condiciona o público a passar todo o espetáculo pensando em como os seres estão sendo manipulados. Mostrando logo os mecanismos na animação à vista, faz-se que o público entenda logo de início e se concentre mais no boneco ao longo do espetáculo.

A discussão acerca do conceito de ilusão é um ponto fundamental e recorrente no teatro de bonecos, e se torna por vezes controverso. Ao lidar com formas em processo de animação, expressar o termo ilusão como uma

ferramenta para “dar vida” e representar a realidade é algo muito concreto. Porém, considerando estas formas como detentoras de uma essência e de uma dinâmica interna própria, há muitos defensores da utilização da palavra “imaginação” ao invés de “ilusão”. Nessa linha, quem manipula trabalha com a criação e não imitação de uma realidade. Quem manipula um objeto não ilude o seu público, mas o estimula a imaginar. Gombrich em seu livro “Art and Illusion” (1961), coloca a ilusão e a imaginação como parceiras de trabalho. Ele diz que nossos conhecimentos e expectativas alteram a forma como percebemos as coisas. Assim, para praticarmos o efeito da ilusão, é preciso induzir algum tipo de caminho ao espectador, sugerindo indicações empáticas e então depois estabelecer áreas vazias para serem preenchidas pela imaginação. Ilusão ou imaginação, o fato é que é um elemento indispensável na linguagem do teatro de bonecos.

Na animação à vista do público, os mecanismos produtores de ilusão ficam evidentes, e o foco do espectador oscila entre momentos em que o boneco parece vivo e momentos em que se evidencia sua natureza de objeto inanimado. Para Paska (2010), aqui o boneco parece ter vida sem pretender ser vivo. João Paulo Seara Cardoso fala sobre o seu interesse nessa “ilusão consciente”:

Quando o “manipulador” passa a estar à vista do público, rompendo uma concepção de séculos, o mistério da vida das marionetes é revelado ao espectador... aparentemente. Porque, quanto a mim, a ilusão que se pretende criar de vida própria da marionete passa a ser, com a presença do ator, um mistério muito maior. Porque já não vemos só a vida. Estamos perante a vida em confronto com a morte. A tal existência efêmera da marionete, uma metáfora de nós próprios (Cardoso, 2005, para.38).

Aos poucos o teatro de bonecos vai colocando de lado as suas formas tradicionais de animação e envereda pela manipulação horizontal, na busca por diferentes maneiras de representação da figura humana e na exploração da heterogeneidade de sua identidade. É uma pesquisa contemporânea que

caminha lado a lado com o mundo, onde as crenças religiosas caem, o homem é seu próprio deus e as diferenças do ser se sobrepõem à homogeneização. O corpo do ator se torna a “empanada” do boneco, explorando as forças antagônicas que habitam o homem internamente.

Surgem inúmeras variações e estilos de manipulação, para quem Valmor Beltrame e Alex de Souza (2008) estabelecem uma classificação:

- **O animador visível, porém neutro na cena:** O intérprete não se esconde atrás de uma estrutura para que apareça só o boneco. Porém, é como uma sombra do boneco, permanecendo neutro durante a sua atuação.
- **O animador à vista do público como parte integrante do cenário:** O intérprete mantém as características do animador visível, porém sua caracterização sugere o espaço em que o boneco está inserido.
- **O animador assume seu corpo em cena sem representar um personagem:** O intérprete contracena com o boneco, porém como manipulador e não configurando algum personagem do enredo. Os conflitos serão oriundos da relação de manipulador e manipulado.
- **O animador é o duplo do personagem-objeto:** O intérprete e o boneco são o mesmo personagem. Dessa relação podem sair situações em que apareça apenas um, depois o outro, depois ambos, construindo uma dramaturgia sobre duplicidade e se aproveitando de relações como diferentes proporções e espelhamentos.
- **O animador representa simultaneamente dois personagens:** O intérprete e o boneco representam personagens distintos que contracenam.

Com todos estes desdobramentos, surgem espetáculos que se intitulam teatro de bonecos. Outros que se enquadram no “teatro de atores”, mas que se

utilizam hora ou outra de bonecos e objetos. Há ainda o termo “teatro com bonecos”, forma como o fundador do Teatro de Marionetes do Porto classifica o trabalho da companhia, onde atores se usam de bonecos para encenarem suas histórias. A figura do ator-manipulador se destaca e aparecem artistas de referência que passam a influenciar toda uma geração de bonequeiros.

A alemã Ilka Schönbein é uma das maiores referências contemporâneas neste assunto. Ela tem seu trabalho comparado ao de Kantor por usar o confronto de seu corpo com o do boneco para questionar a morte, a memória e as passagens. Com uma plástica muito característica, Ilka inova com uma enorme variedade de técnicas de manipulação, experimentando formas híbridas, duplas, destorcidas, destruídas e fragmentadas. A alemã usa a monstruosidade como rito de passagem, de metamorfose, de perpétua transformação.

A artista intitula seus bonecos como “máscaras do corpo”, e há quem diga que ela é a materialização do que teorizava Antonin Artaud. Após um período de trabalho com marionetes de fio, Ilka passa a criar marionetes a partir de moldes de si própria. “Algo acontece quando me separo de mim mesma”. Ela trabalha com mutações de seu corpo, que perpassam por divisões, multiplicações, proliferações. Trafega pela bestialidade e pelos corpos anfíbios. Sua ferramenta cênica é o estranhamento: como provocá-lo e como criar a partir dele o seu discurso.

Outro nome de grande popularidade é o do australiano Neville Tranter, que através de sua prática acabou por desenvolver inúmeras técnicas para o desdobramento do ator. Sua mágica ocorre às vistas do público, em uma partitura tão bem desenhada que faz seu público aceitar de imediato o código do jogo estabelecido. Tranter trava uma relação muito próxima ao boneco. Lado a lado, o ator se desdobra em outros personagens em uma coreografia de movimento e voz. Sua principal ferramenta é o confronto entre o dominante e o dominado, usando como recurso a alternância de foco entre o manipulador e o boneco. Tranter conta que seu processo se inicia pela construção dos

personagens e ritmo dos bonecos, ficando por fim a preparação do seu personagem como ator.

Aprendiz de Neville, o brasileiro Duda Paiva construiu uma carreira sólida na Holanda onde cria espetáculos com sua companhia de mesmo nome. Dançarino, contrasta a precisão de seus movimentos com a flexibilidade de seus bonecos de espuma elástica, material que segundo ele traz inúmeras capacidades expressivas. Paiva chama sua técnica de “A Pontualidade do Objeto”, usando de propriedades da dança para inspirar seus dançarinos e alunos no diálogo do homem com a coisa.

Outro nome de grande destaque é a companhia francesa dirigida por Philippe Genty, mundialmente conhecida por seus espetáculos potentes e imagéticos, como o famoso “*Voyageurs Immobiles*”. Genty elabora no palco um espaço de ilusionismo, em que atores e bonecos se alternam o tempo todo em uma condução imagética que beira ao sonho. Os atores nunca entram das coxias: é princípio do encenador não estabelecer este espaço de entradas e saída para não quebrar o estado onírico do espectador. É como se tudo estivesse lá o tempo todo.

É justamente o espaço o ponto de partida de suas criações, em uma dramaturgia embasada nas relações de aparecimento e desaparecimento, metamorfose, duplicação, substituição entre o vivo e o inanimado. O segundo ponto vem da descoberta e apropriação das características dos materiais no jogo com os atores. Para isso, a companhia se usa de variadas formas de manipulação, incluindo *kokoschka* (cabeça do ator em corpo de boneco proporcionalmente menor), máscaras e manipulação direta. Assistir um espetáculo de Genty é ficar continuamente impressionado com a mágica que ele constrói no palco, onde tudo se transforma continuamente sem que os mecanismos fiquem perceptíveis aos olhos do público.

Outros nomes também vêm se destacando neste cenário, como o da russa Natacha Belova que vem difundindo a técnica siamesa pelo mundo através de oficinas de confecção e manipulação de bonecos. Belova fez as marionetes do espetáculo “Escola de Ventriloquos”, escrito por Alexander

Judorowski especialmente para a encenação da companhia belga *Point Zéro*. O espetáculo teve grande sucesso mundial, trazendo como destaque a forte presença do manipulador. Outros artistas também têm se destacado no estudo de técnicas para estimular as potencialidades do ator na relação com as coisas, é o caso de Claire Heggen e seu *Théâtre du Mouvement* e de Nicolle Mossoux e sua *Cie. Moussou-Bonté*, de quem falaremos mais nos próximos capítulos.

1.6 O ator que é manipulador e suas ferramentas para a presença simultânea

Na maior parte da história do teatro de bonecos nunca se prestou muita atenção naquele que estava por detrás das figuras animadas. O destaque para o ator-manipulador e seus desdobramentos é um fator relativamente novo, que tem aparecido em diferentes formas no cruzamento com o teatro físico, a mímica, o circo, a dança.

Se é ator o manipulador ou não, é uma reflexão que pode trazer inúmeras divergências. De fato se expressar através de um boneco se trata de uma atuação, porém os inúmeros significados do que é ser um ator e os diferentes tipos de performances e desempenho de um manipulador trazem incertezas sobre igualar o manipulador ao trabalho de um ator convencional.

O fato é que desde a “queda” da empanada, se ampliaram as possibilidades e hibridizações no teatro de bonecos. Balardim (2005, p.172) traz que a mudança mais perceptível no teatro de bonecos contemporâneo está na nova dinâmica de ocupação do espaço cênico pelo ator-manipulador: “Nesse contexto, o trabalho do ator de animação expandiu-se e se tornou múltiplo dentro das novas proposições advindas de pesquisa de linguagem, pois o ator, ao modificar sua relação com o espaço, sentiu necessidade de elaborar outro modo de interpretar”. Como consequência, uma das tendências contemporâneas é a aplicação de técnicas de manipulação no jogo com

objetos ou até mesmo na forma de atuação do ator, sem necessariamente se usar da figura do boneco. Ficando mais claro na língua inglesa, o *puppetry* sem *puppet* é citado por John Bell (2014) ao refletir sobre as multiplicidades da cena atual e sobre a suposta “morte” metafórica dos bonecos. É como se “*puppetry*” virasse uma estética, uma forma plástica de relações, e não se concentrasse necessariamente na presença de figuras inanimadas. A tendência pós-dramática de retirar a supremacia do homem sobre a natureza faz também com que o teatro de bonecos supere esta obsessão pela figura antropomórfica. Nas palavras de Balardim:

Constata-se que, progressivamente, a partir dos anos 1950 e 1960, segundo os estudos de Jurkowsky, no teatro de bonecos, a manifestação de um personagem já não se encontrava somente sintetizada em um “boneco”, enquanto forma escultórica antropomórfica, mas também poderia estar contida tanto em um objeto de uso cotidiano quanto em um material dúctil ou efêmero e até mesmo o próprio corpo humano, ou parte deste (Balardim, 2015, p. 168).

Esta entrada no mundo ficcional dos bonecos como forma de trabalho vem cada vez mais se multiplicado e diversificando a partir de suas hibridizações também com outras linguagens. Nestas condições, surgem atores e dançarinos que se aventuram ou se aprofundam na linguagem do teatro de bonecos, desbancando a supremacia da figura tradicional do bonequeiro com formação na área das artes plásticas.

Para transformar um objeto em sujeito, diversas características devem ser consideradas pelo intérprete. A primeira delas é entender as diferenças entre um ser vivo e um objeto e o potencial que ambos juntos ou separados promovem aos olhos do espectador. Desde o momento que entra em cena, o boneco ou objeto animado instaura um novo espaço. Um espaço ficcional que transforma a percepção de quem assiste. Ele pertence a uma realidade sintética, onde sua condição de objeto é real, mas sua humanização é imaginada, o que provoca sempre um efeito de distanciamento. Enquanto

público, sabemos que ali se trata de objetos. O ator é uma pessoa com vida. Tanto ele quanto a plateia não tem qualquer dúvida sobre isso. O ator não corre o risco de parecer não vivo. Já o primeiro do trabalho do boneco é o de parecer ter vida. Esta “caça pela vida” dos bonecos é o que parece atrair tanto o público para animação. Reconhecer situações que vivenciamos acaba por ganhar outras proporções quando executadas por seres inanimados.

Neste tipo de trabalho, é comum o uso do termo “copresença”. A copresença se localiza no “espaço” entre o ator-manipulador e o objeto manipulado. O ator é um sujeito e seu trabalho é transformar um objeto também em sujeito através da manipulação. Assim se consegue estabelecer um espaço relacional entre estes dois focos, surgindo o termo *split focus*, que seria o foco da cena dividido entre o ator e o boneco. E então se começa um trabalho de equalização, orquestrando momentos em que se torna importante contrastar as diferenças e momentos em que se precisa aproximar e reforçar as semelhanças.

Paul Pires (2014, p. 34) traz o trabalho “*Twin Houses*” de Nicole Mossoux para refletir sobre estes artifícios no estabelecimento da copresença. Ele cita algumas estratégias utilizadas pela atriz para alcançar a realidade nos olhos do espectador. Uma delas é um trabalho minucioso para encontrar gestos, ritmos e movimentos diferentes no seu corpo e no corpo do boneco. Mossoux se utiliza para isso de uma técnica de dança que trabalha no isolamento do movimento em diferentes partes do corpo. É um esforço para a diferenciação desses dois sujeitos em cena. Outra estratégia vai no caminho contrário: para a plateia ver vida no olhar do boneco, a atriz construiu um olhar desfocado para si mesma, aproximando-se das condições de vida oferecidas pelo boneco. É uma abdicação de alguns pontos de humanidade, uma marionetização do movimento do ator que suscita princípios sugeridos por Kleist e Craig. Outra estratégia para que o boneco pareça estar olhando, e não só sendo olhado, é encontrar pontos no espaço em que tanto a atriz quanto o boneco possam olhar. É como se podendo olhar para o mesmo lugar que uma pessoa o boneco ganhasse vitalidade.

Sartre é evocado por Pires para colocar a importância de também alguns contrastes. O filósofo traz que o nosso corpo é o sujeito da consciência humana. Para se estabelecer uma consciência aparente no boneco, é importante mostrar que ele tem um corpo diferente do corpo do ator. Além disso, o ator deve reagir ao corpo do boneco como uma presença humana e não como uma coisa. O filósofo também acredita que o boneco é como um mediador do manipulador com ele mesmo. É como se assim o ator pudesse dialogar consigo mesmo e com os seus sentimentos através de uma presença que na verdade é ficcional.

Neste jogo de contrastes, bonecos mais realistas acionam mais rapidamente as referências que o público tem de seus correspondentes reais, ativando as afetividades e provocando sentido. De qualquer maneira, o público demora um tempo a mais a apreender a cena de um boneco do que de um ator, justamente por ser um objeto que faz referência a um sujeito e não o próprio sujeito. Isso faz com que sua movimentação exija um tempo diferente para facilitar a comunicação com a plateia.

A simples presença de um ser inanimado modifica totalmente a percepção da presença do ator em cena. Apesar de boneco e ator serem dois corpos teatralizados, o peso da realidade e vida do último se amplifica. O ator em cena sempre traz em si sua individualidade. Estamos vendo fulano de tal interpretar tal personagem. Já o boneco poderia ser qualquer um. É a representação de um coletivo, de um heterogêneo. Ele não representa só um personagem, ele consegue carregar todo um universo consigo.

Além de uma diferença ontológica destas duas presenças, há também o aparecimento de um novo idioma. Um idioma visual, de movimentos, que deve ser estudado e codificado pelo manipulador para conseguir-se comunicar com e pelo boneco. É uma materialização de pensamentos e intenções de um objeto, transmitidos através de seus movimentos, e com isso derrubando a barreira que separa a mente e o corpo. No boneco temos um pensamento corporificado e no ator uma experiência extracorpórea ao ver de fora algo que parte de si para outro corpo.

Manipular um boneco não é apenas um ato a nível físico, é principalmente psicológico, e por isso equiparado ao trabalho do mágico e também do mímico. É a abertura de um espaço ilusional, recheado de truques e técnicas para que o público veja uma realidade que na verdade não existe. É um trabalho de criação de presenças, que pode ser mediada por um objeto, um material, um boneco ou pode ser um som, uma luz ou a parte do corpo de um ator. Nas palavras de Balardim:

De um modo mais amplo, em contraposição à ideia de que a interpretação do ator animador é projetada no objeto e mediada por ele, como ocorre mais frequentemente no entendimento do tradicional teatro de bonecos, temos a ideia de que a interpretação do ator animador é elaborada a partir de uma relação íntima com o objeto e seu entorno, envolvendo a compreensão de aspectos físicos e psicológicos para a estruturação de um novo corpo ficcional, dotado de específicos e próprios significantes, amalgamado pela simbiose do corpo do ator em relação com os demais elementos através da ação (Balardim, 2015, p.174).

Balardim (2004, p.86) também traz alguns pontos necessários para o trabalho do ator-manipulador. Ao tratar de partitura corporal, cita três fases descritas por Laban. A preparação, o contato efetivo e a cessação do movimento. No primeiro, destaca a importância do ator endereçar seu olhar para o objeto como se fosse um espectador, fazendo assim que o público siga a mesma linha. Também coloca aqui que o movimento atrai o olhar, portanto o objeto deve ser o primeiro a se mover. No contato efetivo, trata da primeira vez que ator e objeto entram em relação e, portanto, fase em que a credibilidade é instaurada. Sugere para isso que o manipulador se comporte como um felino em estado de bote, sendo que o "bote" deve surpreendentemente vir do objeto. Por fim, na cessação de movimento, enaltece a permanência da atenção do ator no objeto mesmo após a separação física dos corpos.

Também fala do efeito retórico que se é preciso dominar, que é a capacidade de convencer o público. Jogando com a palavra, ao manipular o

objeto o intérprete também manipula o público. Sobre a neutralidade, destaca que o ator é o corpo mais próximo da identificação do público e por isso suas expressões atrairão de imediato o olhar da plateia que passa a se projetar nesse corpo que reconhece. Para que o código seja transmitido para o objeto, é necessário antes a abdicação de expressões do ator. Balardim traz mais uma vez que o reconhecimento de um corpo objeto sempre depende de mais tempo para a identificação do olhar humano e, portanto, o ator-manipulador deve imprimir em sua manipulação um tempo diferente do natural humano.

"Estar neutro é esvaziar-se de qualquer coisa que possa ser ao mesmo tempo em que o objeto é. [...] Não é nenhuma alusão esotérica sobre uma "força do além" que irá apossar-se do corpo humano. Nada disso. Ao contrário, é um ato consciente de indução psíquica. Uma espécie de auto-hipnose, um momento em que nosso racional permite que nos levemos pela abstração do real, incorporando o jogo, a brincadeira e vivenciando, assim, um momento onde renasça em nós a sublime inocência infante" (Balardim, 2004, p.89).

Saber evocar sua neutralidade é uma poderosa arma para a atuação, mesmo sem bonecos, habilidade que pode ser estimulada na prática de manipulação e mascaramento. Para se entregar ao estado neutro, Balardim sugere o esforço mínimo nos seus movimentos e a concentração da mente no jogo.

A dissociação de movimentos, como uma "utilização independizada de diferentes endereços do corpo e ao mesmo tempo" é uma das principais ferramentas para a neutralização, através do processo de dissimulação. Aqui o ator-manipulador deve ser capaz de organizar seus movimentos em dois grupos: os perceptíveis e os imperceptíveis ao público. Os perceptíveis o serão de propósito no corpo do ator ou do objeto para provocar uma leitura do público. Os imperceptíveis são os movimentos necessários para simular vida ou preparar algum artifício que dê a sensação de autonomia ao objeto. Neste jogo, o relaxamento do ator, o controle de seus grupos musculares e a partitura

do seu foco/olhar é essencial para que não denuncie suas dificuldades em executar os movimentos. Duda Paiva se usa do “*counter-movement*”, um leve impulso oposto à direção do movimento, para simular intenção no boneco e diferenciar as ações que se intenta partir do personagem-ator.

Compartilhando as mesmas técnicas do ilusionismo, da mímica e até dos ladrões profissionais, o trabalho do ator-manipulador é o de fazer com que um movimento pareça outro ou, por vezes, o de fazer o público prestar atenção em outra coisa enquanto precisa executar algo. Isso pode ser conseguido com um contraste de movimentos, por exemplo, que acaba por atrair a atenção do público para onde queremos que ele olhe. É um verdadeiro estado hipnótico conduzido pelo ator-manipulador que se usa de truques e poesia para tal. Balardim nomeia de técnica indutiva o ato de levar o público a seguir uma informação que nem sempre é importante, podendo ser apenas uma pista falsa para que a surpresa seja preparada.

Para finalizar, Balardim ainda destaca a existência do eixo interno e do eixo externo imaginário do objeto e finaliza com "O movimento do objeto deve ser portador de uma intenção (desejo, ação), consciência (um olhar que segue um movimento) ou um mínimo de vida biológica (respiração)". Cabe saber desde o princípio que, a partir do momento que se opta pela animação à vista do público, a existência do boneco estará sempre associada a si, fazendo-se necessário o uso de novas técnicas e ferramentas para a produção destas presenças simultâneas.

1.7 Terminologias e especializações

Teatro de bonecos, teatro de animação, teatro de figura, teatro de formas animadas, teatro visual, teatro de objetos. O que consiste cada termo? O ator, o manipulador, o ator-manipulador, o ator-animador, o marionetista, o bonequeiro. O que caracterizou o surgimento e a segregação dessas variadas formas de definir essa área teatral e seus agentes?

Para começar, qual o termo ideal para designar a linguagem teatral que se especializa na manipulação de corpos outros, ou seja, corpos não humanos, imagens, figuras, objetos, matérias diversas ao ser vivo homem? A cada momento, a cada novo trabalho criativo, os termos se tornam ultrapassados e não suficientes para designar as hibridizações e múltiplos cruzamentos que surgem, tendência inerente à arte contemporânea. Neste trabalho, desenvolve-se como opção um uso livre dos diversos termos da linguagem, porém é interessante o conhecimento e localização de suas particularidades.

O termo “Teatro de Bonecos” permaneceu apropriado até o período pós 2ª Guerra Mundial, já que a linguagem mantinha a sua forma tradicional de construção e representação. Quando surgiram as primeiras inovações na área, já não era mais adequado para abranger suas múltiplas formas. É quando aparecem outras nomeações.

Em países europeus como Alemanha, Holanda, Itália e Suíça surge nos princípios dos anos de 1960 a expressão “Teatro de Figuras”. Logo depois, em 1980, alguns marionetistas insatisfeitos com os termos que definiam a sua arte, por não englobarem a totalidade de variações nela existente, optam pelo nome “Teatro Visual”¹ que trazia assim um conceito abrangente para a sua essência imagética. O novo termo evidencia sua intersecção com as artes visuais e acaba caminhando para uma estética muito específica.

Assim como o “Teatro Visual”, o termo “Teatro de Objetos” também acabou por nomear uma ramificação da linguagem. Teria surgido na mesma época, durante um curso ministrado por Philippe Genty no Peru.

Para Genty, o teatro de objetos é uma vertente do Teatro de Animação que se vale de objetos prontos, no lugar de bonecos, deslocando-os da sua função e conferindo-lhes novos significados, sem transformar, porém, a sua natureza, explorando uma dramaturgia que se vale de figuras de linguagem, em detrimento da importância da manipulação propriamente dita (Vargas, 2010, p. 36).

¹ Proposta atribuída a Hadas Opraht, fundadora do The Train Theatre (Jerusalém).

Herdeiro de um período pós-guerra, o “Teatro de Objetos” provém de um encontro entre as artes plásticas e o teatro e traz características de seus antecessores dadaístas e surrealistas. São artistas que viram em objetos prontos, marginalizados e carregados de sentidos, potenciais de expressão e comunicação. Direta ou indiretamente, o teatro de objetos critica a relação hedonista que a sociedade de consumo prega entre indivíduo e mercadoria, muitas vezes fazendo os próprios indivíduos confundirem-se com as coisas.

No Brasil, por influência de Ana Maria Amaral e suas pesquisas documentadas no livro “O Ator e seus Duplos” (2002), pensa-se nas terminologias “Teatro de Formas Animadas” e “Teatro de Animação” como opção para englobar as suas variadas faces. Sobre o nome, Balardim disserta:

Ao longo dessas análises, concluímos então que a terminologia Teatro de Animação revela uma maior aptidão para destacar uma presença desdobrada do ator, a qual pode reverberar em distintas funções exercidas simultaneamente; ocupando espaços imaginários sobrepostos; comportando-se ao mesmo tempo como dois corpos diferentes que coexistem, simulando duas autonomias alternadamente; ou, ainda constituindo um sujeito múltiplo a partir da associação de elementos. Isto revela uma acepção distinta sobre trabalho do ator contemporâneo em relação à concepção do trabalho do ator no Teatro de Bonecos tradicional (Balardim, 2015, p. 174).

Em alguns países, como França e Portugal, a terminologia “Teatro de Marionetes” também é utilizada, já que “marionete” é sinônimo de “boneco”, termo que no Brasil refere-se geralmente à técnica de fios.

Com as hibridizações e expansão do teatro de bonecos para novas formas de representação, o atuante também muda suas formas de expressão e da mesma forma os termos “bonequeiro” ou “manipulador” não se torna mais suficiente para as variadas performances desenvolvidas no cenário teatral.

Em sua conceituação tradicional, “bonequeiro” seria aquele que além de dar vida a um personagem inanimado concentra em si uma polivalência de

funções dentro de sua arte como a construção, a direção, a dramaturgia, a luz, a trilha sonora e tantos outros processos que envolvem o teatro de bonecos. Já o “manipulador” seria aquele que por hora dá vida a um personagem. Com a participação cada vez maior do atuante, considera-se mais adequado adicionar a palavra “ator” à sua função, sendo então utilizadas as expressões ator-manipulador ou ator-animador.

Para a diretora e dramaturga Ana Maria Amaral, o ator-manipulador, quando visto, deve manter-se neutro para não distrair o público do boneco. Porém para outros teóricos, o termo engloba também os intérpretes que atuam mais ativamente com seus bonecos. Gouarné (2009) traz o conceito “*Théâtre de Marionnettistes*” para diferenciar o teatro em que o manipulador está aparente daquele que anima às escondidas do público, enquanto João Paulo Seara Cardoso chama de “Teatro com Marionetas”. Duda Paiva se empresta o termo “*cross-over*” para designar seu trabalho com o confronto do universo humano e dos bonecos.

Há também alguns termos dados ao ator-manipulador que condizem com o nome escolhido pra linguagem, como ator-marionetista e ator-animador. Também são utilizadas as expressões titeriteiro, intérprete e brincante e outras que se referem à manipulação de um tipo específico de boneco, como mamulengueiro. Em cada país, região, grupo e época uma forma diferente de taxar esta pluralidade de possibilidades de relação com os objetos.

2. Análise Prática

Com um primeiro embasamento histórico sobre a marionete, suas primeiras relações com o homem e o ator, suas terminologias e possibilidades, o trabalho adentra agora no terreno prático para analisar no processo criativo de alguns artistas e grupos a forma como se engendra essas relações e em que elas se fundamentam. A partir da análise pessoal de vídeos, escritos e outros materiais disponibilizados na internet, toma-se como primeiro objeto de análise o trabalho

do Teatro de Marionetas do Porto, de Portugal. A seguir, dedica-se a Cia *Dos à Deux*, a Cie Mossoux-Bonté e a Cie *Théâtre Du Mouvement*, fazendo uma reflexão sobre o teatro físico e a marionete. O argentino *El Periférico de Objetos* vem depois com uma pequena descrição de seu trabalho visceral na estética da degradação. Por fim, há um relato de experiência sobre o trabalho do grupo brasileiro Pigmalião Escultura que Mexe.

2.1 Possibilidades no trabalho do grupo Teatro de Marionetas do Porto

O trabalho do grupo Teatro de Marionetas do Porto (TMP)² traz um vasto repertório de espetáculos que jogam com as relações entre o boneco e o ator. Iniciado em 1988 com uma abordagem popular através dos fantoches D. Roberto de tradição portuguesa, o grupo passa a desenvolver um trabalho mais experimental a partir do espetáculo “3ª Estação”, onde com a coprodução do Balletatro Companhia experimenta cruzamentos entre a marionete e a dança. A partir daí, muitos outros cruzamentos são explorados, com a música, o vídeo e as artes plásticas.

O TMP disponibiliza online vídeos com grande parte dos seus trabalhos, onde se percebe espetáculos muito dinâmicos, com variadas técnicas e relações exploradas em uma mesma obra. Percebe-se que os atuantes são antes de tudo atores, com grande expressividade física e vocal e que sua presença simultânea e assumida em cena com o boneco é uma constante. O fundador do grupo João Paulo de Seara Cardoso (*in memoriam*) traz como proposital as lutas tenras ou violentas dos atores e marionetes pela supremacia cênica. O que ele buscava era justamente esta dialética, este confronto entre o ator que vive e a marionete de vida intermitente que apenas tem existência

² Website do grupo Teatro de Marionetas do Porto. Acedido em Jun 10, 2017, em <http://marionetasdoporto.pt/>

cênica. Em outro artigo, destaca que os bonecos são agentes de interpretação, um instrumento teatral para o ator.

Em “Máquina Hamlet”, de 1996, a movimentação dos atores é quase como uma máquina, em que inclusive as vozes se parecem partes mecânicas de uma grande engrenagem. O boneco não é o protagonista, aparece sempre como um refém desses personagens que habitam a cena. Esse grande controle do atuador em relação ao boneco tem seu ápice na cena em que um atuante bate constantemente com dois bonecos em uma estrutura metálica. Ao assistir, esperamos a hora em que um dos bonecos irá se partir e suas partes cairão pelo cenário. Apesar de os atores dominarem a cena, suas ações são mecanizadas, marionetizadas por vezes, o que torna todos um pouco bonecos.

Em “Nada ou o Silêncio de Beckett”, de 1999, o atuante assume diferentes posições em relação ao boneco. Em determinadas cenas, está completamente apagado, principalmente pelo uso de recursos técnicos da luz. Às vezes aparece, porém neutro. Já em outras situações, o atuante manipula o boneco e assume as expressões deste, assim como também algumas de suas reações. Quando o personagem boneco está em conflito com uma caixa, por exemplo, os manipuladores também olham para a caixa e se abaixam quando a mesma vem se chocar com o boneco. Em outro momento, o atuante serve de cenário, segurando alguns galhos que o boneco irá pisar. Sobre a escolha de montar Beckett, Seara Cardoso diz que as peças lhe pareciam adequadas à montagem de um teatro de marionetes com atores. Citando a fórmula de Rimbaud “*Je est un autre*”, traz os personagens beckettianos como seres errantes, intermitentes como as marionetes, metáforas de existência, onde os corpos não combinam com as vozes. Nesta relação de duplos, o jogo entre ator e boneco se torna rico e cabível. “O ponto, aqui, não é mais do que o autor travestido de personagem, que sopra as palavras ao ator, ou, tomando a minha perspectiva, o ator que ouve as palavras do personagem e as sopra ao seu agente em cena, a marionete” (2006, para.6).

No espetáculo “Os 3 porquinhos” (2000), uma das muitas releituras de conto de fadas criado pelo grupo, há o uso de projeções, máscaras e de

objetos prontos como porquinhos de plástico de diferentes proporções, um porco de pelúcia, etc. O lobo traz uma nova experimentação de manipulação híbrida, com um rosto de lobo caricaturado e as mãos e pernas humanas (de seus atuantes). A cena termina com o lobo 'copulando' com um porquinho de pelúcia. Aos poucos se revela um manipulador, depois seu outro manipulador, e então o boneco é desconstruído em cena e percebe-se que quem estava fazendo a voz do porquinho de pelúcia era quem formava o corpo do lobo. Os manipuladores brincam com isso no texto, quando o lobo fala: "Esta é a verdadeira mágica do teatro de bonecos. Todo este tempo, não fui eu. Foi ele!" E direciona a cabeça a quem fazia a voz do porquinho.

Em 2001, com "Paisagem Azul com Automóveis", há também uma grande exploração de possibilidades cênicas. Em certo momento, os atuantes entram com cabeças de bonecos em seus ombros. A partir daí se estabelece um jogo imagético entre um corpo humano e uma cabeça de boneco, que no seu conjunto se torna uma coisa só, intensa em sua hibridização. Em outro momento, um casal de bonecos é manipulado em cena quase de forma espelhada, e os atuantes entram na coreografia de forma que a movimentação dos seus corpos é tão bonita quanto à dos animados. Em outro ponto muito interessante, o mesmo casal de bonecos é colocado frente a frente. Quem segura cada um dos bonecos é um atuante de roupa correspondente. Os atuantes se aproximam, se olham. O manipulador da personagem mulher toca o rosto do boneco homem, e o manipulador do personagem homem toca o rosto da boneca mulher. Uma cena, quatro corpos e apenas dois personagens. Em outro momento, há um corpo humano no chão interagindo com um boneco de proporções menores onde se utiliza à manipulação às escuras e não é possível ver seus manipuladores. A cena é de uma grande riqueza poética, ao confrontar dois corpos de materialidade distinta, com pesos e comportamentos distintos, e com uma grande ilusão de realidade. Sobre este espetáculo, João Paulo Seara Cardoso (2001, para.34) diz que se fartou de utilizar o chão do cenário como se fosse a "mesa de manipulação" e por isso optou aqui por tirar o chão dos bonecos, deixando-os livres para voar ou pousar nos corpos

daqueles que os manipulam: “É mais ou menos este o princípio técnico desta criação: uma pesquisa das relações do nosso corpo com o corpo da marioneta, sem mais nada, no vazio absoluto”.

Em “Macbeth”, do mesmo ano, percebe-se a existência de bonecos rudes, grandes e manipulados de uma forma quase bruta. Seara Cardoso conta que esta opção foi consequência de uma tentativa frustrada com bonecos leves e manipulados delicadamente por varas. Diz que as palavras e o peso do enredo eram incompatíveis com os corpos e seus mecanismos. Então as estruturas foram mudadas e os atuantes passaram a segurar os bonecos, agora mais pesados, com as próprias mãos.

O corpo dos atores passou a estar diretamente em contacto com a marioneta. As mãos dos atores agarravam as marionetas pela nuca com firmeza, como se agarra um animal selvagem que nos pode escapar, ou mesmo atacar. Esta questão da proximidade física, por vezes um pouco brutal, foi determinante para a interpretação. Porque, se por um lado nos dava um envolvimento físico fortíssimo com o personagem por outro, e nesse aspecto o teatro de marionetas permite esse milagre, não deixávamos de ser, exatamente como o público, espectadores da representação que se desenrolava diante dos nossos olhos, permitindo o absoluto controlo de uma questão fulcral: a do envolvimento emocional com o personagem (Cardoso, 2005, para.25).

Na cena clássica da obra em que Lady Macbeth tenta limpar suas mãos sujas de sangue, a atuante é a voz do personagem, mas se torna por hora o seu pensamento. Pela mudança de entonação e intenção de sua voz, e também o posicionamento do rosto da manipuladora em relação ao boneco e ao público, é como se pudéssemos ver o pensamento da Lady materializado na atriz. Assim também ocorre no remorso de Macbeth, em que a voz do ator parece transmitir uma alucinação interna do personagem.

Em “O Mundo de Alex”, de 2004, na maioria das cenas os manipuladores estão escondidos pelos recursos de iluminação quando há

algum boneco em cena. Em outros momentos, há apenas atores em suas ações. Porém há uma cena em que ambos estão juntos, um só manipulador do boneco está propositalmente visível e trava com o boneco um jogo de forças. Pela forma que manipula, ora parece que está agindo sobre o boneco e ora parece que o boneco está agindo sobre ele. É perceptível que a alternância de cenas só com bonecos e outras só com atores, potencializa as cenas onde ambos se encontram.

Em “Cinderela”, de 2009, os manipuladores tem uma expressividade maior que a dos bonecos que eles manipulam. A movimentação dos bonecos, até pela estrutura que os mesmos possuem, é de uma grande simplicidade técnica, sem preocupação realista. Os movimentos são poucos e amplos, quase como uma ilustração da história. A forma como manipulam e falam pelos personagens é histriônica e mostra certa ironia da parte do atuator sobre as decisões que os personagens bonecos estão tomando. Apesar de não serem personagens na cena, esta forma como os atuantes se comportam e falam pelo personagem traz à cena uma outra presença, a de um manipulador que também atua e está conceitualmente deslocado do boneco.

Em “Wonderland”, também de 2009, uma releitura de “Alice no País das Maravilhas”, os atores estão de novo lá muito presentes e expressivos. Nesta obra, a relação é quase de uma brincadeira, onde os bonecos são brinquedos que os atores se utilizam para contar aquela história. Alice aparece em várias proporções e isso gera uma construção e quebra de ilusão cíclica. Os nossos olhos demoram a reconfigurar a nova dimensão da história a cada mudança, o que contribui para que os bonecos não sejam vistos como seres reais e sim peças de uma grande brincadeira dos atuantes. A lagarta são as mangas de um dos intérpretes, que se utiliza do movimento dos seus braços pra dar movimento a ela. O gato é uma cabeça e seu atuante ora a usa como uma quase máscara ora como um objeto que faz carinho ou joga como uma bola. O que mantém o personagem em cena é o som que o atuante faz em todas as formas que o gato se manifesta. O rato aparece em cena como um boneco nas proporções de um rato real e quando vai iniciar um diálogo com Alice se

transforma imediatamente em um ator com prótese dentária e patas de rato. Em certo momento, Alice aparece como boneca nas mãos da rainha atriz e no outro lado outra atriz aparece também como Alice dando o texto do diálogo entre as personagens.

Em “Kitsune”, de 2016, a relação estabelecida com os atuentes é diferente. Eles estão quase sempre neutros, são corpos visíveis, mas enquanto manipuladores, ou formando imagens com seus corpos. As suas mãos são muito expressivas e em determinados momentos o atuante empresta a sua mão para o boneco, porém com muita sutileza e neutralidade e não deixando perder a constância do personagem boneco. A temática poética da obra é explorada na forma plástica das marionetes. O boneco principal não é só um personagem, mas uma metáfora da morte. É a marionete representando um estado de espírito. Em seu rosto há uma portinha de onde sai uma pequena raposa que materializa um acontecimento a nível espiritual.

Percebo no conjunto de vídeos que o TMP explora muitas técnicas de construção e manipulação de bonecos. Mas antes que ter uma preocupação com uma representação realista desses seres, o grupo se utiliza da multiplicidade de possibilidades cênicas dessa linguagem para dinamizar suas obras. E mais: a busca por novas alternativas de relação viram a principal ferramenta para a construção da encenação. A técnica determina a estética, e a cada novo espetáculo encontramos uma nova descoberta de atuação e manipulação. Os bonecos trabalham a serviço dos atuentes e, em geral, as mãos, rostos e expressões dos manipuladores estão sempre assumidas, assim como os bonecos são assumidos como bonecos.

Diria que não somos um teatro de marionetas ortodoxo, que não fazemos um teatro de marionetas, mas com marionetas. O ator é um elemento fundamental. Nesta concepção teatral que temos considero fundamental que o ator seja visto pelo público a manipular a marioneta, criando uma dialéctica que cabe ao público descodificar, entender. Há um dualismo, um ser que age, uma relação entre o ator e a marioneta que é muito teatral.

Para mim não faz sentido o teatro de marionetas em que se tenta criar a ilusão teatral escondendo o ator (Cardoso, 2003, para.35).

No trabalho do Teatro de Marionetas do Porto encontro um grande exemplo de atores que são também manipuladores. Os bonecos são elementos que acrescentam às narrativas, ora como personagens, ora como acessórios que contribuem para a expressividade cênica. Suas histórias, muitas vezes lineares, se dinamizam pelas variadas possibilidades advindas do ator e o boneco, seja no jogo de proporções variadas, à superação da gravidade, às composições, hibridizações dos corpos e vozes. Inúmeros recursos que permitem contar algo comum de uma forma diferente.

2.2 O Teatro Físico e o teatro de bonecos: *Dos à Deux*, Mossoux-Bonté e *Théâtre Du Mouvement*

Companhia *Dos à Deux*³, *Théâtre Du Mouvement*⁴, Cie. Mossoux-Bonté⁵, cada um a seu estilo e com sua estética, trazem o teatro de bonecos muito ligado aos princípios do teatro físico, da dança, do gesto. O movimento de atores são partiturados assim como os bonecos, ambos com grande precisão, e por muitas vezes enxergamos uma dança em seu conjunto.

A companhia franco-brasileira *Dos à Deux*, fundada por André Curti e Artur Ribeiro, se identifica artisticamente com uma pesquisa de teatro gestual. Em suas próprias palavras, o boneco entrou por acaso em suas encenações, sem nenhum propósito de pesquisa mais apurada. A primeira incursão foi na

³ Website da Cie *Dos à Deux*. Acedido em Jun 10, 2017, em http://www.dosadeux.com/spip.php?rubrique57&lang=pt_br

⁴ Website da Cie *Théâtre du Mouvement*. Acedido em Jun 30, 2017, em <http://theatredumouvement.fr>

⁵ Website da Cie Mossoux-Bonté. Acedido em Jun 10, 2017, em <http://mossoux-bonte.be>

obra “Saudade em Terras d’Água”, uma peça gestual com três atores e uma marionete.

Ao contrário de seus primeiros trabalhos com bonecos, o último espetáculo da Companhia intitulado “Gritos” teve dois corpos-bonecos como ponto de partida do trabalho.

No começo dois corpos adultos, aparentemente humanos, lado a lado, sentados cada um em sua cadeira, permaneceram ali, no palco vazio, por várias semanas. Dia após dia ficávamos em nossa sala de ensaio, em silêncio, frente a esses dois personagens. Era como se estivéssemos diante de dois atores que, ali sentados, exerciam o mais difícil do nosso ofício: a imobilidade. Não sabíamos o que nos intrigava. Não chegávamos perto, não mudávamos a posição deles. Ficávamos simplesmente observando seus corpos imóveis e seus olhares enigmáticos. Algo invisível, misterioso e poético estava escondido ali. Depois de semanas contemplando as duas marionetes, entramos palco adentro, sem nenhuma indicação precisa do que iríamos fazer. Nesse primeiro contato, nesse primeiro toque, cada um de nós se debruçou e mergulhou no abismo desses dois seres. Foi como se houvéssemos escorregado e penetrado no outro lado de um espelho. Uma vez dentro desse novo universo, não havia mais saída (*Cie Dos à Deux*, 2017, para.1).

Ao assistir o espetáculo, podemos perceber que esses dois corpos foram separados em seus membros e se multiplicaram em outros personagens. Para os atores, não lhes interessava mais trabalhar sobre bonecos inteiros, agora almejavam pela fragmentação. Esse fato desencadeou uma pesquisa nova para o grupo, a unificação das partes do corpo de bonecos com o corpo dos atores.

Desse jogo de fragmentações e unificações, surgiram o que o grupo chama de três poemas gestuais sobre o amor, ou a falta dele. No primeiro dele, fala-se claramente de transfobia ao trazer em cena a relação de uma travesti com a sua mãe. Não há palavras, apenas gestos. A mãe é uma cabeça, um par

de mãos e pés dispostos em uma cadeira que emoldura sua estrutura. A filha é uma prótese de pernas, membro sexual e peitos acoplados ao ator que empresta seu tronco e braços ao personagem. Há também a cabeça dela, manipulada pela boca do intérprete. As pernas, cabeça e outras partes do ator são assumidas em cena, gerando imagens incríveis em sua estranheza quando vimos o personagem com quatro pernas, duas cabeças, e outras composições exploradas e assumidas pelos diretores.

No segundo poema, a companhia traz uma imagem bem metafórica: um muro, uma cabeça de um lado e o corpo do outro. De um lado um ator manipula a cabeça, do lado oposto outro ator manipula o corpo. É uma dança sobre a tristeza de não poder se juntar ao seu verdadeiro corpo, apenas aos corpos dos seus manipuladores.

O terceiro poema conta a história de uma mulher no Oriente Médio que vive um caso de amor e tem um filho. A cena de amor é entre um boneco mulher interagindo com o ator que a manipula. No momento em que ela está grávida desvela-se os dois atores-manipuladores que compõem a figura da nova mãe.

O que vemos no trabalho “Gritos” é que a *Dos à Deux* trabalha aqui com a relação do ator e o boneco em um nível mais físico e imagético do que propriamente conceitual. O seu jogo cênico está na composição das imagens. O que lhes interessa não é um jogo de texto e de presenças coexistindo, mas a imagem final que esses corpos formam. No poder que pode ter um gesto feito por uma mão separada do seu corpo, ou na personificação de um corpo separado de sua cabeça e na movimentação que ele pode ter sem ela, ou na imagem de uma personagem que de alguns ângulos revela ter quatro pernas.

Em “Irmãos de Sangue”, trabalho anterior a “Gritos”, a utilização dos bonecos tem completamente outra motivação e estrutura. Os bonecos são secundários e entram na cena quase como objetos para colorir a dramaturgia com alguns recursos que esta linguagem pode dar. O pai morto é na cena um boneco. E um boneco por já ser morto talvez impacte enquanto imagem muito mais que um ator fingindo-se de morto. Em outro momento, surge a mãe em

forma de boneco, pois assim pode ser colocada em cena junto com a atriz que a estava interpretando em sua versão mais jovem.

O processo criativo do grupo possui um método de trabalho que parte de uma história e o desenvolvimento de um roteiro. A segunda etapa é a improvisação em cima deste roteiro, construindo partituras coreográficas. Após redigir e formalizar estas partituras improvisadas, os atores voltam a improvisar em cima das coreografias já criadas em busca das ações dramáticas. É como se o teatro viesse da dança. Verifica-se com mais este exemplo, uma grande semelhança no processo criativo do teatro de bonecos com os processos coreográficos. Ao se criar e ensaiar uma cena com bonecos, os intérpretes constroem partituras que prezam pela constituição de uma sequência de movimentos e gestos claros e bem executados. Para além de sua significação, é preciso se debruçar sobre a forma de cada movimentação, permitindo assim uma boa manipulação e escuta entre os manipuladores.

Mossoux-Bonté é uma companhia belga fundada em 1985 da parceria entre Nicole Mossoux e Patrick Bonté. Trabalhando com as intersecções entre o teatro e a dança, a companhia inova a cada performance, jogando com a luz, o som, desenvolvendo trabalhos solos e outros repletos de atores, ora com texto, ora só imagem, em locais abertos, alternativos, fechados, em teatros. Mesmo com sua linha de pesquisa localizada entre o teatro e a dança, Mossoux-Bonté encontra suas maiores referências nas artes visuais, mais especificamente em Hans Bellmer. Isso porque trabalha com o corpo em seu nível formal, nos seus prolongamentos, fusões, sobreposições, transferências. Enfim, artistas múltiplos e sedentos de experiências com várias linguagens. Nessa multiplicidade, e inerente a uma pesquisa que trabalha com o gesto, as formas e os prolongamentos do corpo, a marionete surge como mais um objeto de experimentação para os trabalhos da companhia.

O principal deles é o “*Twin Houses*”, de 1994, já citado anteriormente neste trabalho. Na peça, várias figuras se revezam habitando o ombro da artista. É a técnica siamesa, em que o manipulador desenvolve um trabalho de grande partitura, consciência e decupagem corporal para transformar seu corpo

em mais de um ser. Analisando o vídeo da peça, disponível em seu site, a atriz desenvolve um jogo entre ela e uma cabeça que habita seu ombro. Depois, sua presença se neutraliza para desenvolver outro jogo entre a cabeça do seu ombro e outro corpo que aparece manipulado por sua mão esquerda. Em outro momento, o jogo está com as pernas do boneco. Uma das pernas é uma prótese manipulada pela atriz e a outra perna é a própria perna da atriz. Sobre a peça, a intérprete Mossoux diz que o seu esforço na cena é tornar o seu centro estável e sólido o suficiente para que seja possível deslocar a intenção e o impulso para a base do pescoço do manequim, o local de encontro de seu corpo e do corpo do boneco. Os gestos se concentram na marionete, enquanto a intérprete trata de manter certa distância.

Em “*Twin Houses*”, assim como em “Gritos” da *Cie Dos à Deux*, percebemos que grande parte do mote cênico é o jogo entre o vivo e o morto e o escancaramento da sua manipulação. O público sabe como funciona, aceita o jogo e acaba criando outro nível de ilusão ao tornar o ator e o objeto uma só coisa. A história é só um pano de fundo, e muitas vezes construída pelo próprio espectador. A composição formal que se apresenta no palco é o que toma a linha da encenação.

Além de “*Twin Houses*”, outros espetáculos de Mossoux-Bonté se usam da linguagem das formas animadas. Em “*Light*” há um jogo com as sombras, onde a luz se torna um objeto para criar e transformar formas corporais. Em “*Skeleton*”, a simples presença de um esqueleto na cena dá outro tom à forma como vemos o ator e suas ações. À modelo de Kantor, é como se as duas imagens se confundissem e às vezes o vivo parecesse morto e o morto parecesse vivo. Em “*Kefar Nahum*”, Mossoux manipula o próprio corpo e outros objetos. Cobertor, corda, regador, hastes e seres amorfos são ora os agentes da ação e ora os detonadores de conflito na sua relação com a intérprete. “*Whispers*” é outro trabalho solo de Nicole Mossoux que joga com o som e o animado. Peças de vestuário se tornam seres e contracenam com a intérprete. É novamente um trabalho corporal da atriz que decompõe seu corpo. Nicole coloca energias distintas em certas partes do corpo, em sua maioria em uma

de suas mãos e em um braço, atribuindo ao objeto manipulado intenção e vida própria. Em outros trabalhos, mesmo não tendo a relação do intérprete com o objeto, o próprio corpo do ator se torna um objeto, em partituras marionetizadas, em corpos manipulados e automanipulados.

Em entrevista sobre o trabalho da companhia com objetos, bonecos e máscaras, Patrick Bonté diz que a relação com esses corpos imateriais ecoam com sua obsessão pelo duplo, pelos jogos antagônicos, pelos ritmos distintos e a busca por uma unidade impossível. Mossoux destaca o uso de objetos e bonecos nos trabalhos solos como uma necessidade de estabelecer uma triangulação com o público. Vê-se aí o objeto como algo passível de despertar conflito em um trabalho que se tenha só um intérprete.

Da mesma forma que *Dos à Deux* e Mossoux-Bonté, as origens do *Théâtre du Mouvement* não se encontra no teatro de formas animadas. O uso de objetos nos trabalhos desenvolvidos pelo grupo sempre esteve presente, mas como elementos a serem explorados em uma pesquisa pelo gesto e movimento. Fundado na França em 1975 por Claire Heggen e Yves Marc, o *Théâtre du Mouvement* tem sua referência maior nas pesquisas de Étienne Decroux sobre o movimento poético e coloca o corpo do ator como centro da criação artística.

Em artigo publicado pela Revista Moin-Moin, Claire Heggen (2009) lista os campos de experimentação do grupo e relata a trajetória de suas pesquisas após sua entrada no corpo docente da *École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette* - ESNAM.

Sobre as experimentações do grupo, conta que a partir de exercícios cênicos em que corpos e objetos jogavam em pé de igualdade, apareceram em suas pesquisas: bonecos antropomorfos, bonecos de variados tamanhos, bonecos e objetos abstratos, superdimensionados e manipulados por dentro; objetos reais; corpos marionetizados, manipulados, automanipulados; corpo-marionete e corpo-palco; máscaras e deslocamento de máscaras neutras pelo corpo, etc. Dos temas de exploração do grupo, Claire destaca:

identidade/alteridade, duplo/multiplicação, visibilidade/invisibilidade, velar/revelar, gravidade/elevação, manipulação, metamorfose, etc.

Sobre sua experiência como professora, narra o interesse dos alunos em manipularem à vista do público. Desse ensejo, surgiu nela questionamentos como: Qual era o interesse da manipulação à vista? Para dizer o quê? Em proveito de que representação do mundo? A partir de tais questionamentos, Heggen passa a investigar sobre este “ausentar-se sem desaparecer”, reencontrando noções fundamentais de articulação, ponto fixo, ponto móvel, progressividade e degressividade, motor e intenção de movimento, apoios, pontuação, ataque, etc. Técnicas de manipulação que ajudam a alternar o foco entre o ator e o objeto, formatando seu enunciado através dos diversos pontos de vista do ator e seu boneco, como: relação de fusão, de identificação com o boneco; uma presença de acompanhamento paralelo a ele, que possui vida própria; uma situação de testemunha distanciada (e até de ausência) ou de parceiro de diálogo com ele; iconoclasta perfeito, reconduzindo-o ao seu estado de objeto primeiro, ao deixá-lo cair, ao empurrá-lo com o pé, etc.

Na análise de pequenos vídeos do *Théâtre du Mouvement* disponibilizados na internet vemos uma grande semelhança com o trabalho de Mossoux-Bonté, porém aqui há um maior destaque para certa poesia oriunda dessa relação do ator com o boneco. Em “*Ombre Claire*”, há apenas uma atriz em cena, a própria Claire Heggen, que promove com seu corpo um jogo com panos, luzes e projeções. A atriz trabalha com seu corpo e seus gestos, mas ora manipula um pedaço de pano, ora aparece um boneco na partitura de seus movimentos. Outro espetáculo encenado só pela atriz é “*Les choses étant ce qu’elles sont, tout va aussi bien que possible*” (2009), onde novamente os jogos com só uma atriz em cena são revezados por momentos em que há a manipulação de roupas, de um pássaro, de um grande tecido que vira uma cabeça, de um boneco de papel pendurado por um fio. Em quase todos os registros de trabalho do grupo, percebemos a presença de objetos, bonecos, máscaras como detonadores da dramaturgia dos espetáculos. Percebe-se claramente um trabalho que parte da experimentação com os objetos para a

constituição das cenas. Não parece que há uma ideia pré-expressiva, a não ser a escolha de objetos e itens jogados na sala de ensaios para o surgimento de um enunciado.

Ao comparar estes grupos, percebemos inúmeras semelhanças em seus processos e filosofias. Todos têm uma origem no teatro gestual e na dança, ou seja, em um teatro pautado na poesia do movimento. O objeto ou ser inanimado surge como consequência de um trabalho que experimenta o corpo, suas formas, duplos, prolongamentos e antagonismos. Vê-se que o objeto acaba por ser uma materialização de um trabalho que joga com a forma e, apesar de sua origem, esses grupos acabam se realizando plenamente quando adentram no terreno das artes visuais. Em nenhum desses trabalhos o objeto e o boneco substituem ou abandonam o ator. O corpo vivo e sua presença são elementos determinantes para um trabalho que constrói e desconstrói a ilusão através da relação do vivo e do animado.

Outra semelhança se encontra nas temáticas. Com a ausência do texto, a imagem discorre mais confortavelmente em arquétipos como o nascimento, a morte, o amor, a família e tem no espectador o principal construtor da dramaturgia. É um teatro onírico, idiossincrático, de vivência individual e às vezes inconsciente. E a luz aqui cumpre grande papel, como observado no trabalho desses três grupos, estabelecendo um ambiente de sonho que conduz o espectador a outros espaços de experiência.

2.3 Visceralidade e degradação: *El Periférico de Objetos*

El Periférico de Objetos era um grupo argentino formado por três integrantes do Teatro San Martín, que decidiram em 1989 investigar outras possibilidades na linguagem do boneco. A sua primeira montagem foi “Ubu Rei”, obra de autoria de Jarry que ficou famosa com a montagem de Lugné-Poe em 1986. Apesar de trazer ainda muitas referências do trabalho que desenvolvia anteriormente, como a típica indumentária dos manipuladores

neutros e ocultos, a peça começou a abrir caminhos para atrair um público mais acostumado com o teatro de atores. Já na segunda montagem, “*Variaciones B*”, uma homenagem à Samuel Beckett, os manipuladores se despem de suas vestimentas pretas e se tornam visíveis na cena, construindo um espaço corporal próprio além do espaço do objeto. Veronese (1999), um dos fundadores do grupo, fala que com isso se construiu um novo centro expressivo, não encontrado nem no teatro de atores e nem no teatro de marionetes. Neste processo, o objeto é independente do seu manipulador e com isso o ator-manipulador ocupa outro lugar, o de cúmplice e intermediador entre o objeto e o objetivo da cena. Colocando outros focos na cena além do objeto, e assumindo os mecanismos que trazem a “magia” da animação, provocou um efeito contrário: com o manipulador tão independente do objeto, tinha-se a sensação de que o objeto estava agindo sozinho.

El Periférico trabalhou com o conceito de Freud sobre “o estranho” encenando o conto “O Homem de Areia”, em 1992, onde bonecas antigas se enterram e desenterram de uma caixa de areia. Em 1993, com “*Cámara Gesell*”, o grupo usa um texto sendo narrado em *off* que por vezes se encontra e por vezes se distancia da encenação. Nele, o grupo experimenta pela primeira vez uma atriz que não manipula, mas interage com objetos por vezes manipulados por outros manipuladores. Veronese (1999) conta que os movimentos e expressões faciais e gestuais da atriz foram reduzidos ao mínimo, em um caminho em que o humano se mimetiza com a estética do objeto, e não o objeto que caminha em direção ao humano.

“Máquina Hamlet” de 1995 é o espetáculo mais conhecido do grupo. Sua principal fonte de inspiração está em Tadeusz Kantor, que havia deixado sua marca na cena argentina com duas apresentações em Buenos Aires nos anos de 1984 e 1987. Assim, um dos motes cênicos é estimular os olhares transversais a objetos conhecidos, em um processo de desvelamento de imagens já significantes. E isso já começa na escolha de um clássico.

O espetáculo coloca em cena bonecos que funcionam como prolongamentos dos atores. Alguns têm rostos que são réplicas dos rostos dos

atuantes. Sem pegadas, os manipuladores pegam diretamente no boneco. Alguns são pegos pela cabeça, trazendo algo de sanguinário e visceral. A manipulação é quase “violenta”, expondo através do boneco a característica do corpo humano em degradação. *“Imposible nuevamente que un actor pudiera encarnar tamaña degradación con tanta rapidez y eficacia”* (Veronese, 1999, para.102). Vozes em *off* compõe a trilha sonora que acompanha as cenas.

Pedaços de bonecos de porcelana e *Barbies* também fazem parte da encenação, que acaba com os bonecos expostos ao chão e o público atento a conferir sua real existência de objeto inanimado e imóvel. Veronese comenta essa necessidade de conferência, comparando aos espetáculos infantis que revelam seus mecanismos ao final para tirar o medo das crianças. O que interessa ao público é essa “morte viva” dos bonecos.

Em determinando momento de “Máquina Hamlet”, acontece um sorteio e o ganhador é um boneco que estava sentado em uma poltrona como espectador desde o início do espetáculo. Ele é então arrastado ao fundo do palco e leva um tiro, recebendo ainda outros tipos de violência no decorrer da peça. O boneco poderia ser alguém da plateia. Mas claro que uma pessoa não receberia um tiro em um espetáculo. Ou receberia um tiro cênico, e não seria tão real como em um boneco. A sua ficção cria uma realidade paralela que se iguala mais ao humano do que a verdadeira realidade.

O trabalho seguinte, “Circo Negro” de 1996, trazia um circo decadente e um questionamento com a dicotomia ator e boneco: *“la posibilidad de discernir públicamente si para representar la muerte era preferible utilizar un actor o un muñeco”* (Veronese, 1999, para.111). A peça mostrava artistas circenses que, como personagens bonecos, sofriam um acidente em cena e morriam frente ao público.

O último trabalho, “*Zoopedios*” de 1998, o grupo mais uma vez toma um clássico e o reinventa. Partindo do mito de Édipo, com influências de Kafka, o espetáculo lida com insetos e animais vivos em cena. Um inseto é morto frente ao público. Uma galinha é solta no palco e um dos atores despende um esforço

real para capturá-la. Em uma narrativa não linear, a obra se propõe a instaurar novas imagens e significações não racionais a um enredo já muito conhecido.

Ao contrário da perfeição desejada por Craig, *El Periférico de Objetos* busca bonecos degradados como forma não idealizada do modelo humano. Trabalha com a repetição, a imobilidade, a síntese, a filosofia do “menos é mais”. Cada gesto e palavra só é usada se tiver extrema necessidade. A forma é a ideia, e a movimentação se torna discurso. No processo criativo, experimentam-se diversos objetos e situações que nem sempre são utilizados, tornando um estoque passível de ser usado em outros momentos. Sobre o porquê de usar objetos em suas encenações, Veronese disserta:

Muchas veces nos preguntan sobre un aspecto: ¿por qué usamos objetos para trabajar? Nosotros intentamos utilizar los objetos en aquellas circunstancias en las que el teatro de actores no funcionaría con la misma fuerza. Mostrar aquello que para el teatro de actores es imposible. Sucesos que tienen más que ver con un universo plástico, propio de los elementos, imposible de reproducir por el hombre, que resonaría falso con un cuerpo humano. Artificio e ilusión expuestos, sin ninguna aspiración realista. Una artificialidad que se trabaja y se exhibe sin pudor a los ojos de un público que nunca creerá que eso sucede realmente, ya que se trata de objetos, pero emocionalmente será partidaria de lo que ve. Es además una disciplina con la cual nos movemos con comodidad y conocemos. De la misma forma puedo responder que sentimos que en algunas circunstancias un muñeco no puede superar a un actor y allí se utiliza al actor (Veronese, 1999, para.45).

2.4 O Pigmalião Escultura que Mexe: um relato de experiência

Com 21 anos e cheia de expectativas na bagagem, saí de minha cidade para buscar em Belo Horizonte (Brasil) um lugar com mais movimentação cultural e artística. A capital de Minas Gerais é grande no tamanho e com grande legado na área teatral, mas em um primeiro momento não reconheci

sua também importância no teatro de bonecos brasileiro. Na verdade, como jovem atriz, nem me passava pela cabeça que algum dia poderia trabalhar com bonecos. Realizar um estágio com o diretor e fundador do grupo de teatro de bonecos Pigmalião Escultura que Mexe, já no primeiro ano na cidade, só se constituía pra mim um aporte financeiro. Mas isso não durou muito tempo. E pelas imprevisibilidades da vida, estava logo inserida nas intervenções do espetáculo “Bira e Bedé” e no processo de montagem de “A Filosofia na Alcova”.

Fundado em 2007 pelo artista Eduardo Felix, o Pigmalião Escultura que Mexe já traz no nome a sua estreita ligação com as artes visuais. Felix tem formação em escultura e escolheu o nome do grupo inspirado na lenda grega do escultor Pigmalião, onde Afrodite dá vida à escultura por quem Pigmalião estava apaixonado. O grupo vê seus bonecos como esculturas a quem dedica horas para construir e depois outras tantas horas para lhes imprimir vida. Os seis primeiros trabalhos foram a cena curta “O Presente” (2007), a intervenção “O Mendigo Marrom” (em 2008), o espetáculo “Seu Geraldo Voz e Violão” (2009) e a intervenção “Bira e Bedé (2010).

“A Filosofia na Alcova” vem em 2011 como um renascimento do grupo em determinado momento de sua história e como uma consolidação de um pensamento estético e artístico fomentado por muito tempo pelo diretor Eduardo Felix. A escolha de uma obra polêmica de Marquês de Sade foi feita para abrir caminho para um grupo que faz espetáculos de bonecos para adultos, com conteúdo provocador e com o objetivo de fomentar reflexões e catarses em seu público.

O Pigmalião sempre se questiona sobre o porquê de encenar determinadas obras com bonecos e não só com atores. Felix comenta, por exemplo, que Nelson Rodrigues é tão ideal para os humanos que não encontra muito sentido em encenar suas obras com marionetes. A Filosofia na Alcova, por sua vez, encontra no boneco um recurso para a execução realista de cenas sexuais ousadas descritas por Sade. Consegue fazer três fetos conversarem

sobre o aborto, com bonecos de espuma de tamanho e características realistas. Cria cenas de grande violência na relação entre o ator e o boneco.

Na adaptação da obra, a filosofia de Sade descrita no livro é falada pelos atores, que se revezam com as maionetes na interpretação dos personagens. A maior parte das cenas é feita com bonecos, e é por isso que momentos específicos ganham destaque quando o ator entra no jogo. Como por exemplo, na cena em que os personagens Madame de Saint-Ange e Dolmancé entram como atores e se relacionam com uma marionete de fios de quase a metade de seus tamanhos. Os olhos do público, acostumados com o tamanho dos personagens bonecos, tornam os atores gigantescos e monstruosos perto da frágil marionete Madame de Mistival. Isso dá mais impacto à cena em que a boneca tem seus fios embolados (em um jogo de metalinguagem) e posteriormente é violentada por sua filha também marionete. No decorrer da peça, os manipuladores vão deixando seus personagens bonecos, alguns tiram suas capas pretas de manipulação em cena, para terminar o espetáculo como personagens atores no colo de Sade.

Sade é um boneco gigante, que de certa forma estabelece o mesmo jogo de grandeza que os atores estabeleceram outrora com as pequenas marionetes. Em muitos momentos do espetáculo, os manipuladores entram na condição deles mesmos e interagem com os bonecos, assumindo sua presença. Isso se dá, por exemplo, quando uma manipuladora entra e troca o órgão sexual do boneco. O boneco percebe tudo e passa a mão no rosto da manipuladora. Assim também foi estabelecido com os atores-manipuladores que qualquer necessidade de tocar diretamente na marionete para consertar algo que esteja fora do lugar, deve ser seguida de uma reação do boneco, assumindo a situação na cena.

Neste espetáculo, onde desenvolvo o duplo do personagem-objeto segundo a classificação de Beltrame e Souza (2008), o primeiro grande desafio foi conseguir manipular marionetes complexas com mais de 20 fios. O segundo foi construir uma cadência na fala que combinasse com a dos movimentos da marionete, permitindo ao público ligar a voz que ouvia ao boneco que lá

embaixo se movimentava. O mais difícil aqui foi não perder a intenção do texto quando algum imprevisto no mecanismo do boneco acontecia. Por fim, tive que aprender a adequar o personagem que construí no meu corpo para o corpo do boneco, equalizando a energia que colocava na personagem como atriz com a energia que colocava no boneco como manipuladora, mantendo assim a coerência da personagem.

O trabalho “Bira e Bedé” (2010), um dos primeiros do grupo, trata-se de uma intervenção em que duas senhoras gêmeas interagem com as pessoas que estão no caminho por onde elas passam. Talvez este mote não fosse tão atraente se estas senhoras não fossem duas bonecas gigantes de 2,20 metros de altura. De técnica híbrida e habitável, a boneca é como uma mochila que o ator veste. Da cintura para baixo se destaca o corpo do ator, da cintura pra cima já se percebe mais o boneco. Os braços do ator acabam por ser o antebraço do boneco. Através de um mecanismo inserido em um capacete, ao virar a cabeça, o ator movimenta para a mesma direção a cabeça do personagem que se encontra um metro acima. A técnica permite grande realismo, com movimentos de caminhada, de gestualidade e de interação com o público.

Nesse trabalho, experimento outro grande desafio como atriz-manipuladora. Aqui preciso me adequar a um novo corpo, a uma armadura que possui um tamanho e uma proporção diferente. Pela estrutura do boneco, os braços do ator devem se manter sempre esticados, por exemplo. Os movimentos de cabeça precisam ser mais amplos para a compreensão do público. Além disso, é preciso ao ator entender que qualquer referência aos olhos, boca, ouvido do personagem deve ser feita um metro acima dos seus, do contrário para o público o boneco estará apontando para a própria barriga.

“O Quadro de Todos Juntos” é a montagem do Pigmalião de 2014 e possui outra linguagem e outra técnica. Os bonecos são de manipulação direta, existem personagens atores que usam máscaras e os manipuladores estão completamente vestidos de preto. O percurso aqui foi um trabalho dos atores em direção a uma movimentação parecida com a dos bonecos e o trabalho dos

manipuladores em direção a uma movimentação dos bonecos parecida com a dos atores. Para se chegar a um corpo extracotidiano, os atores imprimiram um tempo e uma forma de movimentação vendo no boneco um modelo. O boneco já é extracotidiano, e para ser codificado pelo público é orientado a buscar movimentos, tempos e gestos humanizados a partir de estudo anatômico e cinético do corpo humano. Ao contrário de “A Filosofia na Alcova”, o espetáculo não possui texto, tendo toda a sua dramaturgia pautada no som e no movimento.

Neste trabalho é onde sinto mais claramente a relação de estar atuando e manipulando ao mesmo tempo, o que se enquadraria na categoria de Beltrame e Souza (2008, para.34) “animador representa simultaneamente dois personagens”. Como interpreto uma mãe e manipulo em meus braços um bebê, sinto cada vez mais definida uma fissura que divide energeticamente o meu corpo. Consigo colocar no meu tronco e na minha cabeça uma energia e nos meus braços outra. Isso porque meu personagem é uma mãe melancólica e apática e em meus braços tenho um boneco histriônico que se movimenta a todo tempo. Em outro momento estou ofegante e o boneco está tranquilo e soltando pequenos gemidos.

O espetáculo “Alguém” de 2016 colocou em cena marionetes de fio e atores mascarados. Este trabalho foi onde se fez o maior esforço para que os manipuladores de fato não aparecessem, jogando menos com a relação ator e boneco. A roupa de manipulação é um colante preto, que junto com capuz, luvas e meias da mesma cor encobrem o manipulador por completo. A luz também se esforçou para ocultá-los da melhor maneira possível e o fato de não haver falas completa a ausência do corpo e da voz do ator na cena. Em alguns momentos os atores entram como personagens, porém nenhum deles atua e manipula ao mesmo tempo. Além disso, suas máscaras convergem para uma estética artificial, pela forma e pintura, inspirados em alguns trabalhos de Norman Rockwell, reforçando uma referência imagética a um universo imaterial.

O trabalho mais recente, “Macunaíma Gourmet”, de 2017, aproveitou-se da temática antropofágica e multifacetada da obra de Mário de Andrade para colocar em cena diversas técnicas diferentes. Desde marionetes de fio, de manipulação direta, híbridos e habitáveis, como também máscaras. Aqui, a encenação deixa propositalmente uma dúvida sobre o lugar de alguns manipuladores. Seriam eles personagens, seriam eles duplos, ou sombras? O personagem principal, Macunaíma, é manipulado por um ator que faz a sua voz e está assumido em cena o tempo inteiro. Em determinados momentos, o ator está em cena sem o boneco, mas continua sendo Macunaíma pelo código estabelecido por sua voz. Em outro momento, o mesmo que acontece com o boneco acontece com o ator. As expressões do ator-manipulador também são assumidas em cena, sem uma tentativa de ocultá-las atrás do boneco.

Nos trabalhos do Pigmalião, encontrei diversos desafios e diferentes caminhos para o meu entendimento como atriz na relação com o boneco. Em alguns momentos me sentia mais proximamente à função de manipuladora. Em outros, me considerava como uma atriz que manipulava. Refletindo sobre o porquê destes sentimentos, percebo que as características que me levam a um e outro lado estão muito ligadas a atributos mais humanos ou mais marionetizados escolhidos para as peças. Em “A Filosofia na Alcova” é onde me sinto mais na função de atriz, e penso que é pelo fato de eu ter falas. Escutando a minha voz, sinto que estou me expressando por outra via que não só a do boneco. Em “O Quadro de Todos Juntos”, apesar de coexistir em cena com o boneco, me sinto mais na função de manipuladora. Além de estar com o rosto coberto em todas as cenas, ou por capuz ou por máscaras, e não me exprimindo vocalmente em nenhum momento, também tenho uma movimentação quase mecânica, pautada numa limpeza e neutralidade inspirada nos bonecos. Em “Bira e Bedé”, a forma extremamente não cotidiana com a qual me comporto em cena me leva para um lugar de manipulação, resgatando a minha organicidade e meu sentimento de atuação na improvisação através do contato com o público.

Além dos espetáculos, fazer parte do quadro de professores do grupo foi o grande motor para a minha pesquisa teórica e prática sobre o trabalho do ator-manipulador. Conhecimentos muitas vezes transmitidos de forma informal e assimilados pela prática, exigem uma sistematização e verbalização quando são colocados em uma aula e oficina. Ao contrário da quantidade de bibliografias sobre processos técnicos e criativos no trabalho do ator, o trabalho do manipulador não encontra assim tantas referências e nem escolas formais para a sua formação. Novamente o teatro de bonecos traz raízes na tradição, tendo ainda hoje em dia a figura do mestre e do aprendiz dentro dos grupos de teatro.

Além das oficinas promovidas pelo grupo, de curta e longa duração, somos procurados por companhias de teatro que desejam ter alguma inserção de bonecos em seus trabalhos, contratando o nosso trabalho para a direção de manipulação e de vivências dos atores nesta linguagem. Também possuímos na nossa sede um atelier coordenado por Eduardo Felix que constrói bonecos para outros grupos. Toda esta procura pela formação, incentiva a pesquisa dentro do grupo para a construção de novas metodologias e técnicas de ensino para o compartilhamento da linguagem.

A experimentação pessoal a que me proponho neste mestrado é o desaguar de todas estas vivências e pesquisas ao longo dos anos. De vivências como professora, atriz e manipuladora, busco agora a função de encenadora como um novo degrau para o entendimento de processos e técnicas dentro do teatro de formas animadas.

3. Experimentação pessoal

Meu trabalho começou oficialmente em uma varanda de um apartamento em Praga em 2015. Estava lá em um projeto de intercâmbio, trabalhando com um grupo de teatro de bonecos tcheco. Em um caderno promocional do “*Divadlo v Dlouhé*” rascunhei a vista maravilhosa da Catedral

de São Vito na primeira página, e a partir da segunda começou os rascunhos do que seria o meu espetáculo.

Ainda não sabia de onde partir, e foi então que comecei a partir de imagens. Imagens que achava interessante, passagens, situações, técnicas de manipulação. A cada ideia, uma página de caderno. Entravam aí sonhos, coisas inusitadas que via nas ruas e que me chamavam a atenção.

Voltei ao Brasil e comprei um novo caderno. E ali também continuei com estes registros. Tratei de ir policiando a minha crítica pessoal, não punindo as páginas desconexas para que tudo que estivesse sentindo pudesse aflorar. Instalei um aplicativo no meu celular para que a cada dia fosse alimentada com mais imagens que poderiam me inspirar. Cheguei ao limite das referências, e na necessidade de organizá-las para avançar para outra etapa. Deste grande emaranhado de registros que me apeteçiam, consegui formar três diferentes universos, agrupados sob o nome de três mulheres: Nora, Lola e Gina.

Nora foi o primeiro universo a despertar, fruto de uma pesquisa desenvolvida na disciplina Dramaturgia Aplicada da grade curricular do Mestrado. Partia dos contos de fadas, suas origens, significados e variações. E foi enveredando daí para o universo infantil, das princesas, das bonecas, da menina que se torna mulher. Brinquedos, doces, festa de aniversário. A descoberta sexual, a geração X e Y, o castelo que rui diante de tanta catástrofe. A solidão de um unicórnio que quer se especial. O nome Nora faz alusão à protagonista do clássico “Casa de Bonecas”, de Ibsen. Com Nora queria construir a minha casa de bonecas.

Gina e Lola partiram de um grande colaborador do projeto, o renomado diretor Eid Ribeiro, que me emprestou alguns livros inspiradores. Gina é a personagem principal do romance de Roberto Freire intitulado “A Mulher que Devorou Roberto Carlos”. Nesse universo, me interessa a ilusão romântica. A paixão, o fanatismo, a obsessão. As músicas do Roberto Carlos, as mulheres que amam demais, envolvidas por promessas de amor de homens cafajestes. Mulheres que idolatram, que enlouquecem, que aceitam a violência masculina ou que envelhecem sozinhas segurando um cálice de vinho.

Já Lola é o nome de uma famosa personagem de Almodóvar, autor do livro “Pathy Diphusa”. Encantei-me pela personagem, e o universo de Lola rumou para o abstrato, o vermelho, o corpo, os peitos. Uma personagem que constrói e se desconstrói em cena, às vezes normal e às vezes desconfigurada.

Com a construção dos três universos imagéticos, nomeados por Nora, Gina e Lola, passei a pensar que a dramaturgia poderia ser estruturada em três cenas. Elas poderiam ser encenadas individualmente, mas quem visse as três em sequência poderia estabelecer conexões entre as mesmas e ter uma nova leitura no todo. A separação nestes três universos não foi feita apenas por suas temáticas, mas principalmente porque assim me daria maior abertura para a experimentação de técnicas, suportes e códigos diferentes.

Confeccionei cinco cartazes com as colagens das referências, separando elas dentro dos três universos, Nora, Gina e Lola, e realizando aí uma primeira triagem.

Os nomes foram inspirados em obras já conhecidas, porém não necessariamente me limitei a reproduzir ou trabalhar em cima de uma adaptação das referidas obras. Com os universos pré-estabelecidos, passei a etapa de confecção de bonecos, máscaras e objetos que me dessem elementos de experimentação para a construção do trabalho.

3.1 Confeção dos Bonecos e Objetos

O processo de um espetáculo com bonecos e objetos traz a necessidade de haver estes elementos para se começar a ensaiar, e isso exige que se tenha uma ideia de como eles serão para que não se perca muito tempo desenvolvendo itens que por fim não serão utilizados. Diferente de um trabalho com ator, onde é mais fácil o uso de um cenário ou de um figurino provisório, é difícil ter algo que possa efetivamente substituir um boneco nos ensaios. A necessidade de se ter as coisas quase exatamente do jeito que

serão no final obriga a se ter um planejamento para racionar o tempo de processo.

Tendo as referências selecionadas e os universos definidos, comecei a construir os bonecos e os materiais de cena a fim de que a dramaturgia fosse se delineando na prática, a partir das experimentações. Foi com certeza um dos momentos mais prazerosos do processo, já que me permiti a liberdade de confeccionar elementos a partir de minhas ideias instigadas pela exploração teórica e análise prática, sem me prender ainda a uma visão do todo. Por muitas vezes tentava me concentrar em formalizar uma dramaturgia que me orientasse, porém ainda tudo se mostrava frágil e indefinido e não tive sucesso em minhas primeiras tentativas.

Comecei fazendo alguns bonecos a partir de modelagem em argila e posterior acabamento em termoplástico. Optei pela luva, pois se trata de uma técnica que possibilita uma boa manipulação solo e algumas variações de relação entre o corpo do boneco e do ator. Além de que com a luva se mostra possível a separação de dois corpos bem definidos, já que o boneco acaba ocultando apenas uma das mãos do manipulador. Trabalhei a figura de um boneco anjo e um boneco diabo, em uma alusão metafórica ao pensamento bom e ruim. Também reproduzi uma caricatura do cantor Roberto Carlos, embasada no universo de Gina, no intuito de trabalhar contatos físicos e amorosos de uma fã com seu ídolo.

Influenciada por algumas imagens do trabalho de Ilka Schönbein, modelei um dedoche em argila e tirei fôrma em gesso no intuito de reproduzir 10 personagens semelhantes com espuma expansiva. O plano era fazer uma experiência de uma personagem interagindo com seus próprios dedos, buscando por novas possibilidades para o ator.

Fiz também uma marionete de fios rudimentar, a partir de uma boneca de pano. Não quis colocar cruz, apenas argolas que encaixadas nos meus dedos pudessem sugerir algum movimento.

Influenciada pelo trabalho com objetos e bonecos de pequena proporção do Teatro de Marionetas do Porto, cortei as pernas de pequenas bonecas de plástico para torná-las bonecas de dedo.

Também produzi duas máscaras, estimulada pelo trabalho de Claire Heggen e no intuito de dialogar com a marionetização do ator. Uma delas foi projetada para ser um rosto gritando, influenciada por algumas imagens coletadas e que se dirigiam a uma estética do horror tal qual trabalha o *El Periférico de Objetos*. Outra foi a cabeça de um unicórnio, desenvolvida por influência do trabalho antropozoomórfico característico do grupo Pigmalião Escultura que Mexe. Também inseri uma pega numa cabeça de manequim para que ela pudesse ser manipulada mais facilmente, buscando composições tais quais as usadas pela *Cie Dos à Deux*.

Por fim, comprei alguns objetos para a experimentação da cena, como pedaços de manequim, um sapo de pelúcia, um balão de gás e um carrinho de controle remoto. Também construí um bolo de aniversário em isopor e papel para remeter ao universo infantil a que me propus no início.

Mesmo afoita por confeccionar mais e mais possibilidades, resolvi guardar as ideias para outro trabalho, me dedicando agora à prática com os objetos confeccionados para a produção de uma dramaturgia.

3.2 Sala de ensaio

Uma sala, um espelho, os objetos e materiais construídos e uma ideia dramática. Estabelecer um jogo cênico sozinha foi de todos o maior desafio. Quando seus parceiros de trabalho são seres inanimados, toda a energia de conflito da cena parte de você. A uma ação do boneco, uma reação sua, e vice-versa. Porém a fonte da ação e da reação parte da mesma origem. E isso se torna mais desgastante para o atuante.

Para começar, os bonecos nem sempre vêm como o planejado. Eles têm uma personalidade própria, que nem sempre corresponde com a ideia que

você tinha inicialmente. Além disso, o exercício com os mesmos mostrava que seria melhor se eles fossem maiores, ou de outro material, ou com outras articulações. Porém tais alterações levariam ainda mais dias e talvez nesse caso fosse melhor mudar a proposta cênica do que alterar a proposta plástica dos materiais. O trabalho prático com os bonecos prontos acaba trazendo outras possibilidades cênicas impossíveis de serem previstas quando estão no papel. A cada novo boneco ou material de cena, começava uma rotina de experimentação para encontrar o que funcionava cenicamente na relação com o meu corpo, minha atuação e manipulação. Paulo Eduardo Carvalho (2005), em reflexão sobre o Teatro de Marionetas do Porto, traz que:

o que define a existência de uma marioneta depende mais do modo como cada objeto, à partida, inerte é manipulado e utilizado do que do seu aspeto ou construção. Daí que, para lá da imaginação e competência dos “artesãos” responsáveis pela criação das marionetas, ele exija idêntico empenho e talento dos intérpretes que as investem com sugestões de vida (Carvalho, 2005, para.1).

Fui encontrando as possibilidades que cada boneco e objeto me ofereciam, e também a potencialidade inerente a determinadas técnicas. Percebi que o boneco de luva traz uma grande gama de recursos para o ator solo, além de que carrega uma boa dose de ilusionismo por sua forma de manipulação. O boneco de fio também traz a vantagem de ser manipulado por uma pessoa só, porém imprime um ritmo mais lento e configura a cena para uma percepção mais poética. Os dedoches possuem um efeito cômico, porém de pouca duração, devido a seu tamanho e sua limitação de movimentos. A utilização de objetos prontos como as bonequinhas de plástico carregam um simbolismo consigo e possibilitam a manipulação de novas proporções para a cena. Com elas, por exemplo, transformei o meu corpo em cenário. As máscaras carregam em si um poder de atração enorme, e tornam o movimento corporal extremamente interessante e ampliado quando usadas.

Com as experimentações, algumas pequenas situações foram se formalizando. Um dos bonecos de luva, caricatura do cantor Roberto Carlos, ajudou a compor uma cena de uma mulher sozinha e obcecada pelo amor. Experimentei algumas técnicas de foco de Neville Tranter e Nicolle Mossoux e o *counter moviment* de Duda Paiva para desenhar uma situação de paquera que se dissolve quando a personagem volta a si. As letras das músicas de Roberto Carlos foram estímulos para a ação, em busca das referências coletadas no universo que chamei no início do trabalho de Gina.

O bolo e as bonequinhas de plástico logo entraram na mesma composição de cena, incluindo aí um exercício com o objeto balão através de princípios da mímica. A cena seguiu por uma festa de aniversário que ninguém vem. É então que as bonequinhas se tornam convidadas imaginárias, instaurando o universo da infância que nomeei de Nora.

Pelo movimento dos dedos e o que eles sugerem, a experimentação com os dedoches seguiu por um caminho sensual e erótico. Fazê-los aparecer e desaparecer pelo meu corpo e provocar assim reações calorosas se tornou o mote da situação.

Inspirada pelos corpos fragmentados de Ilka Schönbein e *Cie Dos à Deux*, brinquei com pedaços de manequim na construção de corpos disformes, onde os membros, o tronco e a cabeça formam imagens impossíveis na realidade humana. Deliciei-me com a possibilidade de recriar corpos, questionando assim a noção de fronteiras do corpo e do ideal da “normalidade”. Cheguei numa sequência sem linearidade, beirando ao *nonsense*.

Com as máscaras, desenvolvi sequências filmadas de ação que pudesse posteriormente analisar. Dotadas de incrível imprevisibilidade, elas logo de início falaram por si só. A máscara de grito, por exemplo, mostrou a sua potência na capacidade que tinha de demonstrar alegria e tristeza através da mesma expressão. Dependendo de como colocava o meu corpo, o estado da máscara se modificava completamente. A máscara de unicórnio, por sua

vez, logo imprimiu no meu corpo uma docilidade e um ritmo que não consegui mais me desprender.

Neste processo de entendimento de novas possibilidades, surgiam cenas que fugiam aos universos previamente construídos. Em outros casos, a estética pensada pro boneco se inseria melhor em outro contexto que não o pensado inicialmente. Neste momento, me senti perdida em uma profusão de ideias e cenas isoladas, que não se relacionavam em um todo congruente e interessante. Os três universos construídos me pareciam frágeis se vistos isolados, e juntos não traziam o menor sentido. Vi-me por várias vezes tentada a recomeçar o trabalho, partindo de um texto que me pudesse ser um fio condutor no escuro que se constituiu o meu processo artístico. Com tantas imagens construídas, como fazer uma ligação sólida e inteligente que conectasse a forma e o conteúdo em um enunciado consistente?

3.3 A construção da dramaturgia

A busca por uma ligação não demorou nem horas, nem semanas. Foram meses escavando por solução. Procurei em vários textos algum suporte literário que pudesse se encaixar com os bonecos que eu havia desenvolvido. Passei por Woolf, Lispector, Griselda Gambaro, sem conseguir nenhum galho para me segurar.

A construção de uma dramaturgia permeia questões muito profundas, essenciais para o meu discurso e minha posição de artista no mundo. O que afinal eu gostaria de dizer? Será que isso deveria ser algo claro na minha mente? Ou é algo que escapa à racionalidade? No artigo “A Linguagem Sensível” de João Paulo Seara Cardoso (2008), uma dica preciosa: faça o espetáculo para você mesmo. Então qual seria o espetáculo que eu gostaria de assistir?

O que sabia já de início é que não queria um espetáculo apenas de bonecos. Queria um espetáculo com bonecos, onde meus trabalhos de

manipuladora e de atriz pudessem dançar lado a lado. Também sabia que o meu desejo era a de um trabalho que, dentro de minhas convicções, pudesse ser interessante tanto para os meus colegas do teatro quanto para a minha família e o público leigo. Não queria algo feito para poucos. Por fim, almejava um trabalho tecnicamente fácil de ser executado, sem a necessidade de grandes aparatos de cenário, luz e som. Algo que talvez eu mesma pudesse manipular e que pudesse ser apresentado em qualquer espaço.

“Ao se perder pelo caminho, volte ao ponto inicial que ficará mais fácil de pegar a direção correta”. Mais de uma vez ouvi essa dica de outros artistas. Resolvi então retornar à minha primeira ideia de trabalhar sobre os contos de fadas. No papel, reordenei todas as situações experimentadas na sala de ensaios em micro quadros liderados pelo nome de uma das princesas conhecidas no contexto ocidental. Desde Cinderela até Branca de Neve e Rapunzel. Pensei em usar de perucas e figurinos que remetessem a cada uma delas. Assim, poderia ter uma ligação entre as várias situações difusas que havia criado.

Na escrita das cenas, reparei que o contexto estava ficando dócil, infantil e delicado demais. Era necessário jogar algumas pitadas de horror e violência pra chegar ao sabor “agridoce” que tanto estimo quando encontro em outras obras. Retomando um exercício proposto por Ana Pais na disciplina de Dramaturgia Aplicada do primeiro semestre do mestrado, procurei por notícias jornalísticas de meninas e mulheres envolvidas em crimes. Achei histórias de meninas assassinas e assassinadas. Mas o que mais me chamou atenção nesta busca, foi a quantidade de meninas que se suicidaram nos últimos tempos. A maioria delas com uma beleza padrão de princesa da Disney. Os motivos são diversos, mas geralmente envolvem a imagem e a frustração das mesmas. A beleza que atrai a tristeza. A beleza que atrai a inveja. A beleza que atrai abusadores. Meninas que acabam se tornando frágeis na realidade devido a um estereótipo que se constrói das mesmas na imaginação.

Coletei notícias, fotos e depoimentos de suicídios divulgados na internet. Encontrei dezenas de divas famosas que se suicidaram. Entendi que em torno

do suicídio rondam fatos não divulgados, que nem sempre a realidade vem à tona e que geralmente estas meninas ditam seu final para se aliviarem da mira de alguma opressão.

Confrontei algumas dessas notícias com a encenação. Sempre que acabava uma microcena, alguma transmissão era feita por áudio, permitindo assim que o público permanecesse entretido enquanto eu pudesse me preparar para a próxima situação, uma ferramenta necessária para trabalhos solos. Neste momento, comecei a sentir que tinha algo mais consistente nas mãos e que estava preparada para ter um olhar externo pela primeira vez. Ou melhor: eu precisava muito ter um olhar externo. Mesmo sendo um trabalho solitário, aprendi mais uma vez que teatro se faz no coletivo. Fiz então uma demonstração do processo para o encenador Eid Ribeiro e para meus amigos do grupo Pigmalião Escultura que Mexe. É como se aos olhos de quem vê ficasse mais rápido identificar amarras e possibilidades dramáticas, e assim os retornos me direcionaram para uma costura final.

No desenvolver do trabalho, as notícias jornalísticas se concentraram em apenas um momento da dramaturgia: ficava chato e previsível tê-las a todo o momento. O tema suicídio se suavizou, se abrindo aos elementos que rondam o assunto como a solidão, a violência, a tristeza, a beleza, o sexo, o glamour. Nina, Gina, Lola e todas as princesas se converteram numa só personagem que abriga todas estas facetas.

No meio do nada, uma mulher traça com giz sua área de devaneios. Aquilo é seu quarto ou dentro de sua cabeça? Trata-se de uma jovem recorrendo a máscaras que possam lhe salvar de sua angústia. Nada mais é que a preparação para seu suicídio. Ou não. Angustada com um final feliz imprevisível, ela resolve ensaiar seu próprio final, pontuado por memórias ou ilusões. A preparação para as pequenas cenas criadas é inclusa na encenação, e faz parte da vida-teatro-glamour que a quase diva cria dentro de seu próprio castelo a ruir.

A mulher coloca uma coroa e se transforma em Branca de Neve. Ao som de Doris Day, brinca com uma maçã pendurada no meio de seu “quarto” e com

sete anõezinhos dedoches que sensualmente encaixa em seus dedos. Por fim se irrita com os mesmos, e joga um por um com força no chão.

Troca de roupa, vestindo-se de preto. Na rádio começa a tocar algumas notícias de meninas suicidas. Pega então uma boneca de pano e muda a música. Em tom infantil e melancólico, dança com a boneca que de repente ganha vida manipulada por fios. No final, enrola o pescoço da boneca com suas próprias tranças e a pendura enforcada no meio do seu quarto.

Coloca um bolo no meio do quarto e monta uma festa de aniversário. Veste uma máscara grotesca e adquire de repente movimentos mecânicos. Brinca com um balão de gás e com uma pequena boneca de dedos que aparece repentinamente pra lhe fazer companhia e passear pelo seu corpo. Acende a vela do bolo e escuta melancólica a melodia do seu parabéns.

Experimenta então se tornar mais velha. Coloca uma peruca, um óculos, passa batom. Liga músicas de Roberto Carlos. Revive a solidão de outros tempos. Um boneco de luva de Roberto aparece, dança com ela, a beija. Por fim bate em sua cara. Ela cai em si, tira o boneco, joga no chão. Bebe o resto de sua garrafa de champanhe. Vomita no meio do quarto. Deita ao lado do vômito. Suspira sua solidão.

Começa a tocar um rock n'roll, levanta repentinamente. Prepara a próxima cena de seu delírio. Monta um carro, coloca uma máscara, revive um acidente. Uma briga. Um momento de alegria transformado em choro e gritos.

No auge de sua frustração, se veste para um *striptease*. Coloca uma máscara de unicórnio melancólico, símbolo de um ser especial e encantado. Tira sua roupa ao som de *Moon River* cantado pela bonequinha de luxo Audrey Hepburn. Por fim, aponta um revólver para o público. Lentamente a mira se vira para a própria cabeça. Ela dispara. Cai sobre o chão. Acha o seu fim. Lá fica deitada.

Levanta-se e sai de cena. Teria sido um ensaio de suicídio? Ou realmente a personagem achou seu final?

Essa foi a proposta que coloquei na mala quando parti para a última etapa do trabalho, que incluía uma investigação no Instituto Internacional da

Marionete, em Charleville-Mézières; um pequeno intercâmbio com o grupo Teatro de Ferro, no Porto; e os ensaios que antecederiam a prova pública na Universidade de Évora.

3.4 A Estreia

Charleville-Mézières é o reduto da marionete. Além de abrigar um dos maiores festivais do mundo, mantém uma escola de ensino superior na arte da marionete e um instituto de pesquisa e experimentação de grande valor para a linguagem. Tive o prazer de acessar livros, dissertações, revistas e assistir por vídeo alguns *workshops* promovidos pelo Instituto. Fui agraciada com uma chuva de inspirações e informações que me fizeram querer ter estado lá no início do meu projeto. Para além de contribuir com os últimos retoques na minha escrita, armazenei possibilidades que sem saber acabariam ainda por entrar na minha encenação.

Da França para Portugal, trabalhei durante quinze dias na sede do Teatro de Ferro no Porto. Fundado em 1999, o grupo mantém uma estrutura de intensa experimentação e criação na linguagem da marionete e de suas relações com o corpo-intérprete, promovendo anualmente o Festival Internacional de Marionetas do Porto (FIMP). Era aí onde encontraria outro ponto de mudança pra o meu processo.

Após mostrar a experimentação para o meu orientador Igor Gandra e sua companheira Carla Veloso, coordenadores do grupo, tive um retorno que me encaminhou mais uma vez para um processo de desconstrução. Gandra entendeu que a proposta prática não caminhava lado a lado com a teórica. Devido a tantas propostas estéticas e cênicas, a exploração pelas relações entre ator e boneco não se efetivava. Sugeriu uma limpeza de referências e objetos cênicos, me concentrando em explorar mais a fundo alguns poucos elementos dentre os quais destacou a potência do boneco de luva de Roberto Carlos, a máscara de grito e o par de luvas rosa.

Continuei a caminhada novamente por um terreno incerto. Retomei mais uma vez para a ideia inicial das cenas curtas dentro do universo de Nora, Gina e Lola, como uma forma de isolar as referências em contextos distintos. Separei mais ou menos cinco dias de trabalho para cada cena, onde passei horas na sala de ensaio explorando novas possibilidades.

Para começar optei pela cena de Gina, com a exploração do boneco de luva Roberto Carlos. Seguindo os conselhos de Gandra, trabalhei dezenas de possibilidades com o boneco: formas diferentes de pegá-lo, de carregá-lo; posições do boneco em relação ao meu corpo, variação de níveis e de ritmos; eu manipulando o boneco, o boneco me manipulando; diferentes situações de ataque, defesa, de briga, de amor. Após um grande catálogo de possibilidades, organizei as situações numa sequência que sintetizava em minutos o que eu queria transmitir: a obsessão de uma mulher por um homem que ela idealizava.

Então fui me dedicar a máscara de grito, indo mais além na cena em que uma mulher sofre um acidente de carro. Inspirada por um vídeo de um *workshop* ministrado por Claire Heggen, comecei por colocar a máscara de grito em outras partes do meu corpo. Já aí me abriram novas possibilidades na constituição de um corpo-outro, me estimulando a ir ainda mais além. Com o apoio de um par de sapatos, experimentei colocá-los nas mãos e então novas formas corporais e estranhas surgiram. Conceitualmente, resolvi que não queria que fosse um acidente e sim o retrato de mais um episódio de violência contra a mulher. Foi quando cheguei aos corpos esquartejados, cenas de crimes relatadas por jornais. Isso me deu novas informações para a edição do som, e em uma quase coreografia embalada pela trilha gravada contei a história de uma mulher brutalmente assassinada.

Dentre os elementos sugeridos por Igor, restavam ainda as luvas rosa. Depois de algumas horas brincando só com elas, decidi por resgatar também a máscara do unicórnio. Isso porque a temática das meninas suicidas era com certeza a que mais eu necessitava falar. E foi experimentando um pouco o teatro de objetos que achei uma maneira de contar a história de algumas delas.

Quando cheguei em Évora já tinha definido que apresentaria as três cenas curtas em sequência. Adotei uma maior simplicidade da encenação, abandonando um pouco a alegoria e retomando para uma atuação mais realista, com uma manipulação dos objetos, da música e da luz assumidas e à vista para o público. Essa opção não só me auxiliava com o pouco tempo que eu tinha, quanto cumpria meu objetivo de não precisar de uma grande equipe e de estrutura para a apresentação.

Os 14 dias que antecederam a minha apresentação foram de mais descobertas e longos períodos de ensaio na estrutura oferecida pela Universidade de Évora. O acompanhamento do colega e encenador Paulo Roque foi essencial para o acabamento das cenas, além da grande valia dos retornos que recebi em alguns ensaios abertos.

O dia 14 de fevereiro de 2018 foi o dia da estreia, com um público de alunos e professores da Universidade que me trouxeram muitos retornos positivos sobre a encenação. O que parecia ser o fim de um processo de dois anos, mostrou-se pra mim como um começo, o desabrochar de um projeto que intitulei como “Telúricas”. Sinônimo de correntes elétricas que se propagam na terra ou no mar, relacionadas aos vulcões, aos terremotos, às rochas; força extasiante, extravagante, alegre, “Telúricas” nasceu como um espaço de intensa investigação e experimentação de linguagens que tem nas formas, nos objetos, nos corpos um ponto de partida para a criação. Os bonecos e máscaras que ficaram na mala são os próximos instrumentos para o nascimento de novas cenas curtas, para um trabalho contínuo de pesquisa e encenação.

Conclusão

Que caminho árduo! Desde os primeiros bonecos até os meus próprios bonecos! Dois anos de pesquisa e processo nos terrenos incertos da criação e da arte, mas que me trazem agora uma sensação de amadurecimento e alegria por sua realização.

Investigar as possibilidades entre ator e boneco é imergir nas profundezas e possibilidades da presença simultânea. Sempre foi este o cerne da minha curiosidade, colocado agora em palavras por esta dissertação. A exploração pelas técnicas, ferramentas e experimentações que permitam ampliar o discurso cênico de um ator munido de algo para ser animado é o terreno a que me propus neste trabalho e ainda me proponho a continuar inspecionando.

Com o evoluir de minhas pesquisas teóricas, de meu acompanhamento sobre o processo prático de alguns grupos e principalmente pelo exercício cênico com o intuito de uma encenação autoral, constatei que a manipulação não está localizada na marionete ou no objeto, mas na possibilidade de criação de outra presença em cena. Esta outra presença pode estar no objeto, mas também na voz, na luz ou no próprio corpo do intérprete.

O ator deve ter consciência que só de colocar em cena um boneco ou um objeto ou uma máscara, já se estabelece um novo espaço teatral e uma nova linguagem. A animação de algo sem vida já traz consigo o fantasioso, corroborando para o “teatro teatral” e fugindo assim do realismo conquistado pela televisão e pelo cinema. É a “teatralidade” comentada por Meyerhold em seu “Teatro de Feira”, que vê na marionete uma de suas forças para sintetizar os conflitos humanos. É aí que se encontra esta forte ligação do boneco e das máscaras com o teatro popular: a sua síntese formal, metafórica e arquetípica se torna potência pela sua simplicidade e alcance.

Esta simplicidade e estreita ligação com o popular também contribuíram para a visão pejorativa de que a linguagem do teatro de animação seria inferior. Até hoje, percebo um oceano que separa o teatro dito de atores para aqueles

que se utilizam de bonecos em suas encenações. Há ainda um forte preconceito de ambos os lados: atores que desqualificam o trabalho de manipuladores e associam o teatro de bonecos ao teatro infantil, e bonequeiros que ironizam o psychologismo e egocentrismo do teatro de atores. Mas há artistas e grupos vagando por essas zonas de contato e descobrindo novas técnicas, apesar de serem farelos dessa vastidão de possibilidades. Sinto por não ver mais bons atores experimentando diálogos com o teatro de animação, assim como sinto ver manipuladores se esquecerem de seus corpos e de suas possibilidades expressivas em cena.

A proposta de finalizar a pesquisa com uma experimentação prática intuía justamente agregar o exercício de manipulação ao exercício de atuação em meu próprio corpo, a fim de me colocar em movimento e resgatar estas possibilidades expressivas que fui abandonando com o tempo. O treinamento e a prática de insuflar a energia para outros objetos que não são seu corpo lhe condicionam a um *modus operandi* de atuação que podem congelar algumas capacidades expressivas. Ao fazer os bonecos falarem, por vezes acabei perdendo a minha própria voz.

É por isso que considero muito delicado o assunto recorrente sobre todo manipulador ser também um ator. Considerar-se um manipulador ou um ator pode ser muito fácil. Basta ter feito um curso, ou ter participado de um espetáculo, de uma cena, de uma propaganda. Há tantos que por aí assim se consideram! Diferente de um médico, ou de um engenheiro e um arquiteto, ser artista é uma daquelas profissões, se é que se pode reduzir este estado a uma profissão, que não se sabe bem onde começa e onde termina. Conheço atores incríveis que nunca tiveram qualquer formação especializada e outros que dedicaram anos a graduações e especializações e não têm qualquer consistência no palco. Pela definição do dicionário Aurélio, ator é o “artista que representa em teatros”. Sendo um agente de ação sobre o palco em uma peça, o artista será ator estando ele com malabares, máscaras, bonecos, nu, sozinho, acompanhado, estático ou nenhuma das opções anteriores. O manipulador neste sentido será sempre um ator. Mas se formos trafegar pelas

curvas da experiência, é pertinente a utilização do termo ator-manipulador. Gosto ainda de usar a expressão “o ator que é também manipulador”, como no título deste trabalho, para diferenciar ainda mais este tipo de atuação com objetos. Isso porque já vi manipuladores brilhantes que se tornam verdadeiros fiascos ao tentarem se expressarem pelo próprio corpo e ótimos atores incapazes de passarem sua verdade para os bonecos que manipulam. Agora quando ótimos atores se tornam mestres na manipulação de bonecos e objetos, a meu ver atingem estados de completude cênica. Ser ator é um estado e almejar ser ator é uma busca que se alterna em conquistas e fracassos constantes.

Conviver com o fracasso foi um dos principais desafios em minha experimentação cênica. Semanas de planejamento se perdiam nos instantes da cena, onde tudo é imprevisível. Desapegar-me de propostas e desconstruir linhas de pensamento sucessivamente promoviam um grande desgaste pessoal. Avaliar o que eu mesma propunha através do reflexo do espelho trazia consigo críticas pessoais recorrentes ao meu trabalho e, ao cair, eu mesma tinha que me levantar. No início, o olhar externo era de uma câmera que coloquei a filmar grande parte dos meus ensaios e foi uma das grandes ferramentas ao meu processo. Sempre que me desestimulava, ou que passava um tempo estagnada, recorria a filmagens para selecionar pontos interessantes e perceber que havia sim coisas proveitosas a serem trabalhadas. Também poderia comparar imagens antigas às mais recentes, colocá-las em contraponto e reconfigurar uma proposta. Diante de tantas idas e vindas, aprendi na prática a planejar menos e me colocar em risco na experimentação da cena. Também constatei que o tempo é o melhor amigo dos processos, pois o corpo e a mente precisam dele para se construir criativamente e solucionar seus desafios. O boneco exige ainda mais tempo para instaurar sua presença e conjugá-la ao ritmo do ator.

Outro ponto que gostaria de destacar desse processo é a construção de um enunciado a partir da dramaturgia proposta. Estabelecer o que se quer

dizer e conseguir factualmente e efetivamente dizê-lo através da cena pode ser um dos grandes desafios de um artista. Hoje vejo que as peças desse quebra-cabeça sempre estiveram em mim. Apesar de sentir, eu não conseguia racionalmente encaixá-las. Assim acho que um discurso cênico pode ir e vir pelo corpo, não sendo de imediato traduzível por palavras. Nada como uma sala de ensaio, tempo e a colaboração do coletivo para ser possível a criação artística de um trabalho.

Por fim, acredito que a presença simultânea é uma das armas que os novos atores possuem para o desenvolvimento de trabalhos menores e sustentáveis, além de que se tornam poderosos diferenciais ao realismo do cinema. Sentir a presença talvez seja uma das poucas vantagens que oferecemos ao nosso público, frente ao glamour e as facilidades das telonas. E como tantos encenadores há muito tentam nos avisar, a busca pela teatralidade é a chave mestra para resgatar o teatro das profundezas e colocá-lo novamente no seu patamar de interesse e importância artística. Os bonecos, máscaras, objetos estão aí para nos armar para essa luta.

Bibliografia

Amaral, A. M. (2002). *O Teatro e Seus Duplos*. (2ª ed.) São Paulo: Senac.

Amaral, A. M. e Madzik, L. (2008). O teatro de Leszek Madzik. *Móin-Móin*, Ano 4 (nº 5), 209-218. Florianópolis: UDESC.

Badiou, Maryse (2002). *A Marioneta ou o Vínculo Existencial entre a Vida e o Sentido*. Teatro de Marionetas: tradição e modernidade (Pp. 57-66). Évora: Casa do Sul Editora.

Balardim, P. (2004). *Relações de Vida e Morte no Teatro de Animação*. Porto Alegre: Edição do Autor.

Bell, J. (2014). *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Edited by Dassia N. Posner, Claudia Orenstein, John Bell. Florence, KY, USA: Routledge.

Beltrame, V.N. (2005). A Marionetização do Ator. *Móin-Móin*, Ano 1 (nº 1), 53-78. Florianópolis: UDESC.

Catálogo Craig et la Marionette (2009). Coproduction Bibliothèque nationale de France, Association Jean Vilar, Association Nationale des Théâtres de Marionnettes et des Arts Associés (THEMAA).

Cintra, W. (2006). A marionete no espírito das vanguardas históricas - uma desculpa para falar de Tadeusz Kantor. *Móin-Móin*, Ano 2 (nº 2), 201-216. Florianópolis: UDESC.

Cintra, W. (2014). Considerações a cerca do Teatro Visual e da Dramaturgia da Visualidade. *Móin-Móin*, Ano 10 (nº 12), 95-109. Florianópolis: UDESC.

Edwards, Glyn. (2006). Punch & Judy. *Móin-Móin*, Ano 2 (nº 2), 66-83. Florianópolis: UDESC.

Erulli, B. (2008). O Ator desencarnado, Marionete e vanguardas. *Móin-Móin*, Ano 4 (nº 5), 11-25. Florianópolis: UDESC.

Gouarné, E. (2009). Le corps double du manipulateur. *Revista Théâtre/Public – La Marionnette? Traditions, croisements, décroissements*. Paris: l'Association Théâtre/Public.

Gombrich, E. H. *Art and Illusion* (1961). *A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon

Heggen, C. (2009). Sujeito-Objeto: Entrevistas e Negociações. *Móin-Móin*, Ano 5 (nº 6), 44-64. Florianópolis: Udesc.

Marionnette, corps-frontière (2016). Études réunies par Hélène Beauchamp, Joëlle Noguès et Élise Van Haesebroeck. Arras: Artois Presses Université.

McCormick, J. (2006). O teatro de bonecos na Itália. *Móin-Móin*, Ano 2 (nº 2), 33-52. Florianópolis: UDESC.

Ophrat, H. (2007). O Boneco e o Teatro Visual. *Móin-Móin*, Ano 3 (nº 4), 91-102. Florianópolis: UDESC.

Paska, R. (2010). Catalogo do FIMFA. Entrevista por Tiago Bartolomeu Costa. Lisboa: A Tarumba – Teatro de Marionetas, EGEAC/Museu da Marioneta.

Picon-Vallin, B. (2007). Meyerhold e as marionetes. *Móin-Móin*, Ano 3 (nº 4), 125-137. Florianópolis: UDESC.

Plassard, D. (1992). *L'acteur en effigie: Figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques*, Allemagne, France, Italie. Lausanne/Charleville-Mézières: l'Age d'homme/ Institut International de la Marionnette.

Pires, P. (2014). *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Edited by Dassia N. Posner, Claudia Orenstein, John Bell. Florence, KY, USA: Routledge.

Rosière, C. (2006). Kasper: O Personagem do Teatro Popular Alemão. *Móin-Móin*, Ano 2 (nº 2), 95-110. Florianópolis: Udesc.

Schlemmer, O. & Moholy-Nagy L. (1961). *The Theater of the Bauhaus*. Edited by Walter Gropius and Arthur S. Wensinger . Translated by Arthur S. Wensinger. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Vargas, S. (2010). O Teatro de Objetos: histórias, ideias e reflexões. *Móin-Móin*, Ano 6 (nº 7), 27-43. Florianópolis: UDESC.

Bibliografia Online

Abellán, J. (2006). *El teatro visual*. Acedido em Jan. 20, 2017, em artescenicass.uclm.es/index.php?sec=texto&id=291

Balardim, P. (2015). *Teatro de Bonecos ou Teatro de Animação?* Urdimento, v.2 (nº 25), 165–175. Acedido em Nov. 10, 2017 em <http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101242015165>

Beltrame, V. & Souza, A. (2008). *Teatro de Bonecos e a Animação à Vista do Público*. Acedido em Nov. 11, 2017 em <https://formasanimadas.wordpress.com/2010/08/21/teatro-de-bonecos-e-a-animacao-a-vista-do-publico/>

Cavaliere, A. (s.d.). *O Teatro simbolista russo: entre criação e crítica*. Acedido em Jan. 10, 2017, em <http://www.portalabrace.org/vcongresso/textos/territorios/Arlete%20Cavaliere%20-%20O%20teatro%20simbolista%20Russo%20criacao%20e%20critica.pdf>.

Cintra, W. (2012). *Uma introdução ao teatro visual de Leszek Madzik*. São Paulo: Unesp. Acedido em Set. 20, 2017, em <http://www.portalabrace.org/viicongresso/completos/teorias/Wagner%20CINTR A%20-%20Uma%20introducao%20ao%20teatro%20visual%20de%20Leszek%20Madz ik.pdf>

Conferência Tadeusz Kantor (2015). Acedido em Jan. 10, 2017, em <https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/14186/1/jaf-2015-Kantor-conferencia-total.pdf>

Ferreira, A. B. H. Dicionário Online de Português. (s.d.). Acedido em Set. 20, 2017, em <https://dicionariodoaurelio.com/>

Lima e Silva, D.V. (2008). *Simbolismo: A verdadeira Vanguarda*. Acedido em Jan. 10, 2017, em <http://www.webartigos.com/artigos/simbolismo-a-verdadeira-vanguarda/8278/#ixzz4DY7oOWMm>

Moretti, M. F. (s.d.). *Kantor, Duchamp e os objetos*. Acedido em Jan. 10, 2017, em <https://formasanimadas.wordpress.com/2010/10/22/kantor-duchamp-e-os-objetos/>

Rodrigues, S.M. (2004). *O inquietante estranho em nós*. Acedido em julho 10, 2017 em <http://www.rodadepsicanalise.com.br/2014/06/o-inquietante-estranho-em-nos.html>

Teatro de Marionetas do Porto (2001). João Paulo Seara Cardoso: *O Primeiro de Janeiro*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/sinais-de-cena/>.

Teatro de Marionetas do Porto (2003). João Paulo Seara Cardoso: *Magia sem Fios*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/noticias-magazine/>

Teatro de Marionetas do Porto (2005). João Paulo Seara Cardoso: *Teatros Com Marionetas*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/sinais-de-cena/>.

Teatro de Marionetas do Porto (2005). João Paulo Seara Cardoso: *Teatro Dom Roberto: Breve História E Notas*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/teatro-dom-roberto-breve-historia-e-notas/>

Teatro de Marionetas do Porto (2005). João Paulo Seara Cardoso: *Sobre a Encenação de Macbeth*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/sobre-a-encenacao-de-macbeth-2/>

Teatro de Marionetas do Porto (2005). *Sinais de Cena*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/sinais-de-cena/>

Teatro de Marionetas do Porto (2005). *Os Encantos de Medéia*. Entrevista por Paulo Eduardo Carvalho. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/os-encantos-de-medeia/>

Teatro de Marionetas do Porto (2006). João Paulo Seara Cardoso: *O Nada e o Silêncio em Beckett*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/o-nada-e-o-silencio-em-beckett/>

Teatro de Marionetas do Porto (2008). João Paulo Seara Cardoso: *A Linguagem Sensível*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <https://marionetasdoporto.pt/a-linguagem-sensivel/>

Teatro de Marionetas do Porto (s.d.). João Paulo Seara Cardoso: *A Falta de Vida*. Acedido em Abr. 7, 2017, em <http://marionetasdoporto.pt/a-falta-de-vida/>

Veronese, D. (1999). *El Periférico de Objetos*. Acedido em Jul. 7, 2017, em <http://www.autores.org.ar/sitios/dveronese/periferico.htm>

Website da Cie Dos à Deux. Acedido em Jun 10, 2017, em http://www.dosadeux.com/spip.php?rubrique57&lang=pt_br

Website da Cie Mossoux-Bonté. Acedido em Jun 10, 2017, em <http://mossoux-bonte.be>

Website da Cie Théâtre du Mouvement. Acedido em Jun 30, 2017, em <http://theatredumouvement.fr>